

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS
MESTRADO ACADÊMICO

SERGIO RICATIERI FILHO

O CONVICTO, O NILISTA E O JOGADOR:

o percurso da linguagem entre fé e melancolia, e uma proposta para além do vórtice do vazio a partir do conceito flusseriano de *Übersetzen*.

Curitiba

2020

SERGIO RICATIERI FILHO

O CONVICTO, O NILISTA E O JOGADOR:

o percurso da linguagem entre fé e melancolia, e uma proposta para além do vórtice do vazio a partir do conceito flusseriano de *Übersetzen*.

Dissertação apresentada à UTFPR como parte dos requisitos para aprovação no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Estudos de Linguagens, na área de concentração de Linguagem e Tecnologia.

Orientadora: Dra. Anuschka Reichmann Lemos.

Curitiba

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Ricatieri Filho, Sergio

O convicto, O niilista e O jogador [recurso eletrônico]: o percurso da linguagem entre fé e melancolia, e uma proposta para além do vórtice do vazio a partir do conceito flusseriano de *Übersetzen* / Sergio Ricatieri Filho. -- 2020.

1 arquivo eletrônico (124 f.): PDF; 4,72 MB.

Modo de acesso: World Wide Web.

Texto em português com resumo em inglês.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens. Área de Concentração: Linguagem e Tecnologia, Curitiba, 2020.

Bibliografia: f. 120-124.

1. Linguagem e línguas - Dissertações. 2. Flusser, Vilém, 1920-1991. 3. Linguagem e línguas - Filosofia. 4. Intermidialidade. 5. Tradução e interpretação - Filosofia. 6. Niilismo (Filosofia). 7. Crença e dúvida. 8. Arte e tecnologia. 9. Semiótica e literatura. I. Lemos, Anuschka Reichmann, orient. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens. III. Título.

CDD: Ed. 23 -- 400

Biblioteca Central do Câmpus Curitiba - UTFPR
Bibliotecária: Luiza Aquemi Matsumoto CRB-9/794

TERMO DE APROVAÇÃO DE DISSERTAÇÃO

A Dissertação de Mestrado intitulada “**O CONVICTO, O NILISTA E O JOGADOR: o percurso da linguagem entre fé e melancolia, e uma proposta para além do vórtice do vazio a partir do conceito flusseriano de *Übersetzen*”**”, defendida em sessão pública pelo candidato(a) Sergio Ricatieri Filho, no dia **04 de fevereiro de 2020**, foi julgada para a obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, Área de concentração **Linguagem e Tecnologia**, Linha de pesquisa **Estéticas Contemporâneas, Modernidade e Tecnologia**, e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Anuschka Reichmann Lemos – Presidente – UTFPR

Prof. Dr. Cristiano Sales – UTFPR

Prof. Dr. Christian Luiz Melim Schwartz – Universidade Positivo

A via original deste documento encontra-se arquivada na Secretaria do Programa, contendo a assinatura da Coordenação após a entrega da versão corrigida do trabalho.

Curitiba, 04 de fevereiro de 2020.

Carimbo e Assinatura do(a) Coordenador(a) do Programa

We divide the world into terrorists and heroes
into normal folk and weirdos
into good people and pedos
into things that give you cancer
and the things that cure cancer
and the things that don't cause cancer
but there's a chance they will cause cancer in the future.
We divide the world to stop us feeling frightened
into wrong and into right and
into black and into white and
into real men and fairies
into status quo and scary
yeah we want the world binary, binary
but it's not that simple.¹
(MINCHIN, 2011)

¹ Nós dividimos o mundo em terroristas e heróis / em pessoas normais e estranhos / em pessoas boas e pedófilos / em coisas que te causam câncer / e coisas que curam câncer / e coisas que não causam câncer / mas há uma chance de causar câncer no futuro. / Nós dividimos o mundo para parar de sentir medo / em errado e certo e / em preto e branco e / em homens reais e fadas / em *status quo* e assustador / sim nós queremos o mundo binário, binário / mas não é tão simples. (tradução nossa)

RESUMO

RICATIERI FILHO, Sergio. **O CONVICTO, O NIILISTA E O JOGADOR**: o percurso da linguagem entre fé e melancolia, e uma proposta para além do vórtice do vazio a partir do conceito flusseriano de *Übersetzen*. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. 124 p.

O presente trabalho percorre um trajeto que segue, partindo da segmentação do tronco progenitor da faculdade humana de linguagem nos ramos da língua e do mito (CASSIRER, 1946), pela fé da humanidade na realidade apreendida apenas pela palavra (FLUSSER, 2007), até a perda desta fé por conta da intelectualização do próprio intelecto (FLUSSER, 2011a), perda esta motivada pela tormenta do progresso que nos empurra ferozmente para dentro do abismo do nada. Para tanto, diferentes passos de tal trajeto se fazem ilustrados por produtos midiáticos que, mais do que apenas representar o mundo, demonstram a relação do *animal symbolicum* (CASSIRER, 1944) com a realidade contida na própria linguagem empregada para simbolizá-lo. Após opor convicção e niilismo – ou seja: a fé na linguagem e a melancolia causada por sua perda –, o conceito flusseriano de *Übersetzen* (FLUSSER, 2007) é, então, empregado para propor uma tentativa de saída do entrave opositivo resultante com a figura do Jogador: aquele que assume os fios impostos para poder criar seus próprios fios intersubjetivos, assumindo a simultaneidade dos contraditórios (BAUDRILLARD, 1991) não para apenas contemplar o vazio do nada, mas para jogar com as possibilidades de interpretação simbólica de tal vazio.

Palavras Chave: linguagem; intermidialidade; Vilém Flusser; tradução; jogador.

ABSTRACT

RICATIERI FILHO, Sergio. **THE BELIEVER, THE NIHILIST AND THE PLAYER**: the course of language between faith and melancholy, and a proposal for going beyond the vortex of the void using the flusserian concept of *Übersetzen*. Dissertation (Master degree in Language Studies). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. 124 p.

The present work takes a path that follows from the segmentation of the parent stem which is mankind's faculty of language in two diverse shoots – language and myth – (CASSIRER, 1946), through the faith of humanity in the reality apprehended only by the word (FLUSSER, 2007), until this faith is lost by the intellectualization of the intellect itself (FLUSSER, 2011a), this loss being motivated by the storm of progress that pushes us fiercely into the abyss of the void. Thus, different steps of this path are illustrated by mediatic products that, rather than just represent the world, demonstrate the relationship of the *animal symbolicum* (CASSIRER, 1944) with the reality contained in the language used to symbolize it. After opposing belief and nihilism – that is: faith in the language and the melancholy caused by its loss –, the Flusserian concept of *Übersetzen* (FLUSSER, 2007) is then employed to propose an attempt to exit this opposing hindrance with the figure of the Player: the one who assumes the imposed strings in order to create his own intersubjective ones, dealing with the simultaneity of the contradictories (BAUDRILLARD, 1991), not only to contemplate the emptiness of the void, but to play with the possibilities of symbolic interpretations within it.

Keywords: language; intermediality; Vilém Flusser; translation; player.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - To Rekindle the Flame of (the Believer, the Nihilist and the Player pt.1)	11
Figura 2 - O Convicto	13
Figura 3 - O Niilista	14
Figura 4 - O Jogador	15
Figura 5 - Dick Higgins, <i>Intermedia chart</i>	16
Figura 6 - O Convicto, o Niilista e o Jogador	17
Figura 7 - Gráfico original de <i>Língua e Realidade</i>	27
Figura 8 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 1</i>	28
Figura 9 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 2a</i>	37
Figura 10 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 2b</i>	38
Figura 11 - Arnold Schönberg, <i>Blick</i>	41
Figura 12 - Arnold Schönberg, pinturas	45
Figura 13 - <i>Harmonia</i> , capa da edição de 2001, Editora UNESP	48
Figura 14 - <i>Google images</i> , busca por “kandinsky composição viii”	50
Figura 15 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 3</i>	51
Figura 16 - <i>LIFE Magazine</i> , capa da primeira edição, nov. 1936	53
Figura 17 - W. Ruge, tanque britânico Mk IV capturado por alemães, mar. 1919	56
Figura 18 - Joe Rosenthal, fuzileiros erguendo bandeira em Iwo Jima, fev. 1945	59
Figura 19 - Bob Campbell, Rosenthal com os fuzileiros em Iwo Jima, fev. 1945	60
Figura 20 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 4</i>	63
Figura 21 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade</i> (verdadeiro e falso)	64
Figura 22 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade</i> (sobreposição)	65
Figura 23 - “... afinal, quem sobrevive?”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	67
Figura 24 - “... afinal, quem sobrevive?”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	67
Figura 25 - “Há verdade e há inverdade”, de <i>1984</i> , 1984	70
Figura 26 - “Há verdade e há inverdade”, de <i>1984</i> , 1984	70
Figura 27 - “Há verdade e há inverdade”, de <i>1984</i> , 1984	70
Figura 28 - “... verdade, nada mais”, de <i>The Matrix</i> , 1999	72
Figura 29 - “... como lágrimas na chuva”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	75
Figura 30 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77
Figura 31 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77

Figura 32 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77
Figura 33 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77
Figura 34 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77
Figura 35 - “A e C e T e G”, de <i>Blade Runne 2049</i> , 2017	77
Figura 36 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 37 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 38 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 39 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 40 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 41 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 42 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 43 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 44 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 45 - “Esper”, de <i>Blade Runner: the final cut</i> , 1997	79
Figura 46 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 5a</i>	82
Figura 47 - Reconstrução do gráfico de <i>Língua e Realidade 5b</i>	83
Figura 48 - “O início e o fim”, de <i>The End of Evangelion</i> , 1997	86
Figura 49 - “O início e o fim”, de <i>The End of Evangelion</i> , 1997	86
Figura 50 - “O início e o fim”, de <i>The End of Evangelion</i> , 1997	86
Figura 51 - “Medo”, de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , 1995	87
Figura 52 - “Libertado da Razão”, de <i>A Cruel Angel’s Thesis</i> , 2003	91
Figura 53 - “Retorno ao Nada”, de <i>A Cruel Angel’s Thesis</i> , 2003	92
Figura 54 - “... Renascimento”, de <i>A Cruel Angel’s Thesis</i> , 2003	96
Figura 55 - “Adão e Eva”, de <i>Neon Genesis Evangelion (vol. 12)</i> , 2013	99
Figura 56 - “Eu te amo”, de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , 1995	101
Figura 57 - “Eu te amo”, de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , 1995	101
Figura 58 - “... ego não tem forma”, de <i>Neon Genesis Evangelion (vol. 14)</i> , 2014	104
Figura 59 - “Tudo / Nada”, de <i>Neon Genesis Evangelion (vol. 14)</i> , 2014	105
Figura 60 - “Tudo / Nada”, de <i>Neon Genesis Evangelion (vol. 14)</i> , 2014	105
Figura 61 - “Tudo / Nada”, de <i>Neon Genesis Evangelion (vol. 14)</i> , 2014	105
Figura 62 - Kojima no <i>Twitter</i>	107
Figura 63 - <i>Snatcher</i> , 1988	107
Figura 64 - “... assim que um deus se sente”, de <i>Dark Souls III</i> , 2016	110

SUMÁRIO

1	Introdução	10
2	Primeiro impacto: Gênesis	19
3	Ordem: o <i>logos</i> e a realidade	20
3.1	A luz verdadeira: e o Verbo se fez carne (o pecado original)	23
3.2	A palavra e o Verbo	26
4	Caos: o poeta e o pêndulo	31
4.1	A revolução das luzes: entre carne e bronze (os demônios)	34
4.2	A palavra e a ciência	36
5	Segundo impacto: Geena	40
6	Dúvida: a aranha e o abismo	41
6.1	Emancipação da dissonância	45
6.2	Tecendo a teia da aranha	49
7	Máquina: as caixas e as coisas	53
7.1	Emancipação da realidade	57
7.2	Tremor diante do abismo	62
8	Vazio: a melancolia e a fé	67
8.1	Emancipação do conceito	73
8.2	Tempo, o que é o tempo	80
9	Terceiro impacto: Apocalipse	85
10	<i>Übersetzen</i>: o canto das sereias e a dança das musas	86
10.1	<i>Ars Moriendi</i>	97
11	Então mundos colidem	106
11.1	Do outro lado do véu	110
12	Coda	116
	REFERÊNCIAS	120

1 Introdução

(...) To die ; – to sleep : –
 To sleep ! perchance to dream ! ay, there's the rub ;
 For in that sleep of death what dreams may come,
 When we have shuffled off this mortal coil,
 Must give us pause: there's the respect
 That makes calamity of so long life ;
 (SHAKESPEARE, 1899, p. 99-100)²

O protagonista shakespeariano de *Hamlet*, em tradução para o português de Pietro Nasseti, afirma que a morte seria a “libertação do torvelinho da vida” (SHAKESPEARE, 2004, p. 56). O leitor verá aqui, entretanto, o termo *mortal coil* traduzido para “vórtice da mortalidade”, uma vez que não é possível a tradução literal da palavra *coil*, sem contraparte portuguesa que lhe faça jus.

Durante o início do presente estudo, já debruçado sobre a passagem citada, cheguei a propor uma *Linguagem em Espiral*³, porém a bidimensionalidade da forma planificada apresentada naquele momento se mostrou limitada e acabei optando por uma aproximação com a tradução de Nasseti.

A interpretação da intenção do discurso shakespeariano é necessária para adequar a tradução de suas palavras a termos que colaborem com o contexto. A palavra *coil* também é utilizada para se referir a peças de equipamentos eletrônicos em forma espiralada, como bobinas, e poderia ainda ser empregada como o movimento do tear das Moiras mitológicas que tecem o destino da humanidade. Esse tear da vida / vórtice da mortalidade, o destino, nada mais seria que a realidade tal qual a percebemos, como o Véu de Maia, restando para além dele apenas o total desconhecido: o vazio, o nada.

É importante destacar que significações metafóricas como a que acaba de ser colocada, realizadas por uma aproximação com a linguagem mítica, foram empregadas ao longo de todo este trabalho, mas de maneira alguma o intuito aqui é migrar do território sólido da razão para o abismo do mitológico. Muito pelo contrário, minha proposta é justamente a de transitar entre diferentes pontos de vista a fim de abordar o assunto aqui apresentado por vários ângulos distintos.

² Morrer ; – dormir : – / dormir! Talvez sonhar! Ah, aí que está; / pois nesse sono da morte que sonhos podem vir / quando tivermos nos libertado desse vórtice da mortalidade / teremos uma pausa: há o respeito / que faz a calamidade de tão longa vida. (tradução nossa)

³ LEMOS, A.R.; RICATIERI FILHO, Sergio. POR UMA LINGUAGEM EM ESPIRAL: a intermedialidade como expansão do mundo codificado. In: *X Seminário de Pesquisa II Encontro Internacional VII Jornada Intermídia*, 2018, Curitiba. *Anais...* Curitiba: UNIANDRADE, 2018. p. 587-596.

Tal metodologia é a aplicação do conceito flusseriano de *Übersetzen* (do termo “traduzir”, em alemão) que, conforme o leitor verá logo no próximo capítulo, é colocado pelo autor tcheco-brasileiro como o “saltar” entre o cosmos de uma língua para o cosmos de outra. Apoio-me neste conceito para, então, olhar para o salto do cosmos de uma *linguagem* para o de outra, e ressalto que em paralelo aos estudos teóricos que embasam a argumentação aqui presente foram realizados estudos de ordem prática, experimentais, com o intuito de aplicar tais discussões para que as ideias não se percam no abismo da própria abstração filosófica.

Enquanto estudava na FAAP, em São Paulo, conheci alguns trabalhos de Vilém Flusser por intermédio do professor Rubens Fernandes Júnior, que por sua vez se apoia nas ideias trabalhadas em *Filosofia da Caixa Preta* para discutir o conceito de *Fotografia Expandida*⁴, contudo minha maior aproximação com as obras flusserianas se deu dentro da UTFPR em conjunto com colegas do LAPPIS – Laboratório de Pesquisa e Produção em Imagem e Som –, e parte significativa do caminho que este trabalho tomou não teria sido possível sem todo o processo intermediário por excelência empregado dentro do grupo de estudos. Tanto a proposta de uma *Linguagem em Espiral* já citada quanto o ensaio a respeito do *Tremor diante do Abismo* que se deu fruto dos estudos no LAPPIS foram, em conjunto com mais dois outros *papers* (um sobre distopias literárias do século XX e outro sobre o jogo eletrônico abordado em um dos capítulos do presente trabalho), repensados saltando do cosmos da linguagem científica para o cosmos da linguagem da música, o que pode ser conferido *online* no *link* abaixo:

Figura 1: To Rekindle the Flame of (the Believer, the Nihilist and the Player pt.1)⁵



Fonte: Elaborado pelo autor.

⁴ FERNANDES JÚNIOR, Rubens. *A fotografia expandida*. Tese (Doutorado em Comunicação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002. 286 p.

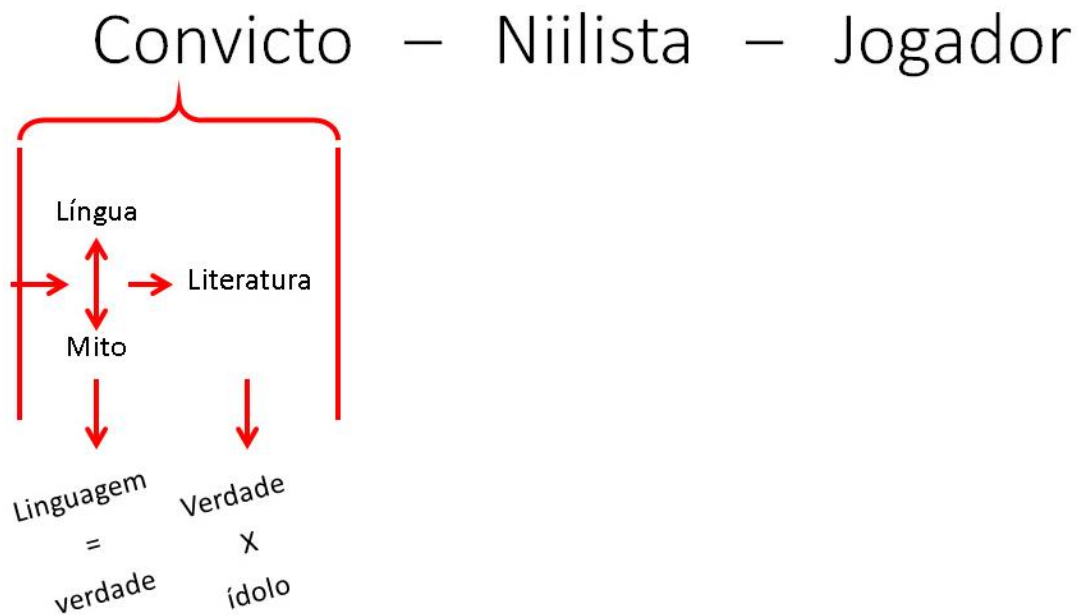
⁵ Disponível em: <<https://soundcloud.com/ohexperiment/sets/to-rekindle-the-flame-of>>. Acesso em jun. 2019.

Visando dar conta, portanto, das propostas trabalhadas ao longo de todo este processo, os capítulos que se seguem estão agrupados em três partes: O Convicto, que trata da *fé na verdade* iluminada pela linguagem, seja o mito ou a própria língua; O Niilista, investigando a *perda desta fé* que leva ao abismo do nada, motivada pela tormenta do progresso; e O Jogador, no qual, ainda trazendo a teoria flusseriana, proponho uma possível compreensão sobre o que poderia estar *além deste entrave opositivo*. A divisão é apresentada unicamente para articular uma sequência de argumentação apontando a luz da tocha de nosso conhecimento científico em direção a diferentes momentos históricos, observando recortes específicos da relação do ser humano com a linguagem para buscar uma compreensão de cada um desses momentos individualmente. Pontuemos que o objetivo aqui não é *separar a linguagem* ou sequer a história, muito menos atribuir características específicas de compreensão do mundo para determinadas linguagens em comparação a outras, mas o de observar partes distintas para buscarmos a compreensão de um todo do qual cada uma delas é *inseparável*. Se o ato de nomear inevitavelmente é simplificar, busco aqui manter sempre um paralelo com o todo para que não nos percamos em uma visão recortada de uma parte desconexa de sua origem. Os capítulos com tal argumentação são, então, ilustrados com produtos midiáticos contextualizados dentro de cada momento.

Nosso percurso começa com o Convicto: aquele que, em uma encruzilhada entre língua e mito, acredita que existe uma verdade esperando para ser encontrada e sua fé o move em direção à luz em meio às trevas. De um lado, o evangelho bíblico nos traz, no ponto de partida mítico, a palavra criadora: no princípio era o Verbo, e assim a verdade estaria na própria linguagem. De outro, o caos do vir-a-ser move aqueles que, desvinculados de sua ligação com um Deus rígido e inquestionável, encontram a verdade *na própria busca* pela verdade, não em seu fim. O ídolo de bronze é a antítese do divino; a imagem que substitui a verdade, uma obra demoníaca. O Convicto crê, seja na palavra divina, seja em sua própria palavra. O demoníaco e o sagrado não se fazem, como tendemos a acreditar pela herança cultural judaico-cristã, na oposição entre ordem e desordem, mas em duas esferas de ordem distintas: a ordem rígida, mostrada por um Deus salvador que guia a humanidade em direção à sua luz; e a ordem dinâmica, iluminada pelas próprias mãos humanas já dominando o poder de reproduzir o fogo divino da linguagem.

O Convicto acredita que poderá chegar à verdade: *a verdade da palavra*.

Figura 2: O Convicto.

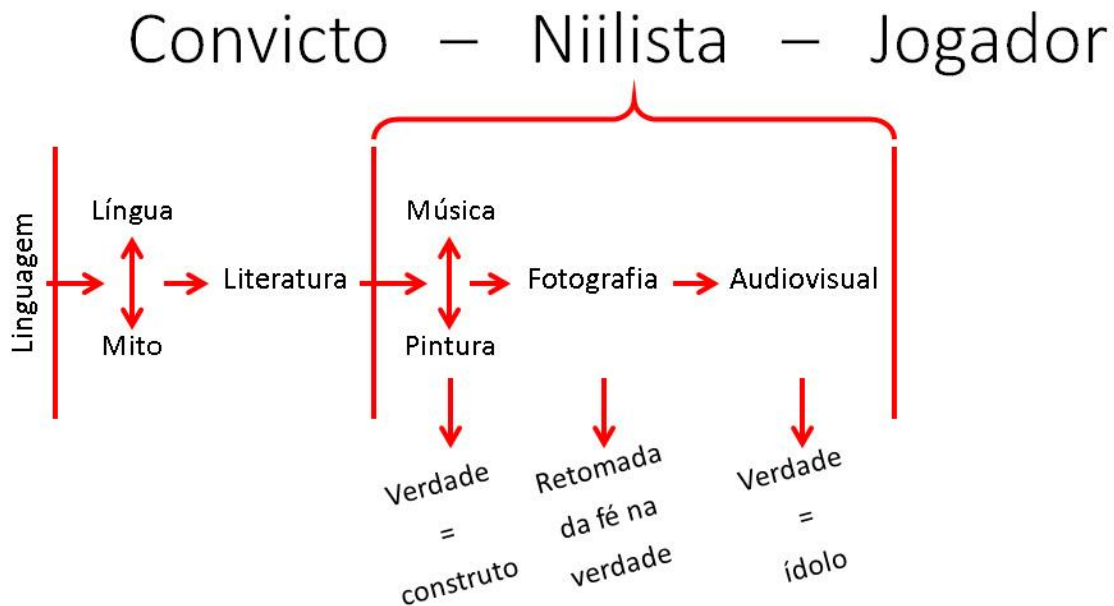


Fonte: Elaborado pelo autor.

A segunda parte consiste, então, em uma expansão do território da realidade (cosmos) da palavra para as realidades de outras linguagens. Na pintura e na música o leitor será levado à verdade construída, uma vez que descobrimos que podemos controlar os códigos que dão sentido, e a fé na verdade é derrubada em nome da construção de outra fé: a fé no poder de construir a verdade. *Destruímos para reconstruir*. Entretanto ainda assim algo nos escapa. Como pode ser possível não termos referência de uma verdade inquestionável? Encontramos, então, na máquina o poderio técnico para dar conta da realidade e compreender a verdade em oposição ao falso. A fotografia reconstrói nossa fé em uma verdade contida no mundo concreto cuja apreensão é aparentemente possibilitada por conta dos aparelhos resultantes da marcha do progresso. Consequentemente, se tal marcha se mostrasse “boa”, seríamos levados a um novo patamar, e assim sonhavam os futuristas; no caso dela acabar sendo “ruim”, nos restaria então situações problemáticas de desumanização. Presos no entrave entre “certo” e “errado”, a discussão sobre o niilismo se completa nas distopias do pós-guerra: a verdade e o ídolo se confundem, e a simultaneidade dos contraditórios impossibilita a distinção entre o verdadeiro e o falso.

O Niilista conclui, então, que *não existe verdade*.

Figura 3: O Niilista.

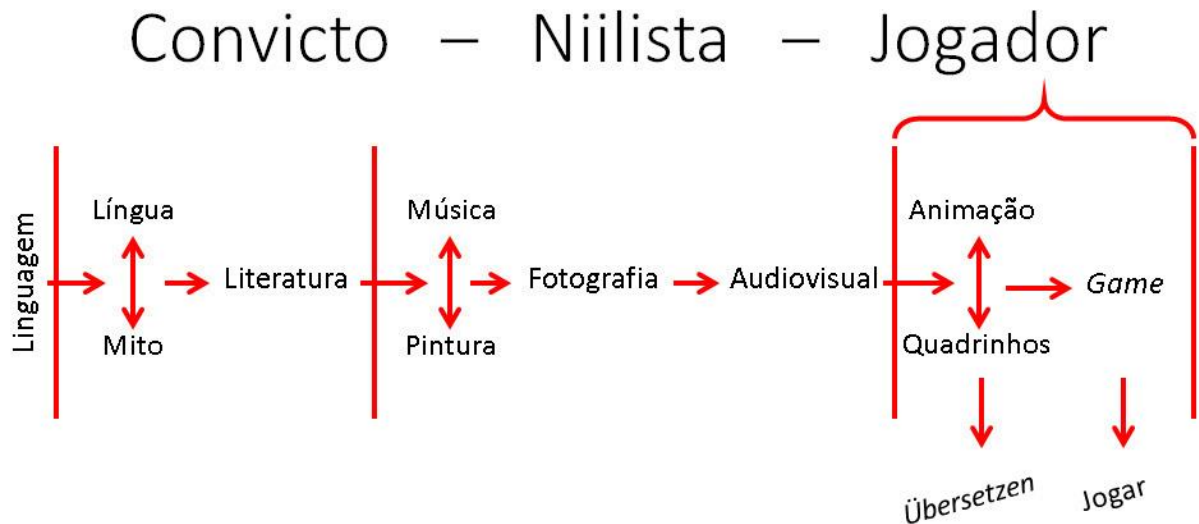


Fonte: Elaborado pelo autor.

Diante da dualidade entre niilismo e crença, entre acreditar em uma verdade (seja imposta ou conquistada) ou simplesmente abandonar completamente a fé na verdade e se lançar na melancolia do niilismo, aparece então a figura do Jogador: aquele que se movimenta entre as múltiplas “verdades”, que encara o mundo concreto consciente de que a realidade contida na linguagem nunca vai alcançar a completude infinita do abismo do indizível, mas ao mesmo tempo não precisa fazer a escolha entre fé e descrença, entre convicção e niilismo, porque embora assuma os fios que lhe são impostos, o faz para poder criar seus próprios fios intersubjetivos. Diante de uma escolha binária, o Jogador se movimenta observando sempre por ângulos diferentes e encontrando um caminho onde aparentemente não há saída. Para os dois capítulos que fundamentam esta terceira e última parte, o leitor primeiramente voltará ao conceito flusseriano já citado de *Übersetzen*, desta vez sob o olhar da intermedialidade: mídias que se sustentam individualmente podem agir sincreticamente para que haja uma obra maior, uma obra *complexa*, e o conceito do “jogar” se completa sendo observado na linguagem dos jogos eletrônicos, não apenas por seu sentido literal – sendo obviamente destinados a “jogadores” –, mas também pelo caráter essencialmente intermediário, o que demonstra a convergência

entre linguagens como, antes de tudo, um produto inevitável do percurso de nossa sociedade.

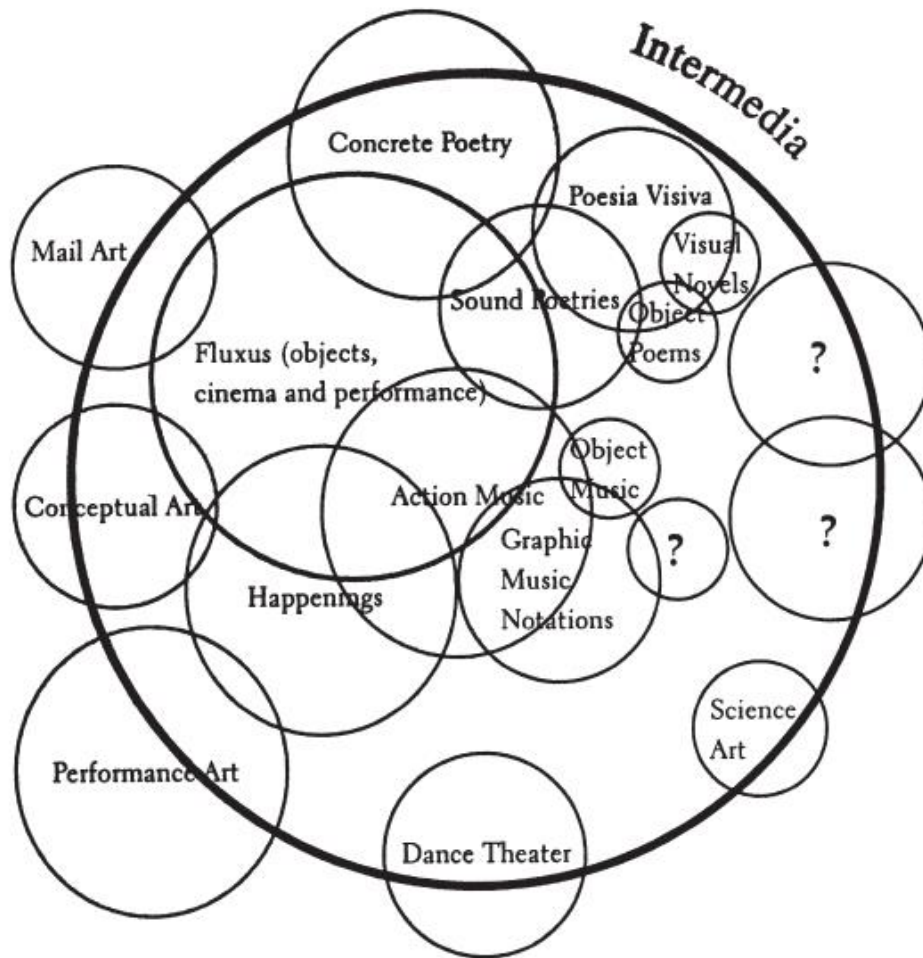
Figura 4: O Jogador.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os capítulos citados constroem, assim, um caminhar que vai da linguagem como faculdade única, como um tronco progenitor ainda não ramificado em diferentes galhos de múltiplas linguagens, à intermedialidade como uma tentativa do ser humano de se religar com tal faculdade após uma série de fragmentações. A distinção entre as diferentes linguagens ao longo da história se dá pela própria linguagem, mas o caminho inverso é certamente *possível*, se não for, talvez, até natural.

Sobre a ideia de intermedialidade é válido ainda pontuar a contribuição de Dick Higgins (2001), alegando em 1965 que alguns dos melhores trabalhos de sua época se davam entre mídias (ibid., p. 49). Arlindo Machado resgata a metáfora de Higgins com círculos para representar as mídias argumentando que “chegamos a um novo patamar da história dos meios: o momento da *convergência dos meios*, que se sobrepõe à antiga divergência” (MACHADO, 2010, p. 65).

Figura 5: Dick Higgins, *Intermedia chart*.

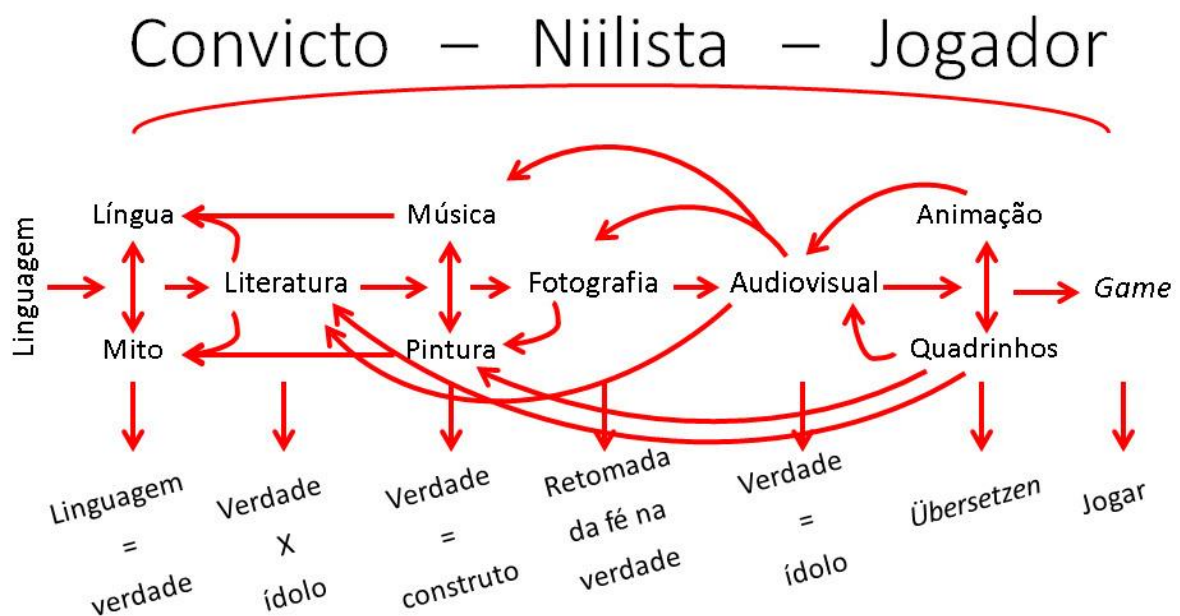
Fonte: HIGGINS, 2001, p. 50.

Por esta abordagem, a intermedialidade se daria no intercalar dos círculos, quando diferentes conceitos midiáticos – e de linguagem – se cruzam e algum tipo de combinação surge. Clüver (2011), à luz do pensamento de Irina Rajewsky, elenca três tipos dessas relações intermediáticas: *combinação* – onde diferentes produtos de mídia se combinariam em algo novo, como o próprio cinema, plurimidiático por excelência; *referência* – onde diferentes produtos de mídia apontariam uns para os outros, como o personagem de *Blade Runner 2049* alegando que sua companheira virtual detesta o livro *Pale Fire*, de Nabokov; e *transposição* – quando há uma espécie de “adaptação” de uma mídia para outra, como o caso da narrativa de Phillip Dick, *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, com sua versão para os cinemas na forma do filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. Entretanto, esbarramos aqui em uma importante problemática: como definir os limites de cada mídia? O produto da mídia se dá no plano da linguagem, e determinar conceitos como o de “cinema” e

“literatura” é uma tarefa que nem sempre é possível com a mera simplicidade de opor um filme projetado na tela a um livro impresso por uma editora.

O propósito do presente trabalho não é, portanto, discutir categorias, limitar e colocar atributos delineando barreiras, mas tampouco é reduzir o significado ao nada. A proposta aqui discutida é justamente a de demonstrar que a intermedialidade *sensu stricto* só passa a ser possível depois de tais categorizações, limitações e atribuições porque, antes disso, a “linguagem intermediática” é apenas *linguagem*. Portanto, a intermedialidade *sensu lato* – a relação inseparável entre as mídias e, conseqüentemente, linguagens, independentemente de suas categorizações e divisões – nos acompanhará por todos os capítulos:

Figura 6: O Convicto, O Niilista e O Jogador.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa busca por um ponto de vista amplo, porém fruto da soma de diferentes recortes; e segmentado, porém consciente da participação de cada fio no trançar que compõe o todo, remonta de diferentes estudos intertextuais, intersemióticos e intermediáticos que se depararam com a necessidade de uma reflexão teórica que fosse além da *segurança* da categorização restritiva que ordena e da *liberdade* da generalização que esvazia todos os significados. É importante destacar que o objetivo deste trabalho não é, em hipótese alguma, negar a importância de um olhar

especializado sobre cada mídia ou sequer questionar olhares em específico, mas sim tentar compreender a *complexidade* que existe entre elas partindo da proposta apresentada.

Para Morin (2011, p. 8), a complexidade, “não é a chave do mundo, mas o desafio a enfrentar, por sua vez o pensamento complexo não é o que evita ou suprime o desafio, mas o que ajuda a revelá-lo, e às vezes mesmo a superá-lo”. Há, portanto, convergência entre a problemática apontada no paradigma simplificador – que “dá ordem ao universo” (ibid., p. 59) e é território sólido da ciência moderna – e a limitação binária aqui discutida entre convicção e niilismo, mas para chegar ao ponto de compreender aquilo que é complexo – ainda em Morin, de “*complexus*: o que é tecido junto” (ibid., p. 13) –, precisamos, primeiramente, encontrar a relação entre a linguagem e o próprio conhecimento.

Há, seja na convergência midiática apontada por Machado, no pensamento complexo descrito por Morin ou no salto entre os diferentes cosmos de Flusser, a necessidade de compreender esse tecido que envolve nossa percepção do mundo, da realidade e da verdade – conceitos que nos aprofundaremos ao longo dos capítulos que se seguem – para que possamos encarar o dilema moderno que não cessa de nos puxar para o abismo sem que ele nos aniquile.

E o abismo, ainda que sempre assustador, muitas vezes parece perigosamente aconchegante.

3 Ordem: o *logos* e a realidade

E o Verbo se fez carne, e habitou entre nós, e vimos a sua glória, como a glória do unigênito do Pai, cheio de graça e de verdade. (BÍBLIA, 1995).

Quando Steiner (1990, p. 18) cita Nabokov acerca das diferentes “traduções, retraduições, pastiches, imitações interlinguísticas etc” que o romancista faz de suas obras formando “uma estonteante cama-de-gato” entre russo, inglês e francês, o argumento central é que a versatilidade de deslocamento de Nabokov entre diferentes idiomas lhe dá não só o poder de colocar, ele próprio, suas obras para leitores de várias nacionalidades, mas o poder de *reescrever* sua obra com diferentes abordagens apenas pela possibilidade de materializá-las em diferentes idiomas. O que Steiner chama logo no título de seu livro de *extraterritorial* (ibid.), aquele que está além de um único território por não ser apenas um russo que sabe outros idiomas, mas alguém cuja própria ideia de língua materna se coloca em xeque por conta de uma formação multilíngue somada ao exílio de sua terra natal, também pode ser encontrado na figura de Vilém Flusser, que segundo Gustavo Bernardo “via na tradução um método de investigação e a comparava ao trabalho do fotógrafo, que tira uma fotografia depois da outra procurando sempre um ponto de vista diferente, movendo sua própria subjetividade” (BERNARDO, 2002, p. 43). Em seu primeiro livro publicado, *Língua e Realidade*, Flusser aponta que

Toda língua é, portanto, um sistema completo, um cosmos. Não é, no entanto, um sistema fechado. Há possibilidades de ligar diversas línguas, há possibilidade de passar-se de um cosmos para outro. Existe a possibilidade de tradução. E existem intelectos políglotas. (FLUSSER, 2007, p. 61)

Em alemão o termo “traduzir” se apresenta como *Übersetzen*: “saltar para a outra margem”; em tcheco, *prekládat*: “recompor uma pilha de tábuas que ruiu” (FLUSSER, apud. BERNARDO, 2002, p. 43). Ao realizar a tradução passar-se-ia, portanto, de um cosmos ao outro saltando por cima de uma espécie de abismo, abandonando os escombros para trás para reconstruir uma nova realidade.

Pontuemos que assim como Nabokov, Flusser foi arrancado de sua territorialidade pela tormenta do progresso: nativo de Praga, muda-se para Londres fugindo da guerra e, posteriormente, para o Brasil, onde ingressa na área acadêmica como professor da Universidade de São Paulo e da Fundação Armando Álvares Penteado. Publica *Língua e Realidade* em 1963 embora já tivesse escrito antes, em

alemão, *A história do Diabo*. Anos depois, com o avanço da ditadura militar e entre brigas “com os colegas à esquerda e com a burocracia à direita” (BERNARDO, 2002, p. 34), Flusser retorna à Europa em 1972 para se instalar em Robion, na França. Depois de todo o percurso *extraterritorial*, afirmaria:

Apreendi que, para poder criar fios intersubjetivos, é preciso assumir os fios impostos. Não devo reprimir minha condição de natural de Praga, de judeu, de alemão, de anglo-saxão, de paulistano, de robionense, mas devo assumi-la para poder negá-la e elevá-la ao nível das minhas relações intersubjetivas. Devo poder oferecer aos meus outros tais condições, a fim de ser por eles alterado e a fim de poder alterá-los. Tarefa difícil – e a ser empreendida sempre de novo. Eis a razão pela qual não posso ser sionista. (FLUSSER, apud. BERNARDO, 2002, p. 40)

Ao publicar seus textos pelos idiomas por onde se instalava e realizar as mesmas “traduções, retraduações e pastiches” de Nabokov, o autor construía igualmente ao longo do tempo a mesma “cama-de-gato”. Sem escolher a quais fios desse entrelaçado preferia se apegar proclamando um patriotismo nefasto ou sequer simplesmente negá-los por completo, preferia saltar pelos fios por cima do abismo entre eles para mover sua própria subjetividade e, por conseguinte, ampliar sua capacidade de lidar com o assunto tratado.

De fato, as metáforas da cama-de-gato de Steiner e dos fios de Flusser se fazem emaranhados de possibilidades de significados para que possamos efetuar o ato de simbolizar. Cassirer (1944, p. 44) define o ser humano não como *animal rationale*, mas como *animal symbolicum*: o animal capaz de criar símbolos que representam outras coisas e utilizá-los para conhecer e recriar o mundo que o cerca através da língua(gem).

Notemos que apesar de não ter a motivação violenta do exílio como Nabokov ou Flusser, Cassirer publica seu *Ensaio sobre o homem* originalmente em inglês, em 1944, sendo seu idioma nativo o alemão. Cobrado por colegas para traduzir os três volumes do título realizado entre 1923 e 1929, *Filosofia das formas simbólicas*, do original em alemão para o inglês, Cassirer concluiu ser “impraticável e, nas presentes circunstâncias, injustificável reproduzir o livro em sua totalidade” (ibid., p. 11, tradução nossa). Argumenta que além da extensão do livro trazer certa dificuldade aos leitores quanto aos seus objetos abstratos, os mais de vinte e cinco anos que haviam se passado desde que planejara a obra original o deixaram diante de novas situações e problemas. Ao invés de traduzir o livro de um idioma para outro como queriam os colegas, Cassirer escreve então uma nova obra diretamente

em inglês abordando o mesmo objeto e a mesma linha de pensamento, porém indo além de seu livro anterior *superando-o* – mesmo que de maneira mais sintetizada – e, com isso, dá luz a um novo olhar para o assunto. Cassirer tem forte influência de Kant em seu trabalho no campo da epistemologia e a tarefa de transcrever para além do alemão uma obra kantiana certamente tem seus entraves. Flusser nos afirma, após comparar e apontar divergências com a língua tcheca, que “as categorias kantianas, longe de serem ‘categorias do conhecimento *per se*’, são, no fundo, as categorias da língua alemã” (FLUSSER, 2007, p. 56). Ele próprio raramente publicava em tcheco, alegando que “a expressividade adocicada da língua materna não lhe agradava” (BERNARDO, in: *ibid.*, p. 10).

O termo grego “*logos*”, por exemplo, tem tradução complexa. O Evangelho segundo João em português se inicia afirmando que “o princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus” (BÍBLIA, 1995, p. 178). O *logos* se torna *Verbum* em latim e, posteriormente, Verbo ou Palavra, dependendo da tradução. Santo Agostinho se aprofunda na ideia de *Verbum* de Deus como origem de tudo, “a voz ecoando no silêncio” (AGOSTINHO, 1973, p. 239). Ambos os termos, “verbo” e “palavra”, buscam transmitir o mesmo que *logos*, nem sempre conseguindo os melhores resultados. A *palavra* é o símbolo que remete ao que queremos dizer ou pensar, só temos conhecimento através de nossa capacidade de criar símbolos e é através da palavra que significamos dentro do conjunto de códigos de nossa língua. É o conceito em sua forma simbólica, é a razão. Só há *animal rationale* se houver *animal symbolicum*, uma vez que só compreendemos o mundo através de símbolos que utilizamos para representá-lo. Segundo a tradição cristã, no início havia apenas Deus e o conceito, a palavra, o *logos* dividido que estava junto a Ele na existência antes de qualquer existência. O mundo criado pela palavra / *logos*, o cosmos grego, é o mundo que conhecemos e, antes disso, havia apenas o vazio.

Questionado sobre o que faria Deus antes de criar o mundo, Santo Agostinho se limita a responder: “não sei” (AGOSTINHO, 1973, p. 242). Sua fé lhe leva a afirmar que é impossível saber o que faria Deus antes do próprio tempo existir uma vez que a conclusão requer o conceito de tempo para que haja um “antes”. De fato, como conhecer algo que está antes do conhecimento? Antes da razão, antes do *logos*, não pode haver nada a não ser o vazio. O “além” da compreensão é incompreensível, só se pode compreender algo que opera dentro do conjunto do simbolizável. Nossa razão nos levou a tempos muito anteriores à existência do ser

humano no mundo, mas jamais conseguiu nos levar além da razão *per si*. O próprio conceito de Deus é um conceito paradoxal, uma vez que reduz ao plano do compreensível o incompreensível, transforma o transcendental em algo limitado a um conjunto de características, tenta trazer o inefável ao mundo das palavras e, conseqüentemente, reduz o divino ao plano do conhecimento humano.

Encontramos esta relação entre a palavra e o mundo de sociedades anteriores à era moderna em Flusser:

Logos, a palavra, é o fundamento do mundo dos gregos pré-filosóficos. *Nama-rupa*, a palavra-forma, é o fundamento do mundo dos hindus pré-vedistas. *Hachem hacadoch*, o nome santo, é o Deus dos judeus. E o evangelho começa com a frase: *No começo era o Verbo*. A despeito desses testemunhos, e a despeito da identificação do Cristo com o Verbo, a afirmação da identidade entre estrutura do cosmos e língua continua a chocar o ouvido moderno. A filosofia da atualidade forma o último elo da cadeia que nos alienou da língua e nos afastou da proximidade na qual os nossos antepassados viveram com a língua. (FLUSSER, 2007, p. 33).

Seguindo um longo raciocínio, o autor concluiria então que é “o *indizível* sinônimo de *nada*” (ibid., p. 157), que a “língua é toda a realidade” (ibid., p. 246, grifo nosso), e conseqüentemente se movimentar entre diferentes línguas é se movimentar entre diferentes cosmos, diferentes realidades criadas pelo *Verbum*, pela palavra, pelo *logos*. A realidade que conhecemos é a realidade que podemos simbolizar e, conseqüentemente, a única que podemos apreender.

3.1 A luz verdadeira: e o Verbo se fez carne (o pecado original)

Para que o transcendental seja compreendido, primeiro é preciso esquartejalo e reduzi-lo ao plano do simbolizável. Para compreender Deus, os cristãos receberam o Verbo em forma de carne. João “não era ele a luz, mas para que testificasse a luz” (BÍBLIA, 1995, p. 178), a mesma luz que estava com Deus e foi enviada na forma de seu unigênito. A metáfora bíblica se refere à luz como algo incompreendido pelas trevas, que estava com Deus e veio ao mundo para guiar a humanidade, e essa dualidade é um tema recorrente na cultura ocidental. Tememos o escuro e a luz nos guia para a tranquilidade, a noite é perigosa para as criaturas diurnas que se fazem presas fáceis para predadores noturnos até que o sol surja no horizonte trazendo segurança, e a chama aquece nossos corpos e almas nas

longas e frias noites de inverno. Quando João testifica o Verbo que se tornou carne, ele testifica o verdadeiro em oposição ao falso, o certo em oposição ao errado.

A palavra aponta para o conceito assim como a luz de uma tocha aponta para o predador no horizonte a tempo de uma fuga, ou para o buraco no meio do caminho pela floresta escura. O próprio Flusser, por vezes, utiliza ambos os termos, “palavra” e “conceito”, como análogos (FLUSSER, 2011a), como se quisesse dizer que o que vemos em nosso caminho não é o predador ou o buraco propriamente dito, mas a luz refletida neles e devolvida para nossa efetiva compreensão. Língua é realidade ao passo que é a luz que dá forma à realidade diante dos nossos olhos e, ainda que haja algo de invisível ou ilusório, a luz metafórica da palavra, do *logos*, iluminará a verdade para que se transforme em conceito e possa ser apreendida como realidade. O inefável, contudo, está além dessa compreensão, além do *logos* e, portanto, da realidade. O transcendental deve se tornar conceito para ser, ao menos, considerado como impossível, como falso, caso contrário ele simplesmente escapa à compreensão humana. A luz da tocha que ilumina o caminho também projeta sombras, ela não só mostra a verdade, mas ela *cria* a verdade ao ser refletida pelas árvores em meio à floresta escura.

Ressaltemos, porém, que um mundo sem luz não é um mundo de trevas, a ausência da luz requer sua existência para poder se tornar escuridão da mesma maneira que o verdadeiro precisa existir para que haja o falso. A ausência total de verdade é um estado vazio de significado tal qual seria a ausência total de luz um vazio de imagens que não poderia ser simplesmente chamado de “escuro”, ou a ausência total da percepção tátil uma sensação de amortecimento onde não existiria uma ideia de “não-toque”. Não há a não-luz sem luz nem a não-verdade sem verdade. Quando Jesus cura o homem cego de nascença, não está levando a verdade para alguém que viveu na falsidade, está levando a verdade para alguém que nunca teve a consciência da diferença entre o verdadeiro e o falso, porque luz e sombras nunca existiram para ele. Jesus, então, se proclama como aquele que veio ao mundo para o juízo (BÍBLIA, 1995, p. 202). O juízo é, em última instância, separar o certo do errado, colocar ordem, o que por sua vez nada mais é do que categorizar e separar uma coisa de outra de maneira que cada uma esteja em seu devido lugar.

A respeito dessa tomada de consciência da dualidade, argumenta Campbell que

Começou com o pecado, veja – em outras palavras, mover-se para fora da zona de sonho do Jardim do Paraíso, onde não existe tempo, e onde homens e mulheres sequer sabem que são diferentes uns dos outros. Os dois são apenas criaturas. Deus e homem são praticamente o mesmo. Deus anda na manhã fresca pelo jardim onde eles estão. E então eles comem a maçã, o conhecimento dos opostos. E quando eles descobrem que são diferentes, o homem e a mulher cobrem suas vergonhas. Veja, eles não pensavam em si como opostos. Homem e mulher é uma oposição. Outra oposição é humano e Deus. Bem e mal é uma terceira oposição. As oposições primárias são a sexual e aquela entre o ser humano e Deus. Então vem a ideia de bem e mal no mundo. E Adão e Eva se jogaram para fora do Jardim da Unidade Perene, podemos dizer, apenas pelo ato de reconhecer dualidade. (CAMPBELL, 1991, p. 55-56, tradução nossa)

O pecado de Adão e Eva foi o pecado do salto simbólico, o pecado da dualidade, do paradigma. Ao tomar consciência do bem e do mal, do homem e da mulher, do ser humano e de Deus, do nu e do coberto, do certo e do errado, o ser humano se apropria do Verbo divino, e por isso é punido com o rompimento de sua ligação com o transcendental e expulso para um mundo que deve ser compreendido pela linguagem, um mundo que, ao contrário do paraíso, tem vida e morte. O paraíso bíblico é almejado por aqueles que creem no Verbo que se tornou carne e desejam ser salvos no dia do Juízo Final, a missão de Jesus na Terra parece ser, afinal, a de ser a luz da tocha que guia a humanidade de volta para o Verbo, para a verdade, entretanto o Éden é um lugar vazio. A tradição católica é fundamentada na ascensão ao Reino dos Céus, mas nossa incapacidade de compreender o incompreensível nos impede de visualizar o que está “além” da dualidade do fruto metafórico da linguagem, “antes” da nossa possibilidade apreensão do cosmos.

Ora, ao final do livro do Apocalipse é apresentada a descrição de um local onde “não haverá mais noite, e não necessitarão de lâmpada nem de luz do sol, porque o Senhor Deus os ilumina” (BÍBLIA, p. 513). Se Jesus seria a luz, Deus seria a própria tocha que a emana para espantar as trevas, entretanto a luz absoluta é como a escuridão absoluta: o nada, o vazio. O paraíso cristão é a anulação do simbólico, é a anulação da própria verdade em conjunto com a anulação de tudo o que é falso. Aquele que crê no Verbo, crê no testemunho de João e na palavra dos textos bíblicos, segue almejando tal vazio porque este está além do compreensível. Quando ganhamos o poder da dualidade, roubamos a tocha divina para iluminar o caminho, conquistamos o poder de compreender através do simbólico que divide o iluminado do obscuro, porém perdemos o dom de compreender tudo o que está “além” dessa divisão, mas continuamos buscando incessantemente como se

quiséssemos recuperar o paraíso do qual fomos expulsos. A tradição cristã defende ideias como a união em matrimônio em um só corpo, a comunhão e o ato de amar o próximo como a si mesmo, como se estivesse tentando recuperar essa unidade perdida com a descoberta da disparidade. *A redenção do pecado original é a retomada desse dom*, a dissolução da dualidade e a reunião no Jardim da Unidade Perene, e é nesse cenário que a figura messiânica de Jesus seria a luz que nos guiaria em direção à tocha, como mariposas atraídas pelo fogo.

Talvez o termo “vazio” não seja apropriado, mas tampouco qualquer outro termo seria. “Paraíso” e “vazio” são termos igualmente problemáticos porque ambos são incapazes de superar seus próprios conceitos opositivos. O conceito de paraíso está diretamente ligado às intempéries de cada povo que o almeja. “Quem quer que tente imaginar a perfeição simplesmente revela seu próprio vazio”, escrevia Orwell (2017, p. 72) para o *Tribune* em 1943 ao apontar a problemática de se escrever “utopias boas”. De fato, como podemos descrever o paraíso senão descrevendo aquilo que nos faz falta? Se realmente “quase todos os criadores de utopia se parecem com o homem que está com dor de dente e, por isso, pensa que a felicidade consiste em não ter dor de dente” (ibid., p. 71), é porque só conseguimos pensar no paraíso como oposição ao sofrimento que nos aflige.

Deus teria feito o mundo no abismo, e se levarmos a metáfora cristã adiante, tal abismo é para o Verbo de Deus assim como o Jardim do Éden é para os seres humanos antes do fruto proibido.

O paraíso é, em suma, o nosso abismo.

3.2 A palavra e o Verbo

Ao final de *Língua e Realidade*, Flusser (2007) anexa um gráfico cuja consulta do leitor é constantemente requisitada ao longo da obra após a advertência de que o mesmo não deveria ser considerado como tentativa de ilustrar *a realidade* em si, mas como ilustração *dos argumentos* apresentados:

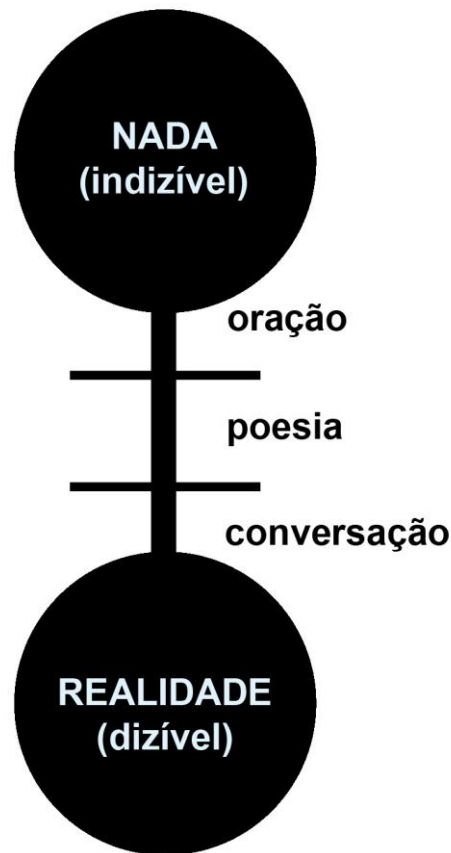
Figura 7: Gráfico original de *Língua e Realidade*.



Fonte: FLUSSER, 2007, p. 268 (página do livro fotografada pelo autor).

O gráfico representa uma espécie de globo – ou seja, deve ser compreendido como uma figura tridimensional –, com pontos cardeais norte, sul, leste e oeste, sendo o “eixo de projeção” um caminho do *eu* ao *não-eu*, do nada ao nada, atravessando o equador da realidade. Antes, contudo, de nos aprofundarmos nas questões apresentadas pelo autor, olhemos neste primeiro momento apenas para um recorte *unidimensional* de um trecho específico e deixemos o restante em suspensão para irmos retomando pouco a pouco ao longo dos próximos capítulos:

Figura 8: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade 1*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Há um possível caminho que sai da realidade através da língua e tenta alcançar o nada através do pensamento mítico, ou que sai do nada via pensamento mítico e se faz realidade nas formas moldadas pela língua. Podemos compreender melhor tal caminho em Cassirer:

Essa determinação, no entanto, pode ser concebida apenas como recíproca. A língua e o mito mantêm uma correlação original e indissolúvel entre si, da qual ambos emergem, mas gradualmente, como elementos independentes. São dois ramos diferentes do mesmo tronco progenitor, o mesmo impulso de formulação simbólica, correndo da mesma atividade mental básica, uma concentração e aumento da simples experiência sensorial. (CASSIRER, 1946, p. 88, tradução nossa)

O Verbo divino, que veio do nada transcendental e inefável, e a palavra humana que dá forma ao mundo concreto que nos cerca são frutos da mesma força simbólica e, embora tenham tomado caminhos diferentes durante a longa jornada da

humanidade desde a apropriação metafórica do poder do paradigma, ainda se mantém conectados pela força de atração entre o *eu* e o *não-eu* que os atravessa. O *logos* se dissolve diante de nós na medida em que segue em direção ao nada porque retorna ao seu lugar de origem, divino, ou se materializa conforme caminha para se formar realidade porque é mais e mais dominado pelas mãos pecadoras que se apropriaram dele, entretanto em meio a esse fluxo há um ato que também compartilha da mesma origem no tronco progenitor da formulação simbólica: a poesia. Enquanto o pensamento lógico da língua segue *para fora* da linguagem, ou seja, a luz é apontada para o mundo que, ao refleti-la, é apreendido através do paradigma expansivo que tende ao infinito de uma coisa em oposição a outra coisa; o pensamento mítico se projeta *para dentro* da linguagem, onde a luz é o próprio destino e seguimos em direção a ela para compreender uma coisa em tudo, uma vez que um conceito não se opõe a outro conceito, ele engole todos os outros conceitos, do alfa ao ômega, do princípio ao fim. Enquanto a língua esquarteja, o mito guia em direção ao *Uno*.

É importante destacar aqui, para efeito da presente argumentação, que é necessário fazer uma distinção muito importante entre o *real* e o *verdadeiro*. *Realidade*, seguindo o argumento flusseriano (FLUSSER, 2007), é a apreensão do mundo concreto pela linguagem. Está no equador do gráfico apresentado pelo autor (Figura 7) e na parte inferior de nosso recorte (Figura 8), que compreende aquilo que é dizível. De *verdadeiro* será, contudo, chamado *tudo* aquilo compreendido em nosso recorte, da realidade ao princípio do nada, até que o próprio conceito de verdadeiro se desfaça no abismo. *A verdade é a ordem*. Flusser faz a distinção entre “certo (no sentido de *em acordo com as regras da língua*)” e “verdadeiro (no sentido de *em acordo com os dados brutos*)” (FLUSSER, 2007, p. 185), mas compreendamos aqui que o que ele chama de “certo” está em rigor com o cosmos de cada língua – logo, varia de língua para língua –, e o que ele chama de “verdadeiro” é o que as línguas tentam apreender, cada uma com seu conjunto de regras. Nossa abordagem sobre tal assunto será, contudo, a de que o verdadeiro está em *todo o hemisfério norte* de seu globo, que corresponde ao lado objetivo do *não-eu*, e chamaremos isso de “ordem” em oposição a outro conceito que retomaremos quando resgatarmos o gráfico flusseriano para observarmos mais atentamente seu hemisfério sul.

Se a realidade toma forma pela língua, vindo *de* e voltando *para* o nada, “a poesia é o lugar onde a língua suga potencialidades, para produzir realidade” (FLUSSER, 2007, p. 176). A poesia é o ato de estender o domínio do real, ampliá-lo e solidificar mais terreno firme sobre o infinito abismo do nada, no qual podemos nos movimentar. Se a linguagem mítica tenta voltar ao nada, voltar ao Éden anterior ao pecado original, a linguagem poética tenta construir pontes e plataformas por cima do abismo. A mesma trindade pode ser encontrada em Cassirer, que afirma que “mito, língua e arte começam como uma unidade concreta e não dividida, que é apenas gradualmente resolvida em uma tríade de modos independentes da criatividade espiritual” (CASSIRER, 1946, p. 98, tradução nossa).

Tal divisão gradual é fruto, como já vimos anteriormente, da nossa própria incapacidade de compreender o mundo para “além” da oposição. Conforme tomamos consciência de nossa apropriação da tocha divina, conforme reparamos em seu poder de traçar linhas no mundo através da projeção de suas sombras e construir limites entre conceitos, mais dividimos nossa própria capacidade simbólica em fragmentos cada vez menores e mais detalhadamente díspares, e mais nos distanciamos da unidade do pensamento mítico e seguimos à disparidade do pensamento racional.

Foi, então, com a tocha divina em mãos para iluminar nossa caminhada pelo mundo obscuro, que aprendemos a dominar o fogo.

4 Caos: o poeta e o pêndulo

“Jesus, vendo-a chorar, e bem assim os judeus que a acompanhavam, agitou-se no espírito e comoveu-se. E perguntou: Onde o sepultastes? Eles lhe responderam: Senhor, vem e vê. Jesus chorou. Então disseram os judeus: Vede quanto o amava! Mas alguns objetaram: Não podia ele, que abriu os olhos ao cego, fazer que este não morresse?” Raskólnikov virou-se para ela e ficou a olhá-la com emoção: é, é isso mesmo! Ela já tremia de fato, de corpo inteiro, em verdadeiro estado febril. Ele esperava por isso. Ela se aproximava da palavra que narra o milagre mais grandioso e inaudito, e o sentimento de um imenso triunfo apossou-se dela. Sua voz se fez sonora como metal; o triunfo e a alegria soaram nela e lhe deram força. As linhas se embaralhavam diante dela porque a vista estava escurecida, mas ela sabia de cor o que estava lendo. No último versículo: “Não podia ele, que abriu os olhos ao cego...” – ela, que baixara a voz, transmitiu com calor e veemência a dúvida, a censura e a blasfêmia dos incrédulos, que dentro de um instante, como atingidos por um raio, cairiam prostrados, desatariam em choro e creriam... “E *ele, ele* – também cego e incrêdo –, ele também ouvirá neste instante, ele também crerá, sim, sim! agora mesmo, agora mesmo” – sonhava ela, e tremia de alegre expectativa. (DOSTOIÉVSKI, 2009a, p. 338)

A ordem imposta pela luz do Verbo finalmente seria rompida com a revolução do pensamento moderno, e os ideais iluministas nos levariam a buscar nosso próprio método. Enquanto pensadores como Descartes e Kant buscavam maneiras de colocar ordem ao mundo através do pensamento estritamente racional, outros como Hobbes e Rousseau pensavam em como ordenar a sociedade em si. A ruptura com o Verbo se faria, então, icônica na percepção de Nietzsche, e do vácuo do trono do Deus morto surgiu uma energia caótica que, assim como um buraco negro que engole até a própria luz para se fazer cada vez maior, passou a se alimentar das inúmeras fontes de luz apontadas para aquela direção.

Ao invés de certeza, agora a dúvida passava a guiar os viajantes na floresta escura, a luz da tocha iluminando o caminho começava aos poucos a vir com a pergunta: eu vejo o caminho iluminado, mas o que está além do escopo da luz? A partir de então não se iluminaria mais um ponto fixo, qualquer lugar poderia ser tocado pela claridade, mas para onde quer que a luz fosse apontada, novas sombras seriam projetadas e embora a ordem estivesse sempre ali delimitada pelas tochas que continuavam dividindo o verdadeiro do falso de maneira cada vez mais otimizada, uma situação caótica da constante renovação do vir-a-ser se iniciava.

É em Baudelaire que pensadores que refletem sobre a modernidade como Berman (2007) e Peter Gay (2009) encontram um pilar fundamental para o advento que não cessou de nos engolir desde então. Autor de “O Pintor da vida moderna”,

quase um manifesto do arquétipo do artista moderno, o poeta representa mais em si próprio do que qualquer de suas obras a dualidade da humanidade diante desse novo estágio de constante renovação, ora entusiasta, ora crítico, sempre buscando uma compreensão profunda do processo para o qual sua sociedade estava sendo puxada.

Para Gay (ibid., p. 54), “o modernismo de Baudelaire incluía acima de tudo ‘o efêmero, o fugidio, o contingente’”, enquanto para Berman (2007, p. 163), em um primeiro momento “a fé que Baudelaire deposita na burguesia põe de lado as sombrias potencialidades de seus movimentos políticos e econômicos”, resultando no que o pensador norte-americano chamaria de uma “visão pastoral” do poeta. Posteriormente – ou até simultaneamente –, contudo, Baudelaire recorre a um “expediente reacionário porque está preocupado com a crescente ‘confusão entre ordem material e ordem espiritual’, disseminada pela epopeia do progresso” (ibid., p. 167). É então que, no lodaçal de macadame das obras de Napoleão III, ambos os arquétipos – modernista e antimodernista – se encontrariam, sendo que

A diferença entre o modernista e o antimodernista, naquilo que importa aqui, é que o modernista se sente em casa nesse cenário, ao passo que o antimodernista percorre as ruas à procura de um caminho para fora delas. No que diz respeito ao tráfego, porém, não há nenhuma diferença entre eles: ambos são obstáculos e casualidades para os cavalos e veículos cujos caminhos eles cruzam e cujo livre movimento impedem. (ibid., p. 194)

Ao se emancipar da ordem rígida de um Deus que dividia o certo do errado com sua própria luz enviada ao mundo, a humanidade se encontrou diante de uma ordem dinâmica que constantemente se renova, mudando a projeção das luzes e sombras de maneira caótica. Caos e ordem não se comportariam, aqui, como oposição um do outro, mas o primeiro como uma constante destruição e reestruturação do segundo. A própria alternância do governo francês após a revolução anunciava a tormenta que estaria por vir, com os anos de Terror nos quais “a Revolução abriu mão da liberdade de expressão e, com isso, do cumprimento já realizado de uma promessa central do iluminismo burguês” (GUMBRECHT, 2003, p. 115) em nome do combate aos contra-revolucionários, com a retomada do poder pela dinastia Bourbon que “empenhou-se em recriar o Antigo Regime clerical como se a Revolução Francesa nunca tivesse ocorrido” (GAY, 2009, p.50) após a queda de Napoleão, e em seguida com o surgimento de uma Segunda República nas mãos do sobrinho, Napoleão III, que posteriormente ainda derrubaria

a república mais uma vez para governar com punho firme em uma França caótica em estágio de modernização.

Baudelaire, entretanto, não foi o único a notar a aproximação de tal tormenta. Na Rússia de Nicolau I, Puchkin escreveria em 1833 “O Cavaleiro de Bronze”, em alusão à estátua do czar que dá nome à cidade de Petersburgo, onde “a sombra da noite jamais escurece o céu dourado” (PUCHKIN, apud. BERMAN, 2007, p. 215). Segundo Berman, ao ser descrita como um “ídolo”, a estátua se torna “a antítese radical de um deus” que “criou uma cidade de homens à sua própria imagem; transformou-os (...) em estátuas de desespero” (ibid., p. 220). O czar de bronze representa a força da mão humana em oposição à força da natureza, a nova tocha erguida, não mais apenas roubada da árvore do fruto do saber, mas agora dominada para ser usada de acordo com a vontade de líderes que guiariam seus povos para a direção que considerassem melhor.

Alguns anos mais tarde, Dostoiévski utilizaria a metáfora do homem de bronze não para o czar da cidade cujo céu dourado jamais escurece (referência que Puchkin faz às “noites brancas” do inverno petersburguense), mas para Napoleão, que espalhou o fogo da tocha da humanidade acendida na França por toda a Europa, deixando fagulhas também pela Rússia.

“Não, aqueles homens não foram feitos assim; o verdadeiro *soberano*, a quem tudo é permitido, esmaga Toulon, faz uma carnificina em Paris, *esquece* um exército no Egito, *sacrifica* meio milhão de homens na campanha da Rússia e se safa com um calembur em Vilna; e ao morrer é transformado em ídolo – logo, *tudo* lhe é permitido. Não, pelo visto esses homens não são de carne, são de bronze!” (DOSTOIÉVSKI, 2009a, p. 283-284)

Depois de flertar com o niilismo em *Memórias do Subsolo*, que Steiner alegaria ser “provavelmente o mais dostoiévskiano dos livros” (STEINER apud. SCHNAIDERMAN, in: DOSTOIÉVSKI, 2009b, p. 10) e onde o autor russo faz contraponto ao homem novo de Tchernichévski – contraponto este que consiste, justamente, na oposição da crença inconsequente do personagem tchernichevskiano de *O que fazer?* na racionalidade futurista pela amargura do homem do subsolo, detestável e preso aos próprios vícios –, Dostoiévski traz em *Crime e Castigo* seu próprio homem novo: Raskólnikov.

4.1 A revolução das luzes: entre carne e bronze (os demônios)

Impelido pelo pensamento lógico, científico, o protagonista de *Crime e Castigo* se vê na necessidade de comprovar sua tese: homens de bronze não se submetem às mesmas regras que homens de carne. A verdade não seria mais enviada, seria tomada e controlada, de modo que imposições como o *não matarás* não poderiam, não deveriam parar um verdadeiro soberano. O homem novo não precisava esperar que alguém lhe enviasse uma luz para lhe mostrar o caminho porque ele trilhava seu próprio caminho, com sua própria luz.

Entretanto, enquanto o personagem de Tchernichévski desafia um dignatário sem medo das consequências e *sem sofrer* as consequências em um rompante de coragem e audácia, como descrito por Berman (2007, p. 255), sobre Raskónikov recai todo o castigo de seus atos. Ele tenta ser um homem de bronze, mas acaba queimando sua carne na prisão com a punição pelas mãos da justiça dos homens, que não lhe queima como fogo do inferno, mas como o fogo divino que purifica. Seu inferno é a própria consciência que o persegue, consome sua carne desprotegida pela ausência de bronze e suga suas forças ao longo de toda a novela.

Durante esse processo de luta interior ele se envolve com Sônia que, ao descobrir o horrendo ato do protagonista, lê às lágrimas a passagem do Evangelho segundo João sobre a ressurreição de Lázaro.

A dualidade entre ambos os personagens é a dualidade entre o divino e o profano, Deus e o demônio, mas não entre a luz e as sombras. Ao contrário, são duas fontes distintas de luz, duas verdades que se opõem porque cada uma aponta para uma direção, delineando sombras diferentes e, portanto, verdades diferentes sobre o mundo. Lúcifer não é o anjo das sombras, mas o anjo de luz, e Dostoiévski utilizaria a metáfora dos demônios em outra obra intitulada, justamente, *Os Demônios*, na qual se aprofundaria na fé dos homens que proclamam para si o poder de iluminar o caminho da humanidade.

Raskólnikov, contudo, ainda estava perdido entre os dois mundos.

A palavra “demoníaco” é “uma palavra grega e ela se refere à dinâmica da vida. Seu demônio é a dinâmica da sua vida e nós somos tão contrários à dinâmica da vida em nossa tradição que nós tornamos isso em um diabo” (CAMPBELL, 2010, arquivo de vídeo, tradução nossa). Flusser olha para o assunto de maneira semelhante em *A história do Diabo*: um Deus, do ponto de vista do Ser puro, é criador em oposição ao diabo aniquilador, mas do ponto de vista do nosso mundo

ambos podem ser compreendidos como um Deus que purifica no fogo do ferreiro em oposição ao diabo que visa manter o tempo, manter o mundo material tal qual o conhecemos (FLUSSER, 2006, p. 23). Essa diferença entre pontos de vista se faz clara se retomarmos a ideia do “nada” no Éden: o retorno ao paraíso é o aniquilamento, enquanto a manutenção do pecado é o que entendemos como nosso mundo.

O caos da modernidade se opõe à ordem do Verbo divino, mas ambos são ordem, ambos são *logos*. A ordem dos demônios dostoiévskianos se inicia como tese a ser comprovada em Raskólnikov para finalmente se tornar fé em *Os Demônios*:

Hoje tudo é dor e medo. Hoje o homem ama a vida porque ama a dor e o medo. E foi assim que o fizeram. Agora a vida se apresenta como dor e medo, e nisso está todo o engano. Hoje o homem ainda não é aquele homem. Haverá um novo homem, feliz e altivo. Aquele para quem for indiferente viver ou não viver será o novo homem. Quem vencer a dor e o medo, esse mesmo será Deus. E o outro Deus não existirá (DOSTOIÉVSKI, 2013, p. 120)

Quando Sônia lê o trecho bíblico para Raskólnikov, ela tenta guiá-lo de volta para a verdade do Verbo que se tornou carne. A ressurreição tratada na passagem até poderia ser interpretada metaforicamente como uma redenção do personagem, mas não é esse o ponto aqui. Ela quer, mais do que qualquer coisa, que ele sinta o mesmo que os judeus que contemplaram a cena de Lázaro saindo de seu túmulo sentiram, o mesmo que ela própria sente ao entrar no ápice de sua oração. Ela sente a verdade divina nas palavras bíblicas e Raskólnikov se perde na tentativa de seguir uma ordem dinâmica, criada pelo ser humano, como se ambos caminhassem em direção à luz pela floresta escura, mas enquanto ela se mantém no caminho, ele deixa sua curiosidade desviá-lo e precisa que alguém lhe atraia de volta com palavras que ecoem no silêncio da noite. Não são só suas palavras que dizem, sua leitura bíblica é potencializada pelas lágrimas, que carregam sua fé.

Aqui vemos outra dualidade: Raskólnikov tenta ser racional, frio, e ao mesmo tempo se comporta como uma pessoa boa. Quando ele comete seus dois crimes, um premeditado para comprovar sua tese e outro accidental, ele o faz tomado pela racionalidade, mas sua preocupação com Sônia se inicia pela empatia ao tentar ajudar o pai da garota. Empatia e racionalidade conflitam, o que não significa que o personagem não possa ter ambas as características, mas o resultado do paradoxo

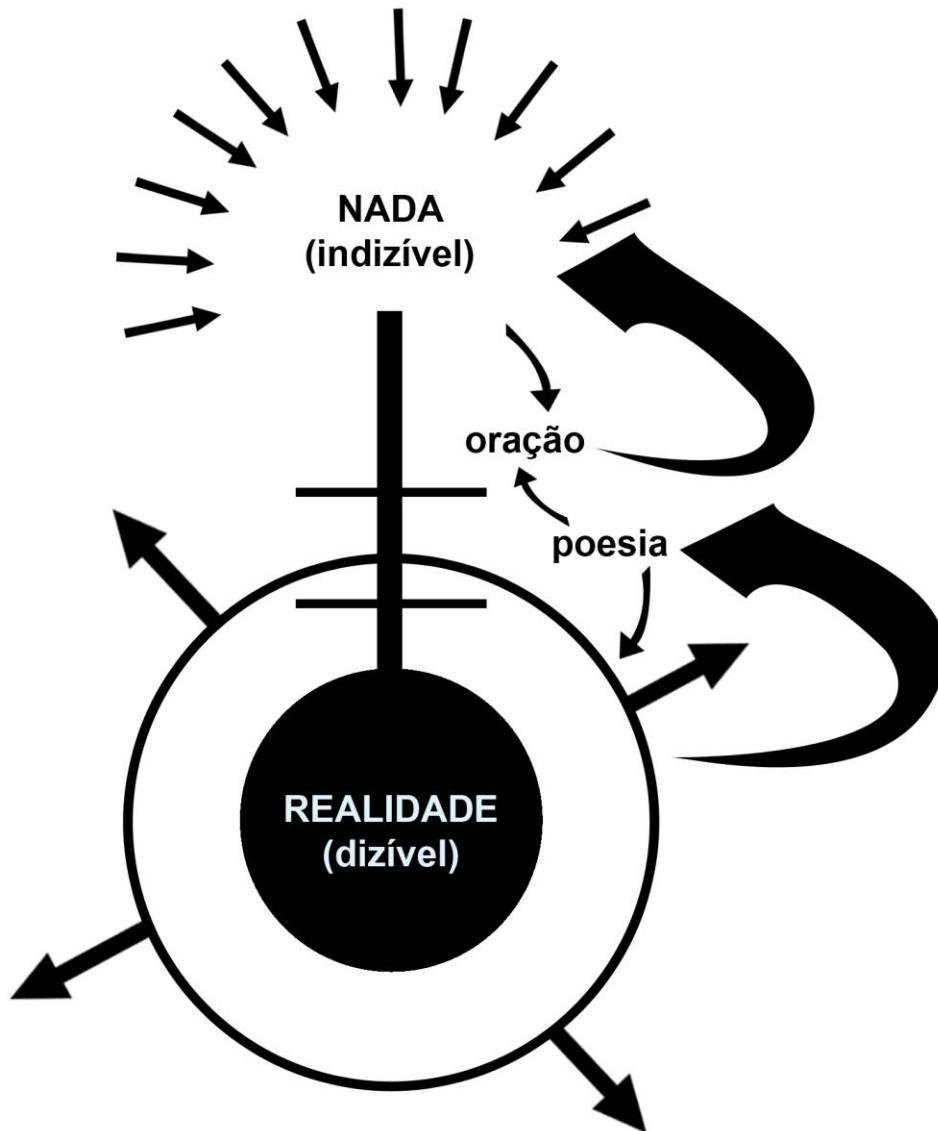
certamente o consome. As lágrimas de Sônia esbarram, ao mesmo tempo, em sua frieza e em sua empatia, o que o deixa ainda mais confuso e perdido. Ele não tem a fé necessária para se tornar um homem de bronze, e ao final do romance retorna à luz reconfortante da ordem mítica.

Assim como a figura de Baudelaire, o próprio Dostoiévski lidava com o pêndulo das ordens em uma sociedade em transição. Se o Éden é nosso abismo, o mundo ao qual fomos relegados não é, senão, um local de penitência, e tentar fazer do mundo um lugar perfeito só pode ser uma afronta à vontade divina. Entretanto, a empatia novamente nos move, mas por este ângulo, a empatia nos leva à ciência enquanto a razão nos leva ao marasmo do subsolo. Os contraditórios se chocam e puxam para sentidos opostos, e o ciclo de fé e dúvida contra dúvida e fé aparentemente nos puxa com sua energia infinita desde então.

4.2 A palavra e a ciência

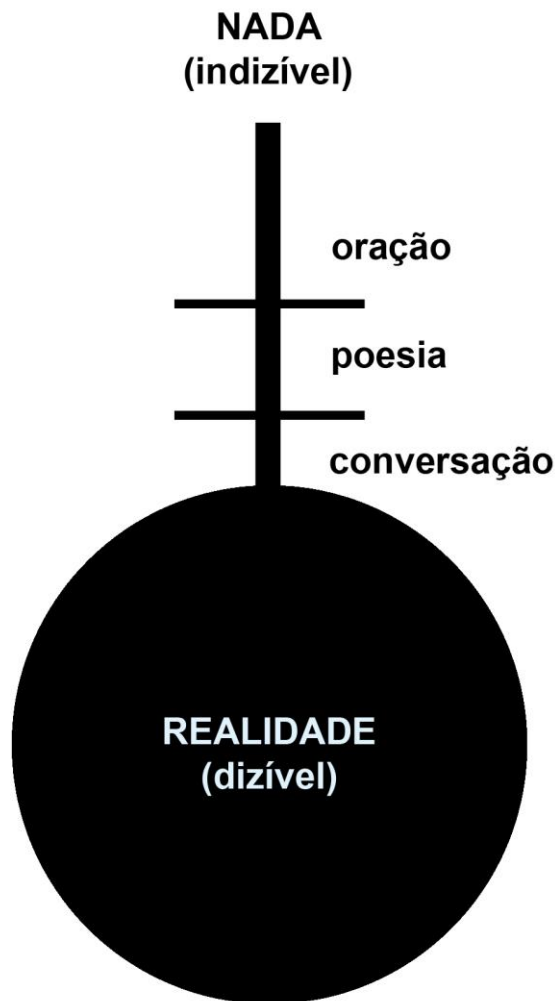
Retomemos nosso recorte do gráfico apresentado por Flusser e prossigamos para a *segunda dimensão*. Se antes tínhamos apenas um caminho linear de ida e volta da realidade ao abismo do nada, agora compreendamos que a realidade está *em meio* ao nada. A linguagem poética, como vimos, expande o território do real, mas o nada nunca diminui porque ele é infinito. Ele é nada, e o nada não tem fim; ao mesmo tempo ele é tudo, o início e o fim. O nada alimenta a linguagem mítica, que tenta voltar para ele, enquanto a linguagem poética observa o nada e constrói as pontes que, a seu tempo, se tornarão mais realidade.

Figura 9: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade 2a*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

A ciência, o conhecimento, é linguagem, é *logos*, e pode operar tanto como conversação, quanto como poesia ou oração porque assim opera a língua. Raskólnikov estava no campo da hipótese que, antes de se tornar tautológica, permanece no campo da linguagem poética. Ele queria *criar a realidade*. Depois que a ciência se torna regra, se torna ordem, a realidade expande e permanece como conversação. Para a terceira forma de linguagem, que aqui chamamos de linguagem mítica (oração), Flusser relega a ciência que mergulha de cabeça no abstrato, uma vez que o abstrato é o próprio nada e se sustenta apenas no campo da ideia, o campo onde mora a *ideologia*.

Figura 10: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade 2b*.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Com a tocha do Verbo em mãos a humanidade sempre criou, sempre expandiu sua realidade e seguiu *conhecendo*, entretanto a diferença fundamental do conceito da ciência moderna é a otimização do processo. A dúvida cartesiana que ainda, de certa forma, norteia o nosso pensamento é a tomada de consciência do próprio domínio sobre o conhecimento em si, como se a humanidade fosse composta por mariposas atraídas pelo fogo que, em um dado momento, descobriram como criar suas próprias fogueiras. O nosso domínio do fogo literal remonta de tempos absolutamente ancestrais da história da humanidade, mas nosso domínio metafórico do fogo do conhecimento dá início à tormenta do progresso que chamamos de modernidade, como se até então apenas estivéssemos esperando

sinais míticos enviados para escolhidos ou poetas ímpares que, como um Moisés ou um Shakespeare, criassem novas pontes gradativa e organicamente.

Contudo, a dúvida cartesiana traz consigo um paradoxo: ela não duvida de si mesma, ela ainda é convicção, uma vez que “a fé na dúvida cabe, durante a idade Moderna, o papel desempenhado pela fé em Deus durante a Idade Média” (FLUSSER, 2011a, p. 23).

E pelo próprio caráter incessante da dúvida cartesiana, tal convicção não poderia se sustentar para sempre.

6 Dúvida: a aranha e o abismo

Figura 11: Arnold Schönberg, *Blick*, 1910.



Fonte: Arnold Schönberg Center⁶

⁶ Disponível em: <<https://www.schoenberg.at/index.php/en/schoenberg-2/bildnerischeswerk/eindrucke-und-fantasien/061-68>>. Acesso em abr. 2019.

Se o pintor da vida moderna é dinâmico e se movimenta fugindo da rigidez da forma, arcaica em um mundo onde o que já está dado não se faz mais tão interessante quanto aquilo que pode vir a ser, a arte, seguindo os passos da própria ciência moderna, passa a buscar no abismo não mais seu fim, mas seu inalcançável horizonte. A dúvida cartesiana, tentadora e insaciável, canta como uma sereia no nada atraindo os viajantes em direção ao abismo.

Observando o quadro de Paul Klee adquirido em sua juventude, Walter Benjamin cria uma alegoria apontada por Löwy (2005, p. 87) como um texto que certamente marcou a imaginação de sua época tanto por tocar de maneira profunda a crise da cultura moderna quanto por ser um prenúncio trágico do que estaria por vir. O *Angelus Novus* de Klee representa, em Benjamin, o Anjo da História cujo rosto está voltado para o passado, vendo sem poder fazer nada a pilha de escombros deixada pela tormenta do progresso que o impele para o futuro (BENJAMIN, apud. idem). Löwy ainda afirma que essa “tempestade que sopra do paraíso, sem dúvida, evoca a queda e a expulsão do jardim do Éden” (ibid., p. 89).

Para Benjamin, em *Das Passagen-Werk*, a quintessência do inferno é a eterna repetição do mesmo, cujo paradigma mais terrível não se encontra na teologia cristã, mas na mitologia grega: Sísifo e Tântalo, condenados à eterna volta da mesma punição. (ibid., p. 90)

Sob a capa de busca pelo “novo”, a lógica moderna se faz a punição de Sísifo substituindo fé por dúvida e dúvida por uma nova fé. Para Flusser (2011a) o estágio natural do ser humano é a fé, a inocência, mas o intelecto é o campo da dúvida, e uma vez abalada pela mesma, uma fé jamais retorna ao seu estágio anterior assim como uma vez expulsos do paraíso, jamais pudemos voltar. Porém na dúvida cartesiana ainda reside uma fé: a fé na própria dúvida. “A última certeza cartesiana, incorruptível pela dúvida, é, a saber: ‘penso, portanto sou’. Pode ser reformulada: ‘duvido, portanto sou’.” (ibid., p. 22). A partir de então, é na intelectualização do próprio intelecto que nasce a dúvida da dúvida: a aniquilação total da certeza resultante do paradoxo lógico onde “tudo pode ser objeto de dúvida, inclusive a dúvida” e “nada pode ser autenticamente objeto de dúvida”, ou seja, “tudo é nada”: niilismo. (ibid., p. 26).

Para compreender tal articulação, Flusser nos traz então a metáfora da aranha. A dúvida duvida dos fios do conhecimento que estão impostos, quaisquer valores pré-estabelecidos devem ser colocados em xeque para que a aranha possa

criar fios novos sobre o abismo. A aranha flusseriana tece sua teia sobre a imensidão do nada e sua realidade é a própria teia. Tudo está na teia: as moscas que se tornam alimento se prendem na teia, outras aranhas estão na teia, eventos cataclísmicos rompem a teia e ela própria está na teia. A aranha pode sempre conquistar a imensidão do nada criando mais teias por onde poderá se locomover, mas o que está nos vãos da teia é sempre o nada, o inapreensível, inalcançável, aquilo que transcende sua capacidade de compreensão. Enquanto a aranha-oradora se lança ao abismo tentando fazer parte dele e a aranha-conversadora se desloca sobre a teia fazendo com que ela tenha sentido, a aranha-poeta intui o abismo e duvida da teia que já está dada porque sabe que ela não dá conta daquilo que está além, e isso a leva a tecer mais fios da realidade sobre o nada, mas ela não duvida de sua própria dúvida porque isso seria duvidar da própria possibilidade de conquistar o abismo através dos fios, seria duvidar do próprio tear. Se a aranha duvidar que pode conquistar o vazio com sua teia, ela aniquila sua fé por completo.

Partindo deste conceito, podemos compreender que a aranha-convicta pode aceitar a teia imposta e ter fé em sua realidade ali dada ou não aceitar a teia imposta e tecer novas teias, duvidando da teia dada para retomar sua fé na nova realidade que será construída. A aranha-niilista, contudo, é a aranha que não tem nenhuma fé. É a aranha que nega a própria teia.

É plausível que se pense, neste caso: como poderia uma aranha duvidar de sua própria teia sob suas patas, que prende seu alimento e inegavelmente abriga sua espécie?

Não nos percamos, porém, em nossas metáforas como se fossem representações essencialmente diferentes entre si e tentemos compreendê-las como partes do mesmo todo. Utilizamos anteriormente a ideia da luz divina que ilumina a escuridão e aponta o caminho para a verdade, e complementamos depois com a tocha da era moderna que emancipa a humanidade da necessidade de esperar uma luz enviada, criando sua própria luz para iluminar o caminho em meio à floresta escura. A aranha flusseriana tece em meio à floresta escura. Ela não compreende o que está nos vãos de sua teia porque só há a escuridão do vazio. Tudo o que ela conhece está na teia: está sobre a teia, mas também está *na teia em si*.

A tormenta do progresso é o que acontece quando a escuridão toma os fios que vão ficando para trás na incessante busca pela conquista do abismo. O *Angelus*

Novus benjaminiano observa as sombras tomando o passado conforme é impelido para o futuro, ele observa o aniquilamento na imensidão do nada enquanto é forçado em direção à nova realidade que logo será mais uma vez aniquilada. A tempestade sopra do paraíso porque o paraíso é o nada, e o nada engole aquilo que fica para trás. Löwy (2005) aponta ainda a relação da tese benjaminiana com Baudelaire:

O imenso e frio cemitério sem limite,
Onde repousa, à luz de um sol pálido e terno,
Quando povo existiu, desde o antigo ao moderno.
(BAUDELAIRE, apud. LÖWY, 2005, p. 89)

Fazendo “aparecer o novo no sempre igual e o sempre igual no novo” (BENJAMIN, 1994, p. 165), o poeta influencia o pensamento de Benjamin, que encontra no *flâneur* uma figura observadora. O pêndulo baudelairiano não é o movimento da tormenta do progresso em direção ao abismo, mas o movimento *entre convicções*, o movimento que ora busca a liberdade do novo; ora busca a segurança do pré-estabelecido. Já a busca incessante pelo novo leva ao niilismo, pois é no duvidar do ato de tecer novas teias sem que seja mais possível retomar a fé inicial nas teias que já ficaram para trás; no duvidar da construção do paraíso terreno sem conseguir acreditar novamente no paraíso do Éden; no duvidar da própria dúvida que o niilismo destrói todo resquício de fé no que é e no que pode vir a ser, não restando absolutamente nada, ou restando *apenas* o nada.

Ainda no século XIX Nietzsche esperava para os dois séculos que viriam uma “ascensão do niilismo” (NIETZSCHE, 2000, p. 89). Houve, entretanto, um processo para que a dúvida cartesiana se aniquilasse duvidando do próprio devir – ou seja, de si mesma. Da dissolução dos valores já dados em nome de constantes vir-a-ser de novos, da eterna busca por novas teias sobre o abismo, a dúvida ainda em seu estágio de fé – a fé na própria dúvida –, guiaria a sociedade moderna em sua busca pela verdade, aumentando conseqüentemente “a potência daquele que fixa os valores” (ibid., p. 106). Essa busca pela fixação de novos valores-verdades pode ser encontrada nas mais variadas manifestações da linguagem.

6.1 Emancipação da dissonância

Em publicação de 1912 do almanaque *Der Blaue Reiter* (o cavaleiro azul, em tradução nossa), grupo formado por artistas como Kandinsky e o próprio Paul Klee, Schönberg argumenta a respeito da relação entre o texto (verbal) e a música concluindo que o julgamento da música com base na palavra é tão confiável quanto o julgamento do álbum com base nas características do carbono (SCHÖNBERG, 1950, p. 6). Seu ponto era o de que uma composição musical que se vale de palavras cantadas como uma ópera deveria ser compreendida tanto pelas palavras quanto pela música, e ambas as linguagens deveriam se expressar como partes de um todo que deveria ser reconhecido mesmo que cada parte fosse vista individualmente, uma sem depender da outra.

Além de compositor, Schönberg também pintava, e embora não tenha se lançado tão profundamente no território da abstração quanto o amigo Kandinsky, suas buscas por aquilo que não poderia ser nomeado na música e na pintura se mostravam, de certa forma, análogas. Com uma série de pinturas intituladas *Blick* (“olhar”, em tradução nossa), figuras fantasmagóricas e borradas encaram quem quer que olhe para a obra, como se contemplassem algo de espantoso em uma espécie de tremor diante de um maravilhamento, ou medo.

Figura 12: Arnold Schönberg, pinturas.



Fonte: Arnold Schönberg Center⁷

⁷ Disponível em: <<https://www.schoenberg.at/index.php/en/schoenberg-2/bildnerischeswerk/eindrucke-und-fantasien>>. Acesso em jun. 2019.

Schönberg e Kandinsky chegaram a debater o papel da arte, bem como sua significação, em trocas de cartas:

Devemos nos conscientizar que existem quebra-cabeças ao nosso redor. E nós devemos encontrar a coragem para olhar esses quebra-cabeças nos olhos sem perguntar timidamente sobre “a solução”. É importante que nossa criação de tais quebra-cabeças se espelhem nos quebra-cabeças com os quais estamos cercados, para que nossa alma possa se esforçar – não para resolvê-los – mas para decifrá-los. O ganho, portanto, não deve ser a solução, mas novos métodos de codificar e decodificar. O material, sem valor em si, serve para a criação de novos quebra-cabeças. Pois os quebra-cabeças são uma imagem do incompreensível. E imperfeita, isto é, uma imagem humana. Mas se nós podemos apenas aprender com eles para considerar o incompreensível possível, nós chegamos perto de Deus, porque nós não mais precisamos entendê-lo. Porque então nós não mais o medimos com nossa inteligência, o criticamos, o negamos, porque nós não podemos reduzi-lo a essa inadequação humana que é a nossa clareza. (SCHÖNBERG, 2004, p. 171, tradução nossa)

Nossa clareza, a imagem do incompreensível (da versão em inglês do texto: *ungraspable*), é também a imagem do inalcançável (também *ungraspable*). É a linguagem, não apenas a língua com a qual articulamos nosso raciocínio lógico, mas as inúmeras manifestações da linguagem que nos permitem articular o simbólico. Quando Schönberg diz que o material não tem valor em si, é porque o valor está no simbólico, ele é a própria essência do simbólico. Para o músico, a arte também significa, não através da língua – seja explanada pelo texto verbal, seja no próprio raciocínio lógico, paradigmático por excelência, do verbo –, mas através de sua própria construção simbólica.

Nessa inconstante busca sisifista por espelhar os quebra-cabeças que o cercavam sem tentar solucioná-los, apenas buscando novos métodos para codificar e decodificar, Schönberg questiona o sistema tonal da música ocidental partindo do princípio que as consonâncias, naturais e que permeiam “o nosso redor”, nos são agradáveis por uma questão de hábito, e que seria necessário emancipar as dissonâncias (SCHÖNBERG, 1950, p. 104). Seu argumento é o de que “nos últimos séculos, o conceito de harmonia mudou tremendamente com o desenvolvimento do cromatismo” (ibid., p. 103, tradução nossa), e assim o ouvido ocidental foi gradualmente se acostumando com uma série de dissonâncias antes proibidas, deixando de interromper o fluxo das melodias como se fossem algo “errado”. Consonâncias e dissonâncias se distinguem pela compreensibilidade (ibid., p. 104).

Ora, se compreendemos consonâncias porque estamos habituados a ouvi-las e não compreendemos as dissonâncias pela sua estranheza, e se ao longo da história da música houve mudanças no que se compreende em uma obra, parece perfeitamente possível criar um novo método de codificar e decodificar, criando músicas que não se valham de sistemas convencionais como o tonal, mas dentro de novas regras de interações entre as notas.

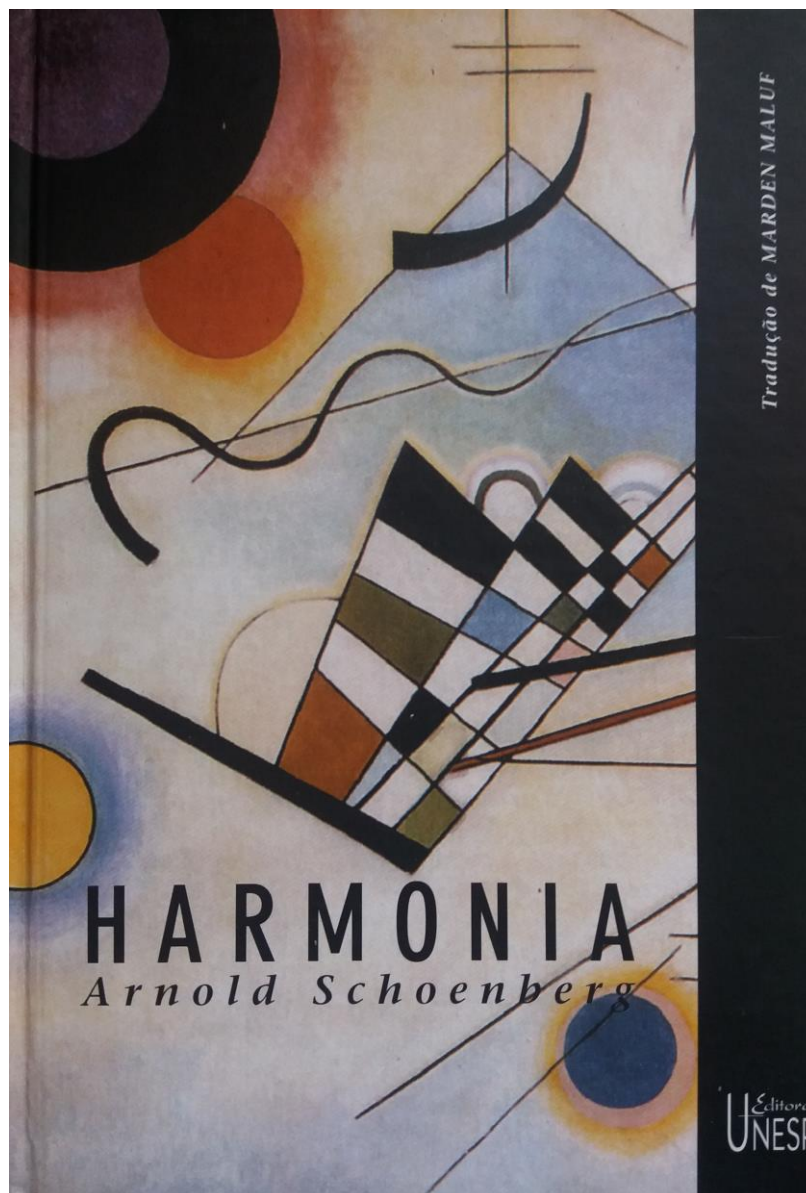
A música dodecafônica proposta por Schönberg após anos de dedicação ao assunto – ou: o “método de composição com doze notas que se relacionam apenas uma com outra” (ibid., p. 107, tradução nossa) – se justifica na afirmação:

A música não é apenas mais um tipo de diversão, mas uma representação musical de ideias de um poeta musical, de um pensador musical; estas ideias musicais precisam corresponder a leis da lógica humana; elas são parte do que se pode perceber, raciocinar e expressar. Partindo destas hipóteses, cheguei às seguintes conclusões: O ESPAÇO BI-OU-MAIS-DIMENSIONAL NO QUAL IDEIAS MUSICAIS SÃO APRESENTADAS É UMA UNIDADE. (SCHÖNBERG, 1950, p. 109, tradução nossa)

Essa “ideia musical” é uma imagem do inalcançável, tal qual é a ideia do verbo ou a imagem da pintura. Todas, por definição, tentam dar conta daquilo que é inapreensível, são a inadequação humana que é nossa clareza. Na pintura, Kandinsky também busca uma maneira de se desprender de resquícios do “natural”, da ideia de espelhar os quebra-cabeças ao seu redor tentando resolvê-los – como, por exemplo, o da Vinci renascentista que fazia pouca ou até nenhuma distinção entre pintar um corpo humano em uma obra de arte e entender como ele funciona cientificamente –, tentando, ao invés disso, buscar novos métodos de codificar e decodificar o mundo ao seu redor. Nesse sentido, a pintura de Schönberg parece estar um passo atrás de sua própria música no mesmo caminhar em direção ao abismo, em direção ao lugar mais perto de Deus. Os rostos que observam, assim como o anjo de Paul Klee, embora distorcidos e dissolvidos pela expressividade do autor, ainda se prendem na inadequação da clareza humana, ainda se prendem nos fios da teia, como se observassem o passo adiante. Se em Benjamin o *Angelus Novus* observa o passado sendo tomado pela escuridão conforme é impulsionado pela tormenta do progresso, podemos encontrar em *Blick* uma espécie de contemplação do abismo, daquilo que está por vir, do caos do vir-a-ser, do devir nietzschiano. A figura representada por Schönberg é, nos termos flusserianos que viemos nos fundamentando até aqui, poética, porque constrói no abismo do nada

um terreno sólido, tece um pouco mais da grande teia da conversação. A pintura de Kandinsky e a música de Schönberg, por sua vez, tentam ir *além* da poética flusseriana, se fazem oração, justamente porque entram em um nível de abstração que já não mais se sustenta sobre as teias sólidas, mas se lança ao abismo tentando se religar ao todo. A música dodecafônica é, de certa forma, abstrata como a pintura de Kandinsky: ambas mergulham na ideia em si, se desprendendo dos resquícios do que pode ser visto e ouvido na natureza. A capa da edição publicada no Brasil pela Editora UNESP do tratado de harmonia de Schönberg é ilustrada, inclusive, com a Composição VIII, de Kandinsky:

Figura 13: *Harmonia*, capa da edição de 2001, Editora UNESP.



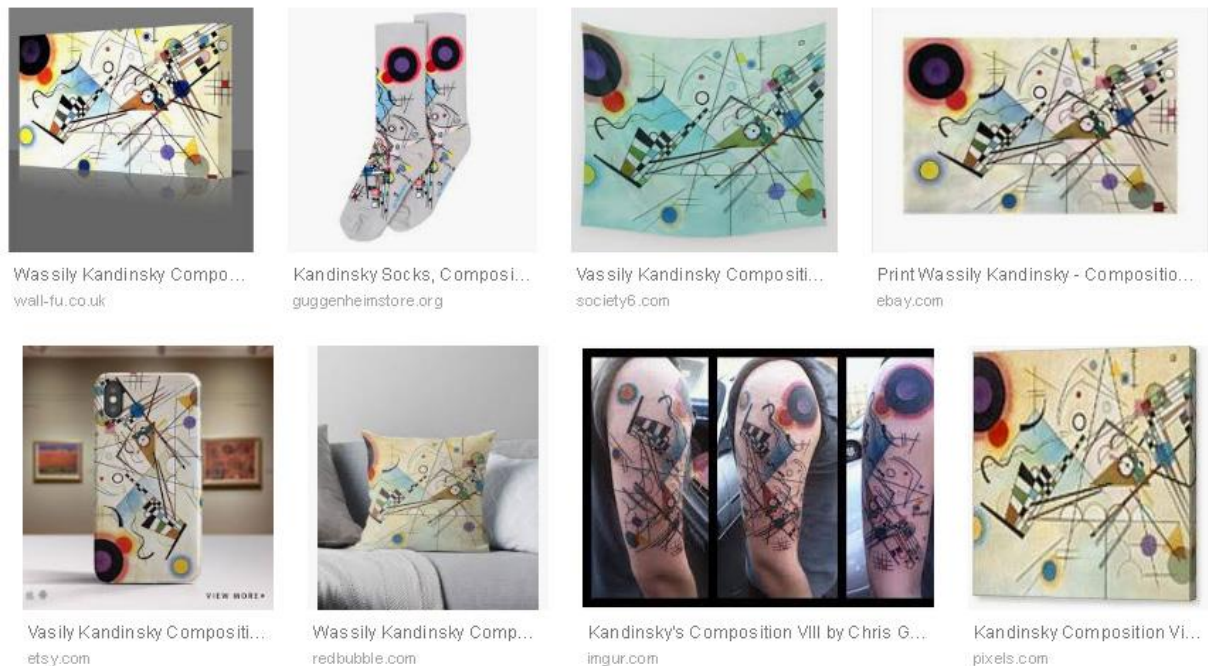
Fonte: Capa do livro fotografada pelo autor.

6.2 Tecendo a teia da aranha

Uma diferença fundamental entre língua e arte para Cassirer (1944, p. 184) é o caráter da língua (assim como da ciência) de *abreviação* da realidade, enquanto a arte funcionaria como uma *intensificação* da realidade. “Realidade”, para o autor, é o mundo concreto, aquele que segundo Schönberg não tem valor, e para Flusser não pode ser apreendido, portanto, *não é* a realidade, é apenas o nada. Embora se utilizem de termos diferentes e até conflitantes, todos convergem para um raciocínio de certa forma análogo: se em Cassirer vimos que a língua divide o mundo, separando as coisas umas das outras, e o mito é uma tentativa de reatar com o todo pela parte; e se Schönberg entende que, uma vez que não podemos compreender o inalcançável pela clareza humana, podemos apenas tentar espelhá-lo através de novos métodos de codificar e decodificar – onde a arte tem papel fundamental; em Flusser, abandonamos os conceitos de arte, mito e até da própria língua enquanto segmento distinto da linguagem para um conceito de “língua” maior, uma faculdade de linguagem, que em suas diferentes manifestações pode agir de inúmeras maneiras, seja como poesia, oração ou conversação, e aquilo que Cassirer divide em “ciência”, “língua”, “arte” e “mito” podem operar em quaisquer das três esferas.

Vimos que o conceito flusseriano de “realidade” é a própria língua e comparamos o conceito de “arte” e “mito” em Cassirer com os eixos da “poesia” e “oração” em Flusser. Entendamos, portanto, que a separação entre três conceitos distintos (arte, língua e mito) não se sustenta dentro de nossa abordagem uma vez que “poesia”, “conversação” e “oração” são diferentes maneiras de interagir com o indizível do vir-a-ser e o terreno sólido do dizível. O que comumente chamamos de “arte” pode se iniciar no campo da poesia e se tornar tautológico, se tornar algo comum na grande conversação da humanidade, uma vez que já foi concretizado (*Bildlich*), assim como pode ter sua origem no campo da oração, da abstração, de uma tentativa de se religar ao nada do *Uno*, mas ainda assim ser puxado para a realidade através do exercício incansável da intelectualização. Um exemplo prático é a própria obra de Kandinsky que, cerca de um século após a tentativa do autor de romper barreiras da arte, pode ser facilmente encontrada nas representações mais cotidianas em uma simples passeada por sites de busca na internet:

Figura 14: *Google images*, busca por “kandinsky composição viii”.



Fonte: *Print screen* da tela do navegador⁸.

A emancipação da dissonância almejada por Schönberg, contudo, não parece ter de fato sido alçada para o mundo da conversação. Talvez com exceções pontuais de acadêmicos e estudiosos da música, a consonância ainda parece regular a compreensão musical ocidental, certamente com muito mais liberdade do que em um passado próximo, mas ainda majoritariamente sob as amarras do sistema tonal. Notemos que a dissonância *em si* não é sempre considerada um erro, o que nossos ouvidos consideram “errado” é aquilo que foge das convenções musicais reguladas pela grande conversação e escapa da nossa compreensão, ainda que uma compreensão não necessariamente pautada pela racionalização do intelecto:

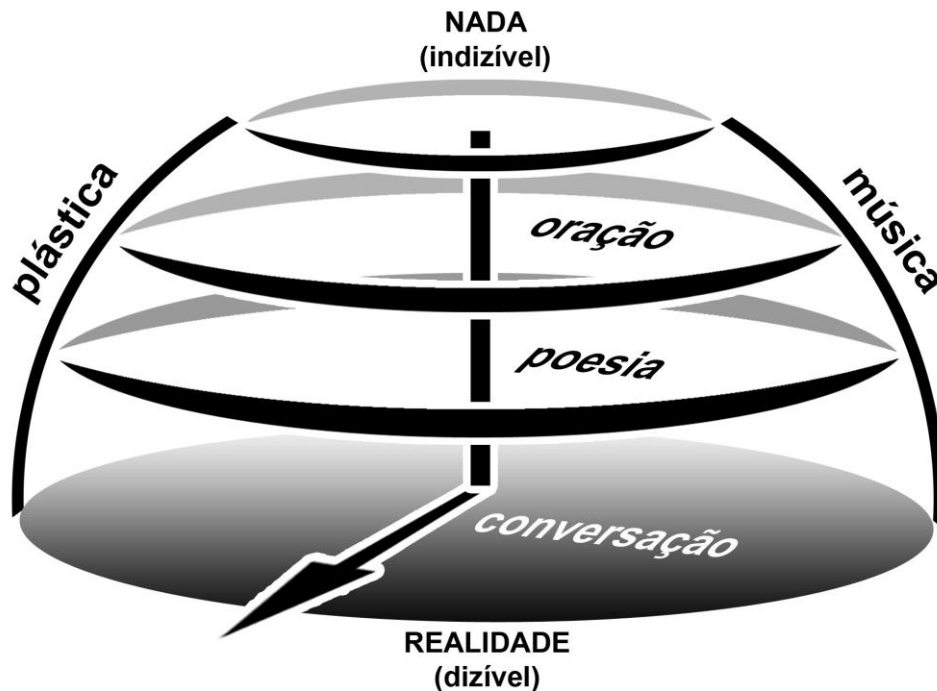
Nenhum acorde é falso “em si”, pelo simples fato de que não existem acordes em si por que cada acorde leva consigo o todo e até toda a história. (ADORNO, 2011, p. 38)

Partindo dessa premissa, podemos entender que a música com doze notas encontrou mais dificuldade do que a pintura para emancipar suas abstrações, e

⁸ Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=kandinsky+composition+viii>>. Acesso em jun. 2019.

talvez o surgimento da representação fotográfica tenha possibilitado uma emancipação da abstração pictórica que a abstração musical teve mais dificuldades de alcançar. Seguiremos ao nosso gráfico dos capítulos anteriores, agora dando corpo em uma *terceira dimensão*.

Figura 15: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade 3*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Plástica e música funcionam, dentro da forma metafórica do gráfico, como lados “leste” e “oeste” em um globo cujo norte é o nada. Ambos se “segmentam” do mesmo tronco progenitor da linguagem em suas próprias tentativas de dar ordem ao nada. Ambos, portanto, podem operar em cada uma das três esferas (conversaão, poesia e oração) da mesma maneira que a própria língua e a ciência. A expansão da realidade é a expansão do globo em si, que cresce conforme novas teias são tecidas ao longo abismo.

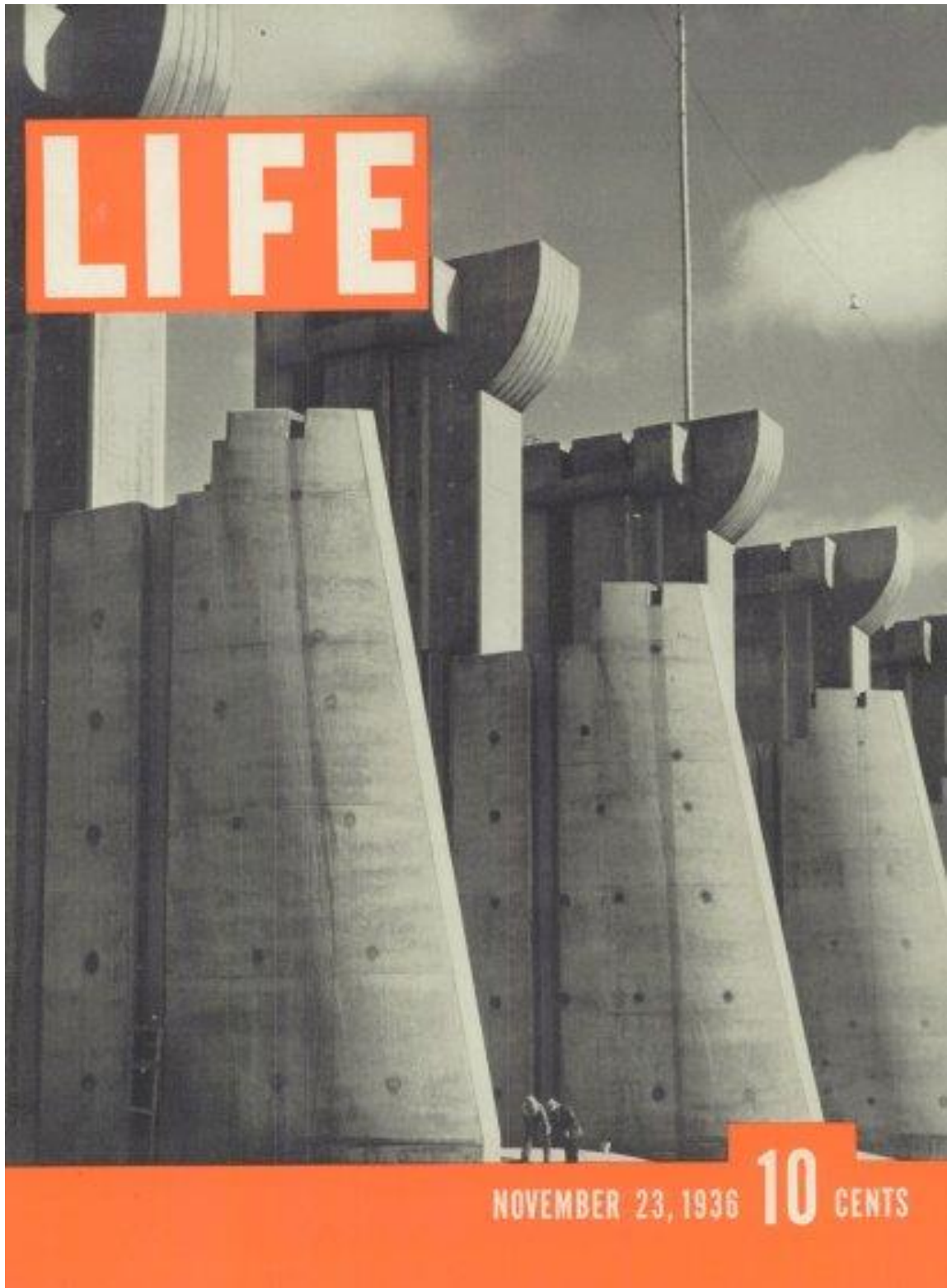
Flusser defende sua argumentação dizendo que “a música é o lado estético, a vivência das línguas flexionais” (2007, p. 204) e “a plástica é a vivência (a *aistheton*) das línguas isolantes” (ibid., p. 213). Para o autor, não existe uma linha que segmente o gráfico em três partes distintas “plástica – língua – música”, mas sim uma mudança gradual na maneira de lidar com o mundo concreto através da

linguagem. Os métodos de codificar e decodificar os quebra-cabeças almejados por Schönberg se desprendem do grande tronco progenitor da linguagem assim como língua e mito, e formas distintas entre si de “mídia” vão se fundamentando conforme regiões sólidas na grande teia da conversação começam a tornar compreensível o que anteriormente era inarticulado.

O poder de controlar o fogo que aponta para a verdade em meio à escuridão começaria, então, a encontrar seus limites, não fosse a possibilidade de iluminar com tal fogo ferramentas que pudessem servir para a construção de novas tochas cada vez mais poderosas. A aranha com o poder do salto simbólico descobre que não precisa depender apenas de sua habilidade de tecer a teia sobre o abismo, mas pode tecer uma máquina feita de teias para tal tarefa, e cada nova máquina lhe auxilia na tarefa de tecer novas máquinas ainda melhores. O grupo expressionista *Der Blaue Reiter* se dissolve com a primeira guerra mundial, quando a tormenta que vem do paraíso e impulsiona a humanidade em direção ao abismo começa a ter seus resultados cataclísmicos.

7 Máquina: as caixas e as coisas

Figura 16: *LIFE Magazine*, capa da primeira edição, nov. 1936.



Fonte: *LIFE Magazine website*⁹

⁹ Disponível em: <<https://time.com/4570265/80th-anniversary-life-magazine/>>. Acesso em: jun. 2019.

Após nos lançar através da guerra, a tormenta do progresso seguiu impulsionando a humanidade em direção ao futuro. Cada novo passo se fez uma nova reconstrução da pilha de escombros do *prekládat* – do traduzir – da história, e a busca pela verdade, pelo certo em oposição ao errado, passou a gerar conflitos de proporções antes não vistas em meio à luta pela potência de criar valores.

Futuristas como o arquiteto Antonio Sant’Elia tinham “a mesma disposição aguerrida dos colegas em arrastar a Itália para uma guerra a que o país, de início, estava assistindo como observador neutro” (GAY, 2009, p. 278). Sant’Elia morreria então no campo de batalha em 1916, sem viver para ver a concretização de seus esforços. Os futuristas encontravam na beleza crua do ferro e do concreto o caminho para uma sociedade otimizada, uma sociedade onde o domínio técnico levaria a humanidade ao seu melhor. Benjamin resgata o manifesto de Marinetti, fundador do movimento, ao refletir sobre a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica:

“*Fiat ars, pereat mundus*”, diz o fascismo, que espera que a guerra proporcione a satisfação artística de uma percepção sensível modificada pela técnica, como faz Marinetti. É a forma mais perfeita do *art pour l’art*. Na época de Homero, a humanidade oferecia-se em espetáculo aos deuses olímpicos; agora, ela se transforma em espetáculo para si mesma. (BENJAMIN, 2012, p. 212)

A ode de Marinetti à beleza da guerra que “enriquece um prado florido com as orquídeas de fogo das metralhadoras” e que “cria novas arquiteturas, como a dos grandes tanques, dos esquadrões aéreos em formação geométrica, das espirais de fumaça pairando sobre as aldeias incendiadas e muitas outras” (ibid., p. 211) aponta, para Benjamin, na direção da estetização da política. Estética e política se encontram, assim como a beleza e a guerra, ou talvez sempre tenham andado em sintonia, mas é somente quando a humanidade toma consciência do poder criador do fogo purificador que tal junção se dá de forma deliberada e orquestrada, uma vez que sob o olhar dos futuristas, “não existe nada mais belo o que a estrutura de aço de uma casa em construção” que “simboliza nossa paixão ardente pelo vir-a-ser das coisas” (MARINETTI, apud. GAY, 2009, p. 279). A guerra destrói para reconstruir, e o caos do vir-a-ser se faz então premissa para a melhoria da sociedade. Enquanto a beleza, a estética, se torna ferramenta da ideologia – a *palavra criadora da ideia*, a fixação de valores advindos do abismo, resultando na potência daqueles que controlam tal prática – une nações em defesa de um regime de verdade que se

proclama certo em oposição a tudo aquilo que é errado, a guerra parece ser a única saída para dividir aqueles que estão do lado apresentado por tais valores como “certo” daqueles que por ventura insistem em ficar do lado “errado”. A estetização da utilidade anda, assim, lado a lado com a utilitarização da estética, e os avanços técnicos passam a ser possibilitados não apenas pelo domínio do conhecimento científico moderno – o fogo do *logos* que ilumina a floresta escura em meio ao abismo e, depois de muito tempo restrito ao poder divino, agora era controlado pelas mãos humanas –, mas também pela utilização deste mesmo conhecimento para a construção de máquinas que, longe de terem um objetivo final delineado como as ferramentas anteriores, passariam a se autoalimentar buscando possibilitar, a cada novo avanço, um novo passo para dentro do infinito do nada. A tecnologia – o *logos* da técnica – aparece, então, não apenas como uma possibilidade de iluminar o abismo, como a técnica sempre fora, mas o domínio do impulso de criar incansavelmente novas ferramentas que proporcionem uma iluminação mais poderosa na eterna esperança de alcançar o inalcançável. A palavra criadora da técnica jamais encontra seu fim, segue criando, e como para iluminar deve-se primeiro atear fogo, a busca interminável pelo novo surgida com o advento da modernidade tem na máquina seu próprio abismo, uma vez que cada máquina apenas aumenta o poder da humanidade de se adentrar no desconhecido, e cada vez que tal poder aumenta, maior o domínio técnico para a elaboração de novas máquinas.

De grande valia em todo esse processo, a tentativa de apreensão do mundo pela imagem possibilitou um importante terreno para a consolidação de uma nova convicção. Se a reprodutibilidade técnica abriu as portas para a estetização da política, a máquina fotográfica, mais do que uma máquina de gerar imagens com um clique, se faz uma máquina de registrar testemunho, uma *máquina de testificar*. Quando as casas passam a ser vistas pelos arquitetos futuristas como máquinas onde pessoas moram, as fotografias passam a ser registros daquilo que aconteceu e foi testemunhado por uma máquina. O testemunho de João diante do milagre da ressurreição de Lázaro já não poderia ter tanta credibilidade quanto o testemunho de um fotógrafo diante do milagroso monstro gigante de metal criado pelos britânicos para destruir seus inimigos, e a crença na palavra agora tinha um auxílio importante: a fé na imagem.

Figura 17: W. Ruge, tanque britânico Mk IV capturado por alemães, mar. 1919.



Fonte: *Australian War Memorial*¹⁰

Para Kossoy (2001, p. 134), “a chamada ‘civilização da imagem’ começa a se delinear de fato no momento em que a litografia (...) inaugura o fenômeno do consumo da imagem enquanto interesse artístico e documental”. Tal efeito se dá pela reprodução em série das imagens, e com as possibilidades abertas pela fotografia, “o conhecimento visual do mundo se torna moda” (ibid.). Ao se debruçar sobre a relação das fotografias com a história, Kossoy faz a distinção entre o que ele chama de análise iconográfica e interpretação iconológica: a primeira, já distinta pelo termo “análise”, consiste basicamente em uma investigação e categorização dos elementos que compõe a cena fotografada; a segunda, apontada como uma “interpretação”, consiste então na contextualização, na qual ainda é importante pontuar a possibilidade propagandística da imagem, bem como o fato e que “a ideologia determina a estética de representação” (ibid., p. 121).

O significado mais profundo da vida não é o de ordem material. O significado mais profundo da imagem não se encontra necessariamente explícito. O significado é imaterial; jamais foi ou virá a ser um assunto visível passível de ser retratado fotograficamente. (KOSSOY, 2001, p. 117)

¹⁰ Disponível em: <<https://www.awm.gov.au/collection/A01699/?image=1>>. Acesso em: jul. 2019.

É então, com a multiplicidade de “realidades” contidas na imagem fotográfica, que a representação visual do inapreensível se faz, pelo poder de se impor como verdade da ideologia, um perigoso campo de disputa.

7.1 Emancipação da realidade

Com a fotografia de Margaret Bourke-White da faraônica represa de Fort Peck em sua capa (Figura 16), a revista *Life* tem seu primeiro número em 1936, e assim o editor Henry Luce, já experiente com o sucesso da revista *Time*, expande sua cobertura das notícias do mundo para o campo das imagens. Mais do que *contar* eventos ocorridos, o fotojornalismo *mostra*, e o consumidor da revista não precisava mais acreditar apenas no poder da palavra, podia ver com seus próprios olhos aquilo que havia sido registrado por uma máquina de testificar.

Kossoy (2000, p. 36) conceitua *duas realidades* contidas na fotografia: a primeira, “o próprio passado” que esteve diante da máquina; e a segunda, “a realidade fotográfica do *documento*, referência sempre presente de um passado inacessível” (ibid., p. 37). Enquanto o mundo concreto é inapreensível, ele inegavelmente deixa *seu rastro* ser apreendido pela máquina de testificar, e a própria fotografia se faz uma combinação do processo de criação do fotógrafo e das possibilidades do aparelho, resultando em uma transposição do *assunto selecionado* para o *assunto representado*, ou ainda: “uma transposição de dimensões” (ibid., p. 38).

Diante do olhar de Bourke-White, a estrutura da represa de Fort Peck projeta sua imagem, mas a elaboração do que viria a ser a capa da revista *Life* se dá através de uma série de outros fatores. Os pequenos humanos contidos diante da estrutura, por exemplo, se fazem um comparativo que ressalta a magnitude arquitetônica que certamente poderia ser minimizada caso a fotografia tivesse sido tirada por outro ângulo. A imagem foi construída para demonstrar a majestade da obra de concreto sobre as pessoas, como uma espécie de perspectiva medieval de importância onde figuras sagradas são representadas em tamanho muito maior que os meros mortais pelo fato de que o mais importante deve se sobressair ao de menor relevância em uma espécie de “escala simbólica” (MIX, 2006, p. 277). Se o próprio conceito de “represa” já demonstra a vitória do ser humano que dobra a

natureza com seu poder, aqui fica expressa a imponência da máquina arquitetônica sobre o próprio ser humano, como descrito pelo *Metropolitan Museum of Art* de Nova Iorque:

Quando a revista *Life* publicou a fotografia de Bourke-White na capa de sua primeira edição (23 de novembro de 1936), solidificou o status da represa de Fort Peck como um ícone da era da máquina. Observando os suportes gigantes de concreto e o que parecem ser ameias (na verdade suporte para uma estrada elevada), com pequenas figuras no vertedouro fornecendo a indicação necessária de escala, Bourke-White cria uma ilustração vívida do poder da tecnologia para a humanidade anã. Este trabalho robusto apresenta monumentos novos e modernos tão impressionantes quanto as imponentes muralhas das cidades antigas. (*Metropolitan Museum of Art*, descrição da fotografia de Margaret Bourke-White, tradução nossa)¹¹

Tal reflexão sobre a construção da imagem fotográfica não é, entretanto, automática, e o poder de representação gráfica do mundo se fez poderosa ferramenta ideológica. Imagem e palavra se encontram no mergulho em direção ao nada que é a ideologia: aquilo que divide o verdadeiro em oposição ao falso. Imagens construídas de maneira propagandística podem turvar nossa noção de realidade de modo que compreendamos exatamente aquilo que é desejado na transposição do mundo concreto – a primeira “realidade” apontada por Kossoy – para o simbólico – a segunda, que se disfarça da primeira para enganar aqueles que, desavisados, trocam a parte pelo todo.

Outro exemplo comum da utilização da fotografia jornalística na construção da percepção das pessoas acerca do assunto tratado é o momento do hasteamento da bandeira norte-americana no campo de batalha japonês que, registrado pelo fotógrafo Joe Rosenthal, se fez ícone de uma vitória iminente (Figura 18). Com aspectos iconográficos bastante simples, uma interpretação iconológica da imagem abre espaço para reflexões muito mais profundas. Além de todo o peso ideológico e propagandístico em pleno final de uma guerra terrível que, pouco tempo depois, daria início para o que talvez seja até hoje uma das disputas mais intensas de propaganda ideológica de nossa história – a guerra fria –, é válido pontuar que a imagem esteticamente tão bem construída foi exatamente isso: construída.

¹¹ Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1987.1100.25/>>. Acesso em: jul. 2019.

Figura 18: Joe Rosenthal, fuzileiros erguendo bandeira em Iwo Jima, fev. 1945.



Fonte: CNN website¹²

A primeira bandeira de fato hasteada era consideravelmente menor e rendeu outras fotos que foram ofuscadas pela imagem criada por Rosenthal. Em fotografias como a de Bob Campbell (Figura 19), notamos o próprio Rosenthal junto aos fuzileiros posando diante de uma bandeira perceptivelmente mais discreta em uma imagem que deixa maior destaque aos seres humanos envolvidos no ato do que ao símbolo da nação que ali se impunha. As duas grandes guerras, afinal, foram guerras de nações tentando impor, umas sobre as outras, seu próprio regime de verdade, seus próprios valores, e enquanto a represa de Fort Peck é uma máquina de concreto, os Estados em guerra no século XX são máquinas em sua própria estrutura ideológica. É natural que, assim como Bourke-White constrói sua própria imagem da era da máquina, Rosenthal faça o mesmo.

¹² Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2015/02/22/world/cnnphotos-iwo-jima/index.html>>. Acesso em: jul. 2019.

Figura 19: Bob Campbell, Rosenthal com os fuzileiros em Iwo Jima, fev. 1945.



Fonte: CNN website¹³

A fé na veracidade de uma imagem fotográfica pode parecer algo muito distante da fé na palavra, mas ambas se fazem fé na possibilidade de atestar a verdade através do simbólico, através do *uso da linguagem*. Uma das “realidades” apontadas por Kossoy na fotografia nos escapa – visto que o mundo concreto

¹³ Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2015/02/22/world/cnnphotos-iwo-jima/index.html>>. Acesso em: jul. 2019.

jamais poderá ser apreendido –, mas a fotografia nos parece perigosamente bastante convincente ao mostrá-la, o que motiva todos os protestos contra o poder sedutor da fotografia, porém o mundo concreto *também é representado de maneira convincente* pela palavra, talvez de maneira muito mais convincente do que pela própria imagem fotográfica, o que nos possibilita o ato de nos emancipar de nossa fé na veracidade da imagem sem que percamos completamente a fé em toda e qualquer verdade. A parte convincente da imagem fotográfica, o resquício do mundo concreto que, captado pela máquina de testificar, é anunciado repetidamente como um testemunho sagrado, pode ser questionada com uma simples mudança no ponto de vista do fotógrafo e, assim, *a palavra pode destruir a fé na imagem*. Contudo, no caso da fé na palavra em si, tal distinção se faz um pouco mais turva *justamente* pelo fato de que para contestar a verdade da palavra, outra verdade deve ser apresentada ou perderíamos a fé por completo. Talvez pelo fato da fotografia apresentar um vestígio tão claro, tão tentador e convincente do mundo concreto que nunca poderá ser apreendido, que nos deixemos levar pelo canto da sereia do abismo, acreditando inconscientemente que estamos nos aproximando do todo do qual fomos expulsos. Entretanto, ao mesmo tempo, ainda conseguimos tomar consciência desta armadilha sensual justamente pela nossa herança iconoclástica, nossa fé na palavra é a mais poderosa das fés, e conseqüentemente só pode ser a última a ser abalada.

Tentando fragmentar o mundo concreto em instantes, congelar o tempo que, ainda assim, escapa pelas frações de segundo que arrastam as imagens por borrões impressos no papel ou projetados em telas, a fotografia faz justamente o oposto: ela não fecha a suposta “realidade” do mundo concreto em um recorte, mas abre uma janela para outra “realidade”, uma realidade mítica. Ao invés de ser apenas uma parte recortada do mundo, tal como é a palavra, a fotografia se disfarça de *pars pro toto*, e ao observarmos uma cena, tendemos automaticamente a completar aquilo que escapa à imagem, porque é essa a origem do simbólico: o todo, o nada. A tomada de consciência deste efeito remonta a antiga metáfora platônica e as sombras projetadas na superfície fotossensível não são a verdade porque são apenas isso: sombras. A verdade não está nas sombras, mas naquilo que as projeta.

Sendo assim, a luz do *logos* ainda ilumina a verdade.

7.2 Tremor diante do abismo

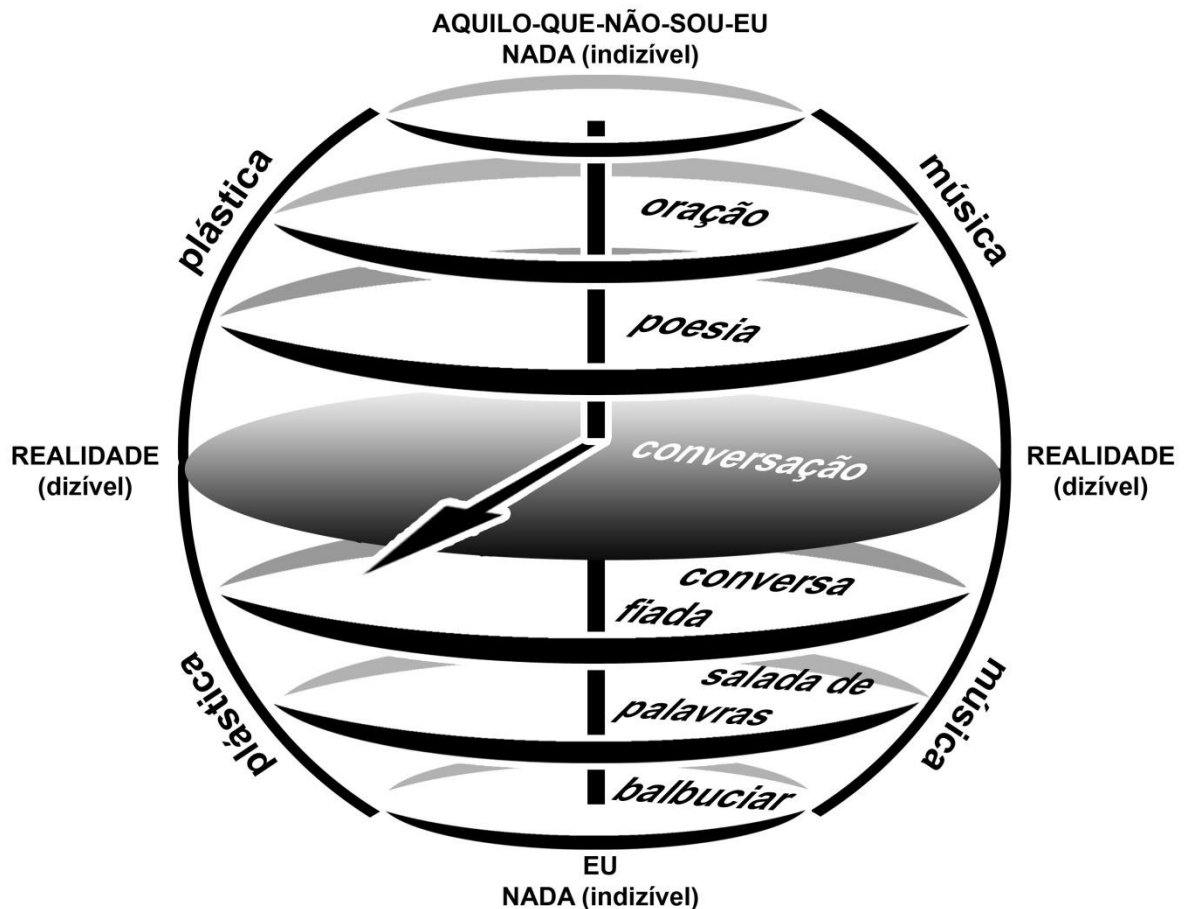
Sáimos de uma linha unidimensional que ia da realidade ao nada e vice-versa, passando pelas diferentes manifestações da linguagem na forma de conversação, poesia e oração. A conversação é onde a realidade se faz sólida, a grande conversação move a sociedade de animais simbólicos que compreendem o mundo concreto pelo – e *apenas* pelo – uso da linguagem. A poesia é o ato de contemplar o abismo do inapreensível, tecendo por cima dele novos fios que, aos poucos, se tornarão parte da grande conversação. Por último, a oração é o campo da abstração, da tentativa de se religar com o abismo, com o paraíso, com o todo e com o nada.

Passamos, depois, para uma representação bidimensional, onde compreendemos que sendo o nada um infinito sobre o qual a realidade se constrói, o aumento do território sólido da realidade não pode diminuir a imensidão do nada. O caos do vir-a-ser apenas faz com que nos movamos incansavelmente em direção a mais conquistas dentro do infinito, mas jamais alcançaremos sua completude.

Expandindo para uma terceira dimensão, compreendemos que não só a língua *sensu stricto* constitui a realidade da linguagem, mas uma língua *sensu lato*, que compreende manifestações plásticas e musicais em um globo repleto de nuances entre tais maneiras de representação simbólica, também o faz. Música e pintura se segmentam do mesmo tronco progenitor da linguagem de onde se ramificaram língua e mito, e as diferentes manifestações de conversação, poesia e oração podem ser vistas nas mais variadas formas de linguagem, que se relacionam entre si muitas vezes de maneira bastante complexa.

Continuemos, por enquanto, com a representação tridimensional, mas sigamos para a etapa final da reconstrução do gráfico apresentado originalmente por Flusser completando o globo conforme ele propõe para ilustrar seus argumentos.

Figura 20: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade 4*.



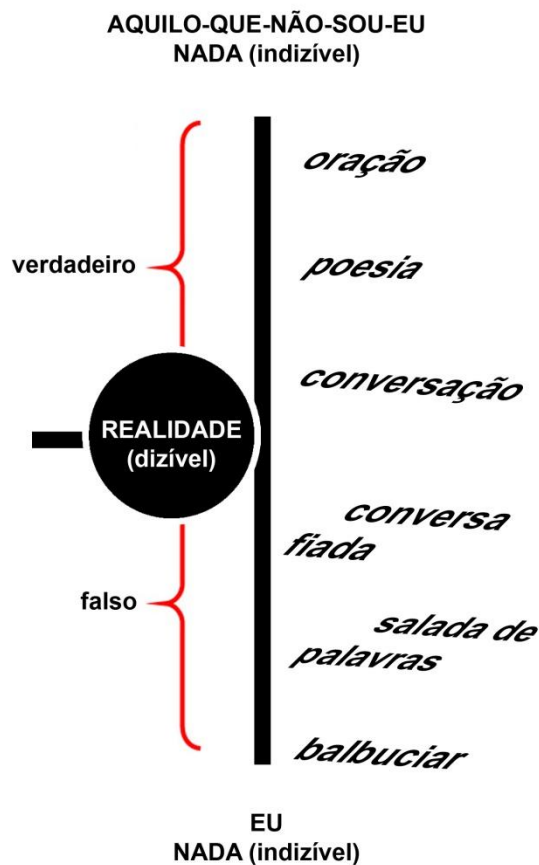
Fonte: Elaborado pelo autor.

Como um espelho, a realidade reflete as três esferas que o autor chama de “autênticas” (conversa, poesia e oração) para versões “inautênticas” (conversa fiada, salada de palavras e balbuciar). Aqui, contudo, não utilizaremos tais termos, uma vez que nossa proposta consiste em distinguir os hemisférios do gráfico como o “verdadeiro” em oposição ao “falso”.

A conversa fiada, argumenta Flusser (2007, p. 170), se distingue da conversa nos diferentes caracteres do intelecto: “sua produtividade quando realizado em conversa, sua improdutividade quando ainda (ou já) em conversa” ou ainda “seu estar junto com outros intelectos quando realizado em conversa, sua angústia solipsista quando em conversa”. Se a conversa é o ato de compartilhar o uso da linguagem, daí sua direção “àquilo-que-não-sou-eu”, enquanto isso a conversa fiada caminha em direção ao marasmo, ao estático. Igualmente, a poesia está para a salada de palavras como o constante contemplar do novo no abismo do nada está para a confusão da falta de regras, onde ao invés

de trazer algo do abismo à conversação, corre-se o risco de se perder em palavras desconexas e que não fazem sentido para ninguém além do próprio falante, tendendo perigosamente à singularidade da loucura. Por último, a versão falsa da oração é o balbuciar, descrito como uma “idiotice de pseudopalavras (pseudoconceitos), agrupadas em pseudofrases (pseudopensamentos), tendentes a formar pseudo-intelectos” (ibid., p. 200). O balbuciar é a total falta de sentido, a essência do errado, do falso, daquilo que deve ser completamente evitado. Voltando a planificar o gráfico apenas para sua simplificação – mas ainda considerando suas três dimensões –, temos a seguinte situação:

Figura 21: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade* (verdadeiro e falso).

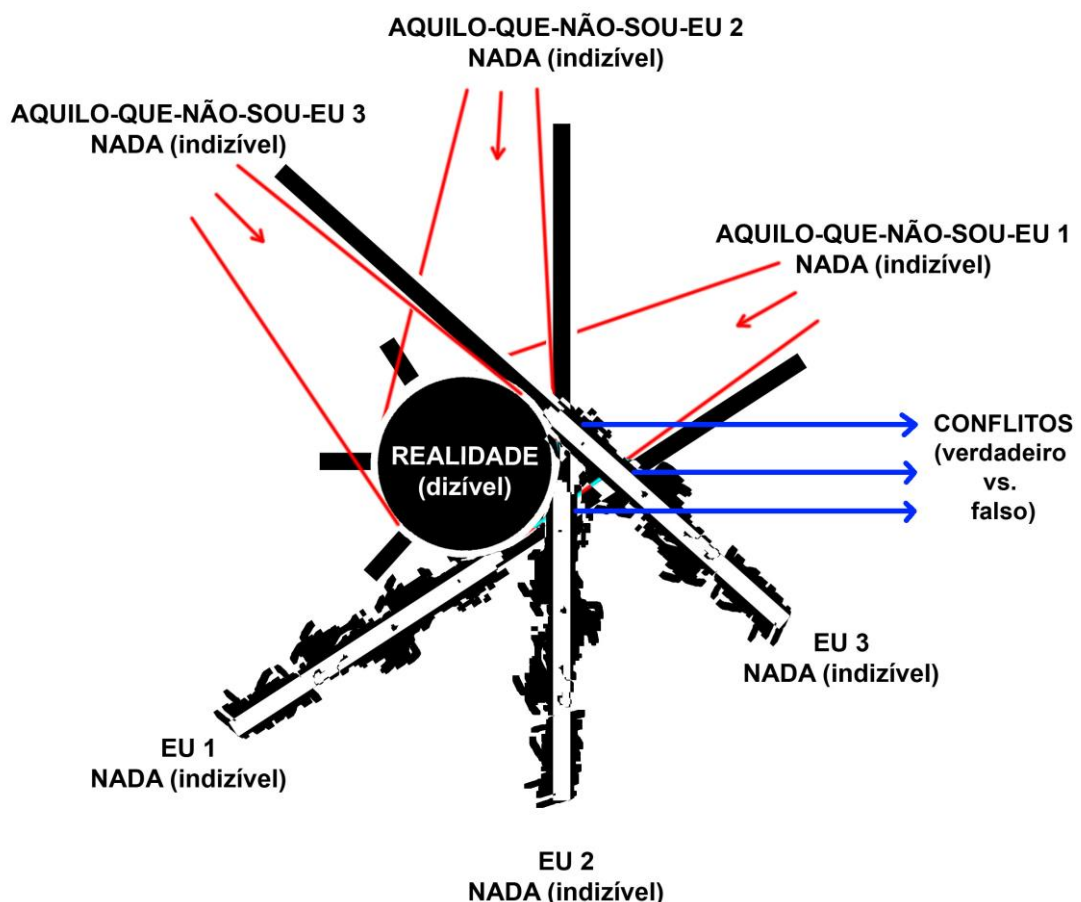


Fonte: Elaborado pelo autor.

Temos, assim, manifestações “verdadeiras” e “falsas” que se distinguem única e simplesmente por um fator: a ordem. Aquilo que determina o que está certo e o que está errado. Entretanto, sendo a realidade algo restrito ao *logos* que, uma vez dominado pelo ser humano, pode ser constantemente modificado pelo caos do

vir-a-ser – o devir – em seu mergulho para dentro do abismo, qual seria, então, a referência de verdade? Sem uma ordem rígida, e com constantes guerras de Estados-máquina em busca da potência para provar sua verdade em oposição a tudo aquilo que é falso, as nações que marcham em direção ao trono do Deus caído levam a humanidade ao problema central da tormenta do progresso: o mundo concreto e inapreensível apenas se projeta na linguagem, e diferentes caminhos são seguidos pela humanidade-aranha que tece sua teia em sentidos erráticos pelo abismo abandonando para trás teias que são tomadas pela escuridão do nada. A luz não mais nos guia para o paraíso do aniquilamento no nada, mas se confunde em sobreposições, como se diferentes intelectos com diferentes interpretações do mundo passassem a ver na *mesma realidade* da linguagem, sentidos completamente distintos visto que toda vez que alguma nova fé se consolida, tentamos destruí-la imediatamente em nome da dúvida, a intelectualização que aponta para os perigos da não-verdade ali contida.

Figura 22: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade* (sobreposição).



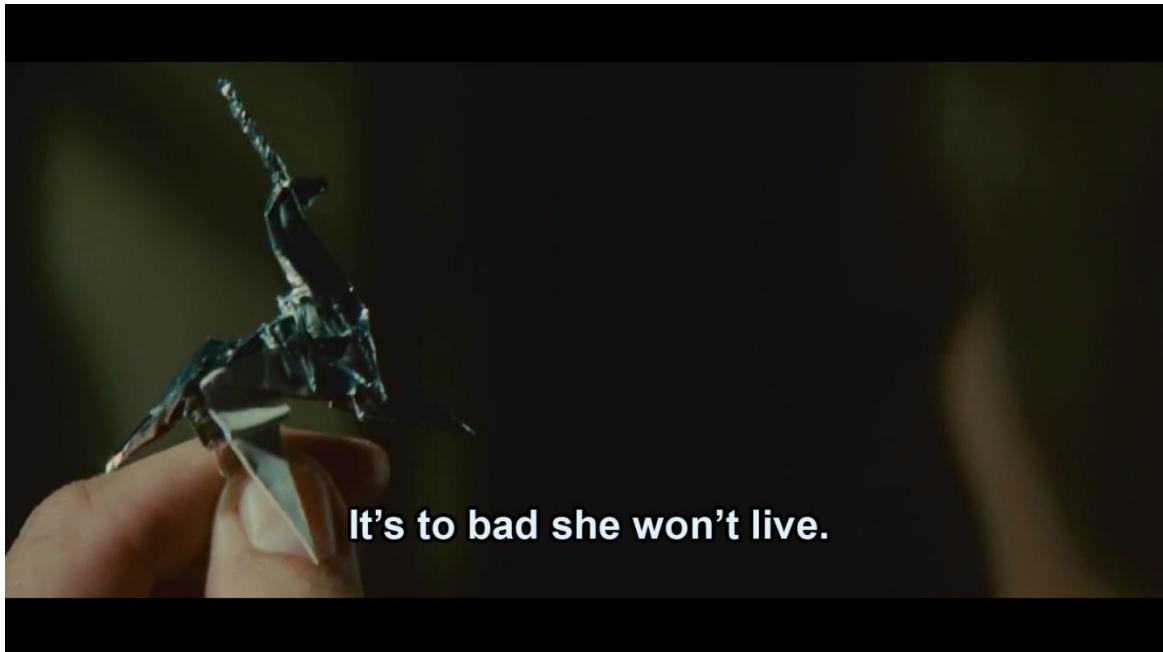
Fonte: Elaborado pelo autor.

A ideologia é o mergulho da linguagem em direção ao nada, em direção ao inalcançável, que tenta consolidar o simbólico na forma de convicção em novos valores, e se todo confronto ideológico é, em última instância, um confronto de convicções, aceitar a incapacidade humana de chegar à completude do nada é a destruição final da fé. O mergulho em direção ao nada nos assusta, e duvidamos de todos os regimes de verdade que nos são oferecidos porque sabemos que eles são construtos, são elaborados para nos guiar em direção aos interesses daqueles que os elaboram. São falsas projeções de tochas apontadas por mãos humanas, e se não existe verdade inquestionável e o horizonte inalcançável do abismo se faz diferente conforme observado por diferentes pontos de vista, a projeção das luzes e sombras dançam indistinguíveis umas das outras, com o falso se sobrepondo ao verdadeiro, o tido como “idiota” em um regime de verdade se sobrepondo à oração mais elevada de outro, e o que é poesia para os que se abrigam sob uma determinada ordem pode perfeitamente parecer loucura aos olhos dos que se encontram em outra.

A paralaxe que distingue fotografias tiradas por diferentes pontos de vista e, conseqüentemente, cada diferente “recorte” de uma mesma cena captada pela máquina fotográfica não destrói a ordem que ainda é mantida pela fé na palavra, mas “a dúvida da dúvida é, em última análise, o não aceitar do horizonte” (FLUSSER, 2011a, p. 114), e a intelectualização do intelecto se faz, então, completa, e tudo o que resta é o aniquilamento que, na impossibilidade de recuperar a fé em qualquer realidade, pode apenas ser contemplado melancolicamente.

8 Vazio: a melancolia e a fé

Figura 23 e 24: "... afinal, quem sobrevive?", de *Blade Runner: The final cut*, 1997.



Fonte: *print screen* do filme (legenda nossa¹⁴).

¹⁴ "É uma pena que ela não sobreviverá. Mas afinal, quem sobrevive?" Tradução nossa.

Assim como o século XX rendeu terreno fértil para a ascensão de líderes de bronze que se propunham a traçar o caminho da sociedade em direção ao paraíso terreno – o que, em suma, resultou no mergulho da ideologia em direção ao nada –, também abriu margem para a imaginação do que passou a ser chamado pela cultura popular de “distopia”. Se, conforme já vimos anteriormente, imaginar o paraíso só é possível como projeção de um mundo sem os males sofridos por aquele que imagina, o inferno é certamente fácil de ser concebido em ficções realizadas através dos mais variados meios. A aclamada obra de George Orwell, *1984*, é escrita após as duas grandes guerras, porém antes disso, visionários com Zamiátin já viam na tecnicização da sociedade e do Estado um mergulho em direção ao abismo da “utopia ruim” com *Nós*, da década de 20. Enquanto a palavra “utopia” – por definição: o não-lugar – se tornaria sinônimo de sua versão “boa”, do horizonte como meta de uma sociedade que luta para se tornar cada vez mais justa vencendo os problemas das intempéries do mundo; a “distopia” passaria a ser então o anti-não-lugar, o anti-horizonte, o lugar terrível para o qual a sociedade seria empurrada na tentativa de chegar ao horizonte inalcançável.

Para Flusser (2008, p.8), “Utopia significa ‘sem chão’, ausência do lugar onde o homem poderia parar”. É o que está no eterno além da teia da aranha que tece pelo abismo, e ao contrário do não-lugar, o anti-não-lugar se faz, como dupla negação, um lugar.

Um chão.

Diferentemente do horizonte, tal “chão” é sempre perigosamente alcançável, e as possibilidades múltiplas não se negam, mas se somam como oposição virtual ao impossível. Inúmeros cenários distópicos foram vislumbrados na segunda metade do século XX, fosse diante da reconstrução de parte considerável do mundo moderno que tentava superar as duas maiores guerras da humanidade, ou sob as sombras de uma terceira guerra que poderia, a qualquer momento, resultar em uma catástrofe anteriormente inimaginável devido ao poderio bélico da fissão (e posteriormente da fusão) nuclear. Tais obras não se restringiram, de maneira alguma, apenas à literatura, e logo se espalharam pelo cinema, animações, jogos eletrônicos e quaisquer outras mídias que possibilitassem uma construção narrativa. Embora já tivesse recebido adaptação cinematográfica anteriormente em 1956, a obra de Orwell recebe outra adaptação para as telas no ano que lhe dá título, 1984, desta vez com um enredo mais fiel ao texto escrito pelo autor britânico, expandindo mais

uma vez sua construção de mundo distópico das linhas do livro para as imagens em movimento, encantando – e assustando – não apenas através da argumentação, mas também pela visão das duras cenas do futuro desolado. Ao longo de boa parte da narrativa o protagonista Winston escreve em seu diário para constantemente lembrar-se de que há uma verdade além da manipulação do Grande Irmão, este que o observa pelas *teletelas* ao mesmo tempo em que transmite imagens de tanques conquistando territórios inimigos na manutenção da eterna guerra que existe unicamente para manter a necessidade da dominação do Partido (Figuras 25, 26 e 27). Três anos antes do lançamento do filme, em 81, Baudrillard resgatava tal ideia:

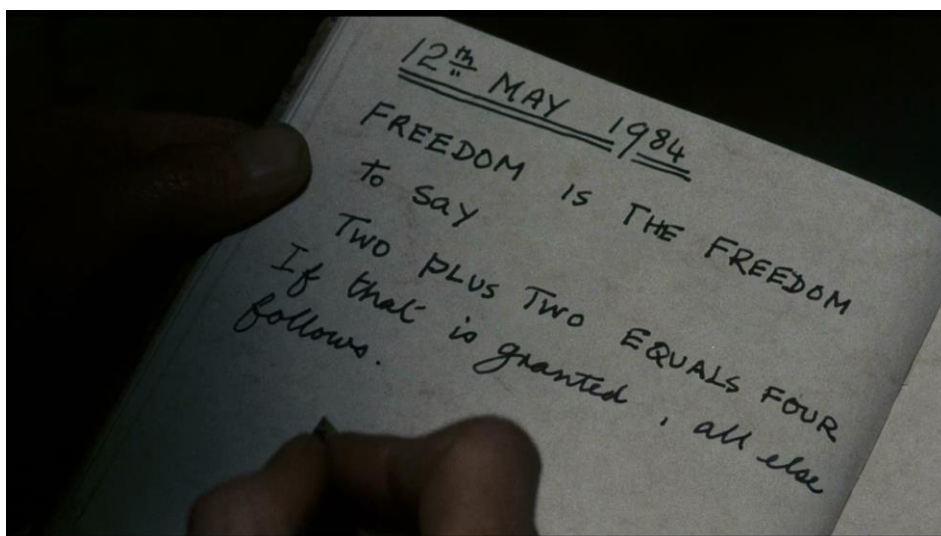
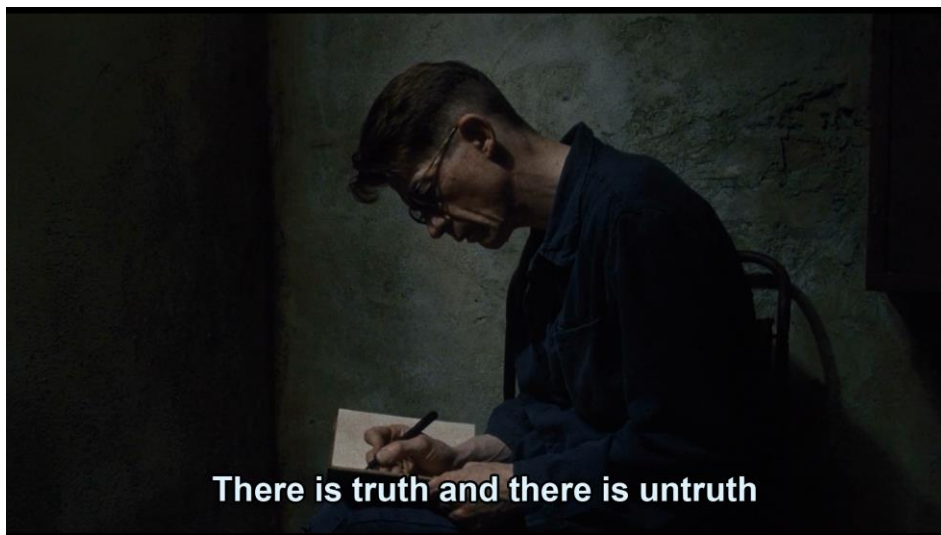
De todas as maneiras, a pacificação (ou a dissuasão) que hoje em dia nos domina está para além da guerra e da paz, é a equivalência, a todo momento, da paz e da guerra. “A guerra é paz”, dizia Orwell. Também aí, os dois polos diferenciais implodem um no outro ou reciclam-se um no outro – simultaneidade dos contraditórios que é ao mesmo tempo a paródia e o fim da dialética. (...) Todos os *media* e o cenário oficial da informação existem apenas para manter a ilusão de uma acontecimentalidade, de uma realidade dos problemas, de uma objetividade dos fatos. Todos os acontecimentos devem ser lidos ao contrário. (BAUDRILLARD, 1991, p. 54)

O conceito de *duplipensar* (*doublethinking*) trabalhado por Orwell em sua obra se assemelha à simultaneidade dos contraditórios apontada por Baudrillard. Guerra pode ser paz a partir do momento que se assume que duas ideias contraditórias podem coexistir, sendo que

Duplipensamento significa a capacidade de abrigar simultaneamente na cabeça duas crenças contraditórias e acreditar em ambas. O intelectual do Partido sabe em que direção suas memórias precisam ser alteradas; em consequência, sabe que está manipulando a realidade; mas, graças ao exercício do *duplipensamento*, ele também se convence de que a realidade não está sendo violada. (...) Mesmo ao usar a palavra *duplipensamento* é necessário praticar *duplipensamento*. Porque ao utilizar a palavra admitimos que estamos manipulando a realidade; com um novo ato de *duplipensamento*, apagamos esse conhecimento; e assim por diante indefinidamente, com a mentira sempre um passo adiante da verdade. (ORWELL, 2009, p. 252)

Tal controle totalitário da casta que domina a população rigidamente se dá controlando o próprio pensamento de todos os membros da sociedade, com o conceito de *crimideia* (*thoughtcrime*), Polícia do Pensamento (*thinkpol*) e até mesmo um Ministério da Verdade.

Figuras 25, 26 e 27: “Há verdade e há inverdade”, de 1984, 1984.



Fonte: *print screen* do filme (legenda nossa¹⁵).

¹⁵ “Há verdade e há inverdade / Liberdade é a liberdade de dizer: dois mais dois são quatro. Se isso é garantido, todo o resto se segue.” Tradução nossa.

Pontuemos ainda que os próprios ministérios da obra orwelliana tinham um papel absolutamente condizente com o *duplipensamento*: se o Ministério da Verdade existe, é para determinar o que é verdade apagando e forjando indícios de um passado inconveniente e construindo a narrativa do presente que melhor condiz com a ideia de futuro almejada pelo Partido; se o Ministério do Amor existe, é para torturar aqueles que se colocam contra a dominação do Grande Irmão até que aceitem tal verdade sinceramente, até que realmente *passem a acreditar* em tal verdade; e assim sucessivamente.

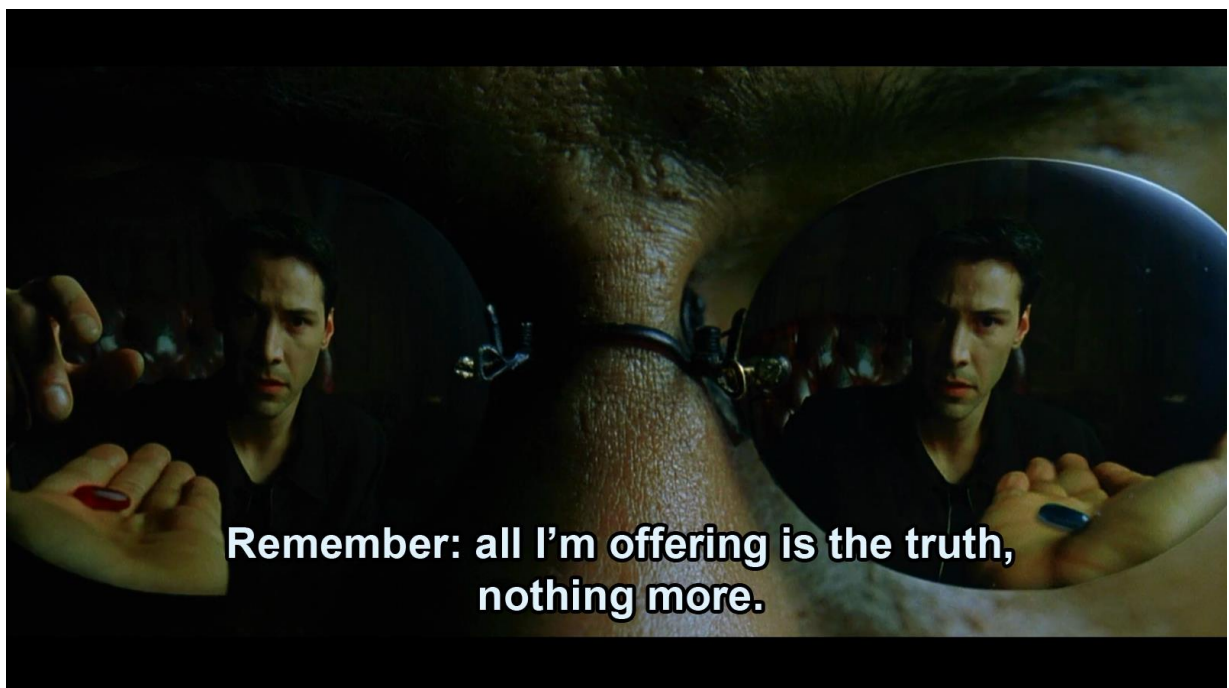
Entretanto, para Baudrillard a simultaneidade dos contraditórios não se faz apenas através de controle autoritário, perseguição policial de pensamentos divergentes e tortura. A precessão do simulacro acontece quando o que deveria ser um reflexo da realidade passa a precedê-la, servindo, ao invés disso, de imagem para ser refletida, em uma situação na qual é “o mapa que precede o território”, a partir do momento que “algo desapareceu: a diferença soberana de um para o outro, que constituía o encanto da abstração. Pois é na diferença que consiste a poesia do mapa e o encanto do território, a magia do conceito e o encanto do real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

A dissolução da diferença entre o conceito e o mundo concreto é também a perda da referência de qual seria o “real”, qual dos dois seria o referente e qual seria o símbolo que representa o referente. Para o sociólogo francês, os *media*, passariam a se tornar a referência, “manipulando a realidade” como os membros do Partido orwelliano, porém não de uma maneira diretamente controlada – o que sempre possibilitaria um confronto para a retomada da verdade –, e sim de uma maneira onde o próprio sistema resultante se adapta a toda e qualquer tentativa de rompê-lo, incorporando suas próprias críticas, se alimentando também delas para continuar se expandindo. Tal efeito pode ser encontrado na trilogia de filmes *Matrix*, conhecida tanto pela inspiração declarada na obra de Baudrillard quanto pelo encantamento de seus efeitos especiais, que viriam a ser reproduzidos incontavelmente nos anos que se seguiram, uma vez que “‘Matrix’ é certamente o tipo de filme sobre a matriz que a matriz teria sido capaz e produzir” (BAUDRILLARD, in: FERREIRA, 2013).

Ainda assim, tanto Baudrillard quanto Orwell parecem partir de uma premissa bastante clara: há uma verdade escondida por detrás do falseamento do simulacro, porém alcançá-la talvez já não seja mais possível. Enquanto o protagonista de

Orwell chega ao fim de sua jornada admitindo, *acreditando* após duras torturas que dois mais dois são cinco, Baudrillard anuncia que não resta mais nada a não ser uma melancolia contemplativa diante da realidade que se desmancha, uma vez que “seja qual for a maneira como a análise proceda, ela procede no sentido da congelação do sentido, ajuda à precessão dos simulacros e das formas indiferentes. O deserto aumenta” (BAUDRILLARD, 1991, p. 198). No filme *The Matrix* (1999), o protagonista tem a escolha entre duas pílulas, uma que lhe devolverá o conforto da vida no mundo “falso” e outra que abrirá sua mente para o mundo “verdadeiro” escondido atrás daquele mundo virtual. Por outro lado, Baudrillard acredita que tal pílula metafórica nunca seria possível, porque ela própria já seria fruto do mundo virtual. A divisão entre os dois mundos apresentada no filme, um lá e outro cá, não existe *mais*. Existiu quando ainda era possível compreender o mundo concreto por sua abstração, mas o choque entre o mundo concreto e o mundo simbólico não mais abstrato já não deixa saída. Toda tentativa de sair da matriz apenas retroalimenta a matriz, assim como todo dissidente que é capturado em sua tentativa de derrubar o Partido é ressignificado como uma ameaça que deve ser combatida, o que apenas reforça a necessidade de controle do Grande Irmão.

Figura 28: “... verdade, nada mais”, de *The Matrix*, 1999.



Fonte: *print screen* do filme (legenda nossa¹⁶).

¹⁶ “Lembre-se: tudo o que estou oferecendo é a verdade, nada mais.” Tradução nossa.

Nota-se, ainda que na melancolia da impotência diante da dominação do ícone de bronze sobre a verdade da carne, um tom iconoclasta. Arlindo Machado (2001), ao pontuar três grandes momentos de iconoclastia ao longo da história da humanidade – de origem judaico-cristã, islâmica e na filosofia grega em um primeiro momento; nos séculos VIII e IX, durante o Império Bizantino; e no século XVI com a reforma protestante (ibid., p. 10) –, coloca Baudrillard, entre outros pensadores, em um *quarto iconoclasmo*, onde o pensador francês e seus discípulos “só conseguem ver nos meios de massa um apocalipse semelhante àquele encenado por Hollywood em filmes como *Blade Runner* e *Matrix*” (ibid., p. 21).

Denunciando o caráter “teológico” utilizado por Baudrillard em seus textos, com termos como “diabólicas” ou “profanas”, Machado ainda resgata Flusser para argumentar que nunca houve dicotomia entre imagem e conceito, uma vez que “em algum momento do segundo milênio a. C., alguma civilização teve a ideia de ‘rasgar’ as imagens, a fim de abrir a visão para os processos invisíveis que se passavam no seu interior”, então “assim nascia o processo de linearização da escrita” (ibid., p. 22). A palavra veio justamente para *substituir* o ícone – daí o poder dos iconoclastas do passado –, mas agora, o ícone parece substituir novamente a palavra – daí o medo dos iconoclastas atuais.

Ora, os iconoclastas acreditam na palavra, têm fé na veracidade *da palavra*, e é por isso que a convicção na veracidade das imagens os abala. Baudrillard anuncia o niilismo da transparência como uma sentença para o mundo, mas seu maior desejo parece ser reacender a fé na verdade da palavra, coisa que se vê incapaz e daí sua melancolia contemplativa. Notemos, contudo, que o quarto iconoclasmo apontado por Machado tem uma característica que nenhum de seus antecessores tivera: o ídolo de bronze, desta vez, é uma imagem técnica.

8.1 Emancipação do conceito

Em sua autobiografia, Rutger Hauer, ator que interpreta Roy Batty em *Blade Runner*, conta detalhes de como ele e o diretor Ridley Scott deram as principais características ao vilão de Philip K. Dick. O filme é baseado no livro *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, da década de 60, que pode ser considerado outra das distopias da segunda metade do século XX. Uma das diferenças fundamentais entre ambas as mídias – romance e cinema – está, justamente, na distinção entre a

magia do conceito e o encanto do real vista por Baudrillard: enquanto o androide de Dick é um conjunto linear de conceitos abstratos descritos no papel, o replicante interpretado pelo ator diante das câmeras tem rosto, é visto agindo e se faz à imagem e semelhança de um ser humano como um ídolo construído para se assemelhar à imagem do homem, se consolidando para fora da abstração da palavra.

Eu fiquei pensando sobre Roy e tendo ideias para levar ao trabalho. Ridley dizia: “sim, vamos tentar isto”; ou “não, não vamos fazer isto”. Ridley queria um robô que fosse mais humano que os humanos, então eu perguntei: “posso colocar coisas nele como um senso de cheiro, como um senso de beleza, como uma sensibilidade por poesia que ele não entende, mas que de alguma forma está ali, e todos os elementos que me ocorrerem?”. E Ridley disse: “eu gosto disso – continue”. Então eu continuei como se estivesse selecionando em uma tigela de salada, procurando coisas para incluir. (HAUER, 2007, p. 119, tradução nossa)

Acerca da cena na qual parafraseia William Blake de maneira distorcida (“*Fiery the angels fell...*”¹⁷), Hauer afirma que não fazia ideia do que o poeta queria dizer, mas que de alguma forma fazia bastante sentido (ibid., 116). Ora, fazia sentido porque ele não precisava compreender as palavras de Blake em seu sentido *poético*, mas apenas em um sentido *racional*. A partir do momento em que sabia o efeito que as palavras deveriam causar ao interlocutor (fosse o outro personagem ameaçado pelo androide durante a cena na qual o poema é recitado, fosse o próprio público diante da tela do cinema), ele compreendia o que estava sendo dito da exata mesma maneira que seu personagem, cuja percepção da realidade se dá exclusivamente por um programa que calcula resultados. Para que Hauer pudesse interpretar o androide de maneira competente, sua profissão exigia que ele entendesse como o androide pensava e porque ele agia como agia, o que lhe rendeu cenas memoráveis, como as linhas finais do último discurso do vilão (Figura 29), adicionadas pelo próprio ator (ibid., p. 127). Rutger Hauer não era apenas um ser humano tentando entender como um androide pensa e age, mas um ser humano tentando entender como um androide que tenta entender o que significa ser um ser humano pensa e age. No exercício constante de saltos entre ambos os conceitos – ser humano e androide –, a barreira se borra justamente porque tais conceitos não se distinguem mais no plano do simbólico abstrato, se colidindo na imagem do ator e confundindo símbolo e referente.

¹⁷ “Em chamas os anjos caíram”. Tradução nossa.

Figura 29: “... como lágrimas na chuva”, de *Blade Runner: The final cut*, 1997.



Fonte: *print screen* do filme (legenda nossa¹⁸).

O desfecho da versão original veiculado na estreia do filme em 1982 contava com uma cena em tom de “felizes para sempre” na qual o protagonista interpretado por Harrison Ford foge com a replicante pela qual se apaixonou, o que dificilmente teria alguma função que não fosse a de colocar o filme em moldes que buscassem um público mais amplo pelo final conclusivo e amigável. Retirada na versão do diretor lançada anos depois, a cena deu lugar a um fim ambíguo onde o personagem de Ford se depara com a possibilidade de ser, ele próprio, também um replicante, por acreditar na possibilidade de ter memórias falsamente forjadas para acreditar que teve uma vida comum até ali (Figuras 23 e 24). Hauer concorda com a retirada do final original afirmando não saber quem havia tomado tal decisão que mais parecia uma piada, uma vez que o protagonista teria fugido com “um brinquedo sexual sofisticado” (ibid., p. 133, tradução nossa), mas ainda assim afirma ter problemas para entender o final adicionado, uma vez que se o protagonista fosse realmente uma máquina, toda a história da batalha entre máquina e homem se perderia (ibid., p. 134).

Por melhor que tenha se saído na tarefa de se colocar no lugar do replicante que interpreta, o ator deixa, entretanto, passar um detalhe que talvez seu próprio

¹⁸ “Todos aqueles momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva.” Tradução nossa.

personagem também tivesse perdido, ainda que fosse a própria motivação de sua rebeldia contra o programa que lhe fora imposto o tempo todo: nunca foi a história de uma batalha de homem contra máquina. Quando Ridley Scott lança no ar a possibilidade do protagonista do filme ser um replicante, ele se aproxima do livro de Philip K. Dick não pelo final da narrativa em si (com grandes divergências, como o próprio relacionamento afetuosos entre o protagonista e a androide, inexistente no livro), mas pelo *discurso* (ou seja: não pelo simbólico, mas pela tentativa de se aproximar do inalcançável que é o nada): ao acreditar, ainda que por uma fração de segundo, que também pode ser um androide, o caçador de androides não pode mais exercer sua função porque não há mais distinção entre ambos os conceitos. Carne e bronze, coisa e simulacro, passam a não se distinguir mais entre si, porque a linha que os separa se perde. Ao praticar empatia involuntariamente, se colocando no lugar do outro – o “outro” sendo, no caso, os androides – por acreditar *ser* o outro, não existe mais “outro”.

O personagem de Hauer passa o filme todo tentando ser aceito como uma pessoa, mas ele sabe que é uma máquina. O ator que o interpreta se esforça para pensar não como uma pessoa, mas como uma máquina que ainda enxerga ele e outros androides como máquinas em oposição aos humanos, entretanto quando o personagem de Ford pensa ser ele próprio uma máquina, a dualidade do verdadeiro em oposição ao falso – entre certo e errado – perde o sentido, e então “de repente, pela primeira vez em sua vida, ele começava a duvidar” (DICK, 2014, p. 142). Mesmo que posteriormente o protagonista conclua não ser um androide, não há mais volta para a dissolução dos conceitos de androide e humano.

O tema da dissolução da barreira entre seres humanos e replicantes é novamente explorado na continuação de 2017, *Blade Runner 2049*, com a suposta existência de um híbrido. Entretanto uma vez que tal barreira já havia sido rompida anteriormente, nos chama mais a atenção a dúvida levantada sobre a barreira entre androide e *software*: O replicante, feito à imagem e semelhança dos seres humanos inclusive em sua constituição biológica, conversa com um *software* de inteligência artificial projetado holograficamente cuja função é se adaptar às vontades de seu dono a respeito das unidades que constituem cada um deles. A garota holográfica se comporta como uma garota de verdade, uma vez que assim é a vontade do personagem ao qual ela pertence, e se já havíamos assumido que o androide não é

mais “o outro” em relação aos seres humanos, mais uma vez as barreiras entre carne e bronze, entre o mundo concreto e o virtual, se confundem.

Figuras 30 a 35: “A e C e T e G”, de *Blade Runner 2049*, 2017.



Fonte: *print screen* do filme (legenda nossa¹⁹).

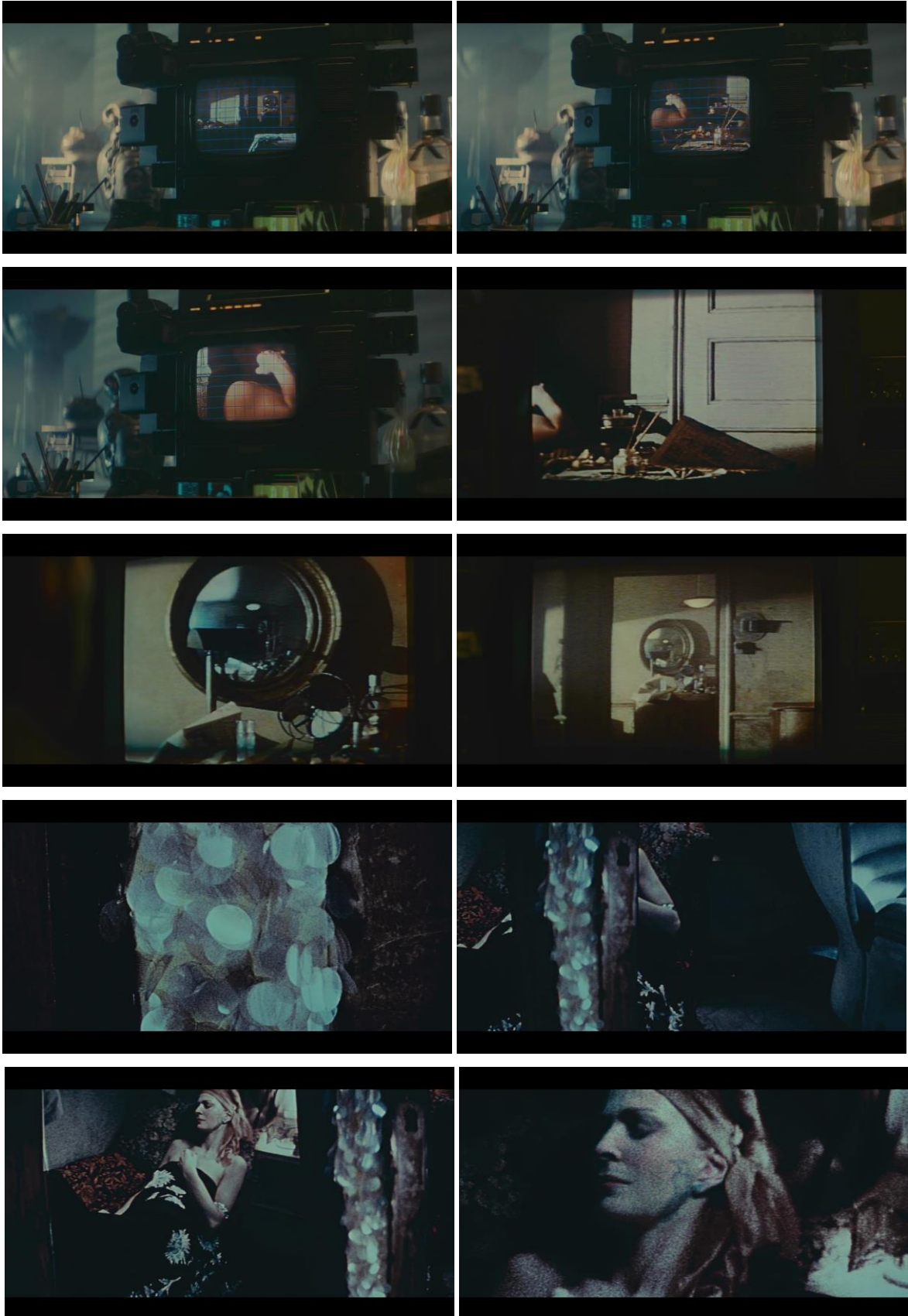
Philip K. Dick trabalharia ainda com a confusão entre realidade e virtualidade em outras obras. Em *Lembramos para você a preço de atacado*, conto de 1966 que dá origem ao filme *Total Recall* (no Brasil: *O Vingador do Futuro*, de 1990), o autor traz a ideia da construção das memórias de uma viagem a Marte que nunca teria ocorrido, mas que ainda assim seriam memórias “mais (convincentes) do que a real” (DICK, 2012, p. 19). Enquanto Roy Batty deveria ser “mais humano que os humanos”, ao perceber que suas memórias se apagariam no tempo como lágrimas

¹⁹ “Meros dados fazem um homem. A e C e T e G. O alfabeto de vocês, tudo a partir de quatro símbolos. Eu sou apenas dois: um e zero. / Metade da quantidade, mas o dobro da elegância, querida.” Tradução nossa.

na chuva depois de sua morte ele se tornava apenas um humano, não pelo poder de reter memórias – como qualquer máquina –, mas pela iminência da aniquilação de tais memórias formadas ao longo de toda sua “vida”, de toda sua existência. Por outro lado, as memórias construídas artificialmente para o personagem que quer “ter ido” para Marte colocam em xeque a distinção entre real e virtual, e sem o foco nas cenas de ação e o final feliz implementados em sua contraparte cinematográfica fruto da matriz baudrillardiana, o conto termina apenas desmanchando a fé na memória e na linearidade da compreensão da passagem do tempo que nos torna aquilo que somos.

“Veja-me criar uma mentira” (HAUER, 2007, p. 130, tradução nossa), descreve Hauer explicando como a cena na qual o protagonista de Ford utiliza um sofisticado equipamento futurista – chamado “Esper” –, amplia fotografias e distorce as imagens até chegar ao ponto de identificar o vilão Roy Batty e sua comparsa (Figuras 36 a 45). O próprio Hauer, entretanto, não estava naquela imagem – encenada por um dublê –, e tampouco seria possível extrair as informações que o personagem de Ford supostamente encontra em sua investigação, uma vez que com o uso de ampliações e distorções, o filme relata um resultado final com um ângulo de quase 360 graus em relação à imagem original. “Então a verdade de tudo isso é que a cena é enganadora. Eu amo isso porque se aproxima do que nós fazemos como cineastas. Nós mostramos a história como nós vemos, e ao mesmo tempo é uma ilusão total cheia de fendas” (ibid., p. 131, tradução nossa).

Assim como o bronze deve brilhar mais que a carne – que por sua vez deve ser perecível – para que façamos a distinção entre o verdadeiro e o falso, quando a virtualidade confunde as próprias noções de efemeridade e de brilho, perdemos a referência do que entendemos como real, uma vez que relutamos em nos dar conta de que o único “real” é o conceito em si, sendo o mundo concreto inalcançável. O androide teve uma vida, uma vez que todas as memórias construídas ao longo de sua existência sumirão; já o humano que compra suas memórias a preço de atacado pode nunca ter vivido nada daquilo no que acredita, porque suas memórias podem ser forjadas novamente *ad eternum*. O eterno é sinônimo do nada, é apenas o fim que dá algum sentido. Não existe mais distinção entre os conceitos, e sem a fé na veracidade da palavra, tudo se desmancha até que (apenas o) nada faça sentido.

Figuras 36 a 45: "Esper", de *Blade Runner: The final cut*, 1997.

Fonte: *print screen* do filme.

8.2 Tempo, o que é o tempo

Os iconoclastas rechaçam o ícone e o querem destruído para que não substitua o transcendental ao qual ele supostamente representa, porém atrás deste ícone reside o Verbo, a palavra, o conceito que também representa aquilo que é transcendental e inalcançável. O que Baudrillard vê no simulacro trazido pelos *media* sempre existiu na palavra, confiamos na palavra como verdade porque ela é o último véu que cobre o nada. Ao se proclamar niilista, o autor segue em direção ao nada através da linguagem mítica, através da oração flusseriana, mas não se dá conta de que está se apegando a um chão sólido construído por uma linguagem que *já falseou* a imensidão do abismo do indizível a ponto de torná-lo dizível. “O nome próprio é um mito porque procura articular o inarticulável” (FLUSSER, 2011a, p. 101). O “real” que Baudrillard vê ser solapado pelo simulacro nunca foi o mundo concreto porque esse é inalcançável. É o real da palavra que está em jogo, do Verbo, do *logos*, portanto sua utilização de uma linguagem mítica não é, de maneira alguma, descontextualizada. O iconoclasta quer, em última instância, destruir qualquer ícone que substitua seu próprio ícone, que por sua vez se disfarça de não-ícone. O homem de carne é ícone tal qual o homem de bronze, mas para aquele que crê na verdade da carne, os que creem na verdade do bronze estão obviamente equivocados. Tão obviamente que sua própria crença não lhe parece uma “fé”, mas uma constatação inevitável e inquestionável diante da única verdade.

Baudrillard elenca três momentos do niilismo: estético – com o romantismo e a Revolução das Luzes; político – com o surrealismo e o dadaísmo; e da transparência – no qual ele próprio estaria inserido (BAUDRILLARD, 1991, p. 196). Os três se fazem dúvida seguida de uma nova fé, sempre na palavra. Se o niilismo estético rompeu com as aparências em busca da ordem do sentido e o niilismo político rompeu com o sentido abrindo margem para a busca da potência, o niilismo da transparência se vê descrente na própria potência – que só poderia resultar nas barbáries distópicas, retroalimentando o próprio sistema de dominação – e assume que nada mais importa, porque ele duvida de sua própria possibilidade de chegar à verdade. Seu último resquício de fé na verdade não se faz mais chama, mas uma brasa, um borrar que lentamente se apaga, e ao observar tal aniquilamento, o niilista não pode fazer mais nada. “Quando Deus morreu ainda havia Nietzsche para o dizer – grande niilista perante o Eterno e o cadáver do Eterno” (BAUDRILLARD, 1991, p. 195), entretanto o Deus que morreu foi o Deus do sentido, o Deus do Verbo

mítico subjugado pela razão. O Deus do hiper-real baudrillardiano não existe enquanto teoria, porque a teoria já não é digna de fé, uma vez que duvida de si mesma e se apaga no abismo do Eterno.

Quando resgata Flusser, Arlindo Machado cita a passagem de uma “escrita” através de imagens para a escrita linear, entretanto o ícone que os iconoclastas da segunda metade do século XX combatem não é mais a velha imagem que antecede a escrita e que “não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno” (FLUSSER, 2008, p. 20), é uma imagem pós-escrita: a imagem técnica, a imagem *dos quanta*, da virtualidade, possibilitada apenas *pela própria palavra*. A compreensão do mundo não volta a ser bidimensional após a linearização da escrita, mas segue para a dimensão zero: do ponto.

Segundo Flusser, o ser humano teria passado até então por três gestos que lhe permitiram conhecer o mundo:

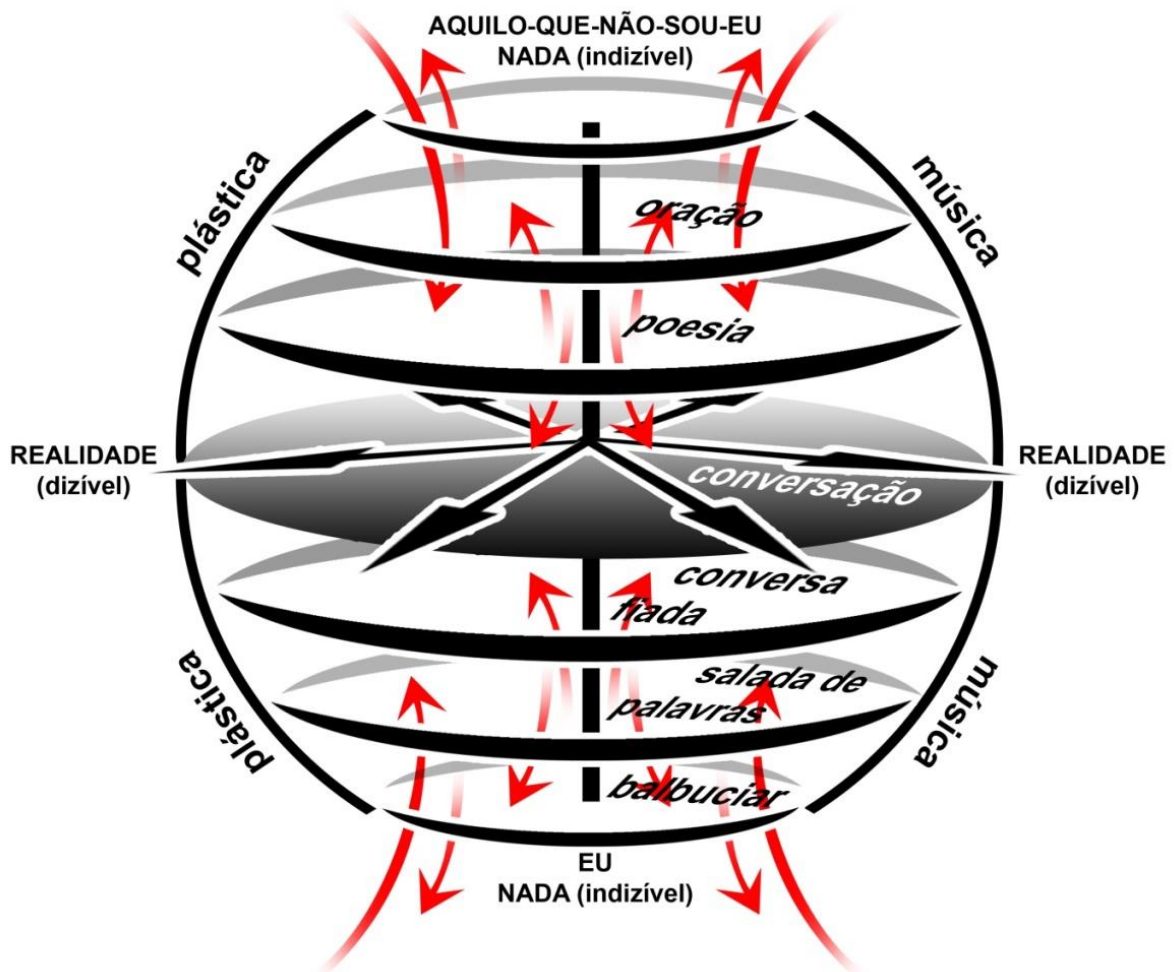
O primeiro gesto, graças ao qual o homem se tornou sujeito no mundo, era o da mão estendida. O segundo era o da visão reveladora de contextos. O terceiro era o da explicação conceitual de visões, estabelecadora de processos. E o quarto gesto, aquele que libera o homem para a criação, é o de apertar teclas. (FLUSSER, 2008, p. 42)

Perdido na imensidão do nada, em um primeiro momento o homem teria passado a tatear e, assim, compreender o mundo em três dimensões; em seguida teria passado a projetar o mundo que o cercava em duas dimensões, desenhando-o para compreendê-lo; então, finalmente, teria aprendido a linearizar através do conceito, passando a poder compreender o mundo de maneira unidirecional e paradigmática. Tudo o que foi dito até agora no presente trabalho se dá a partir de então: da gênese judaico-cristã, com a representação mítica da aquisição da chama do Verbo pelo fruto proibido; passando pelo domínio de tal chama com o método cartesiano; o que por sua vez desencadeia um ciclo de niilismo e retomada de fé que desgasta a chama até que esta se torne apenas um borralho lentamente rumando para o aniquilamento. Flusser aponta para o surgimento de um novo momento da compreensão do mundo, não mais de maneira linear, mas através do ponto que não entende verdade, mas *probabilidade*.

Os termos “verdade” e “falsidade” passam a designar limites inalcançáveis. A distinção ontológica a ser feita é aquela que se dá entre o mais ou menos provável. (...) Nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. E quanto menos prováveis são, tanto mais se mostram informativas. (ibid., p. 26)

Voltemos mais uma vez para nossa reconstrução do gráfico flusseriano, desta vez já tendo em vista toda a estrutura proposta inicialmente por Flusser em *Língua e Realidade*, e sigamos dando mais um passo adiante, agora compreendendo uma *quarta* dimensão: conforme o nada é trazido ao mundo articulável, conforme a realidade se expande sendo construída sobre o abismo, uma linha dimensional é traçada. Compreendamos, para seguir a metáfora flusseriana, como uma linha na qual os acontecimentos sucessivos se enfileiram de maneira paradigmática. É o percurso *temporal*, seja da construção das pontes do intelecto sobre o nada, seja do mergulho em direção ao nada.

Figura 46: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade* 5.

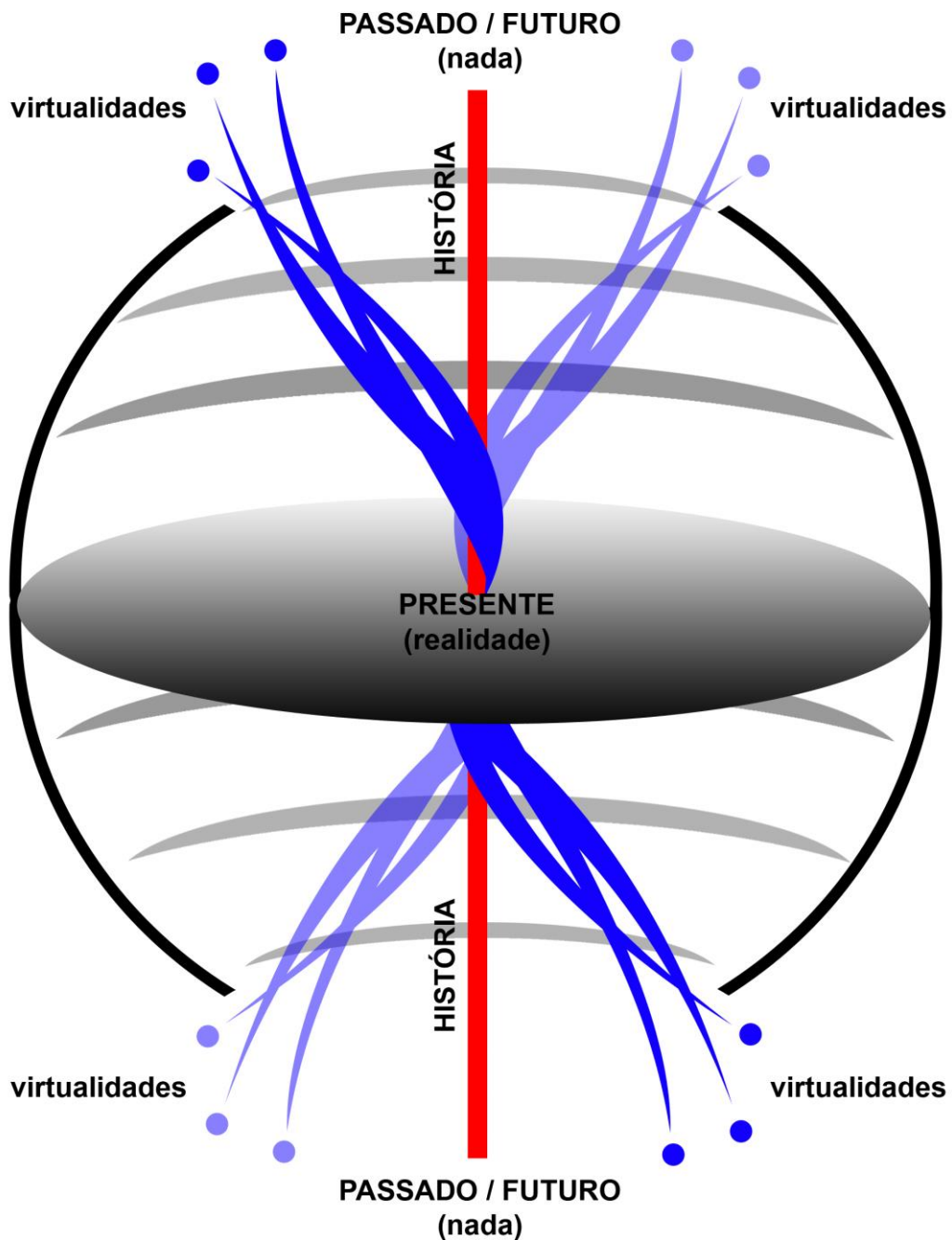


Fonte: Elaborado pelo autor.

Sendo assim, aquilo que compreendemos por "história" nada mais seria que o caminhar dos conceitos do nada (passado) para a realidade (presente), e então de

volta ao nada (futuro). Assim como Kossoy entende que haveria duas “realidades” na fotografia – a inapreensível do mundo concreto que esteve diante da câmera e a única que podemos alcançar, da fotografia em si –, o futuro também se faz de infinitas virtualidades que convergem para a realização do trançar da linguagem no presente. O caráter de inapreensível do mundo concreto converge para o presente na forma de linguagem, *se realiza* na linguagem.

Figura 47: Reconstrução do gráfico de *Língua e Realidade* (história).



Fonte: Elaborado pelo autor.

A crítica de Flusser ao aparelho como o “brinquedo que simula um tipo de comportamento” (FLUSSER, 2011b, p. 17) se dá uma vez que tal aparelho restringe o escopo de projeção do mundo concreto para um recorte programado. O programa, um “jogo de combinações com elementos claros e distintos” (ibid., p. 19), restringe as possibilidades de um potencial virtualmente infinito para conjunto calculável por um computador que tenha em sua programação todas as respostas previamente alocadas em seu sistema. Liberdade, para Flusser (ibid., p. 106), é jogar contra o aparelho porque liberdade é não estar restrito pelo calculável, pelo virtualmente já realizado e contabilizado pelo aparelho. Liberdade é poder olhar para o infinito de virtualidades do nada e ali encontrar a inspiração para dar significado ao mundo.

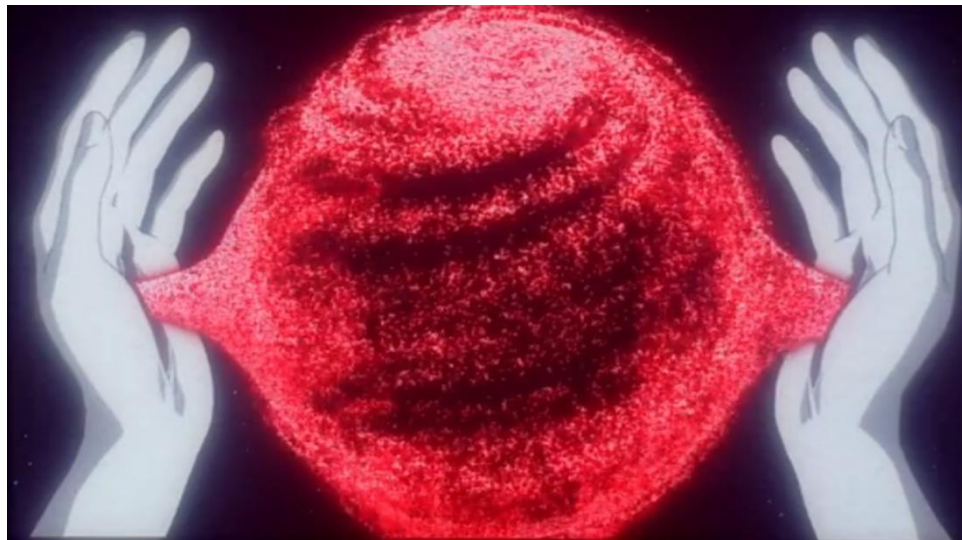
O Ministério da Verdade orwelliano não é só autoritário por ser fruto de um regime totalitário distópico, é autoritário porque não permite a coexistência de múltiplas interpretações do inarticulável, o que em última instância, resultaria nas múltiplas verdades abominadas pelo aparelho controlador do Grande Irmão. A realidade é simulada pelo aparelho estatal em 1984 como é pelos inimigos combatidos em *The Matrix*, e quem vive sob tal autoridade pensa ser livre, mas todas as escolhas possíveis já foram previamente calculadas para que nenhuma fuja do que o programa pode dar conta de controlar. Jogar contra o aparelho é subverter tal ordem buscando virtualidades improváveis, pois esgotar o articulável é perfeitamente possível, mas esgotar o inarticulável é, por definição, esgotar o infinito.

Informar é “produzir situações pouco prováveis e imprimi-las em objetos” (ibid., p. 18), e resgatando o conceito de entropia da termodinâmica, Flusser entende que a tendência do universo é, passo após passo, rumar para o absolutamente provável: o esgotamento do nada.

O universo tende a se desinformar, seu último estágio, a “morte térmica”, pode ser calculado como probabilidade tão grande que as aproxima da necessidade (da certeza). Este é o novo significado do termo “verdade”: a tendência do universo rumo à desinformação pode ser calculada com probabilidade tão grande que tal desinformação definitiva pode ser tida por informação “verdadeira”. (FLUSSER, 2008, p. 26)

10 *Übersetzen*: o canto das sereias e a dança das musas

Figuras 48, 49 e 50: "O início e o fim", de *The End of Evangelion*, 1997.



Fonte: *print screen* do filme (legenda da versão veiculada na plataforma *Netflix*).

Por fim o pintor da vida moderna parece de fato ter passado os anos que se seguiram desde Baudelaire se movimentando e fugindo da rigidez da forma, e o mundo moderno parece ter se dado na busca não daquilo que *era*, mas daquilo que poderia *vir a ser* até se deparar com a infinidade do virtual. A dúvida cartesiana atraiu a humanidade por anos em direção ao abismo cantando como uma sereia no nada, até que finalmente duvidou de si própria, e então a fé no mergulho cada vez mais profundo em direção ao futuro se tornou medo.

Figura 51: “Medo”, de *Neon Genesis Evangelion*²⁰, 1995.



Fonte: *print screen* da série (legenda da versão veiculada na plataforma *Netflix*).

Segundo Bauman (2017), chegamos a uma era na qual o Anjo da História encontrado por Benjamin no *Angelus Novus* de Klee não olha mais para o passado, sendo empurrado pela tormenta que vinha do paraíso em direção ao futuro como antes, mas o exato oposto: do futuro incerto – do abismo do nada para o qual fomos

²⁰ Episódio 26: *The Beast That Shouted 'I' at the Heart of the World* (“a besta que gritou ‘eu’ no coração do mundo”, em tradução nossa).

atraídos pelo cântico da sereia da dúvida – vem a tormenta, e olhando para esse futuro de destroços distópicos de tudo aquilo que poderia vir a ser – as potencialidades de uma realidade virtual que já são compreendidas como *realidade*, uma vez que são linguagem tal qual a própria língua, na qual nos apoiamos para entender o mundo concreto –, o Anjo da História agora é empurrado para o passado. Bauman resume seu conceito de retrotopia afirmando que

Quinhentos anos depois de Thomas More dar o nome de “Utopia” ao sonho humano milenar de retornar ao paraíso, ou de estabelecer a bem-aventurança na terra, mais uma tríade hegeliana formada por uma dupla negação está hoje perto de fechar seu círculo. Depois que as perspectivas de felicidade humana – amarradas, desde More, a um *topos* (lugar fixo, uma pólis, uma cidade, um Estado soberano, cada um deles sob um soberano sábio e benevolente) – foram descoladas e desamarradas de todo e qualquer *topos* particular, e individualizadas, privatizadas e personalizadas (“subordinadas” a indivíduos humanos segundo o modelo dos caracóis), agora é a vez de elas serem negadas por aquilo que, de forma arrojada e quase bem-sucedida, tentaram negar. Dessa dupla negação da utopia ao estilo More – sua rejeição seguida por sua ressurreição – hoje estão emergindo “retrotopias”: visões instaladas num passado perdido/roubado/abandonado, mas que não morreu, em vez de se ligarem a um futuro “ainda todavia por nascer” e, por isso, inexistente. (BAUMAN, 2017, p. 10)

A tormenta do progresso não vem mais do paraíso nos empurrando para o abismo, mas do abismo nos empurrando de volta ao paraíso. Devemos, contudo, tomar cuidado com a falsa disparidade: o paraíso é o nada tal qual é o abismo. Se o passado passa a ser o novo futuro, isso pouco nos importa, uma vez que apenas o presente é real, pois apenas o presente é *a manutenção do pecado original*. Nossa compreensão do mundo é a própria realidade em si, e o fim do pecado seria o fim da própria compreensão da disparidade, o retorno ao eterno. A tormenta que vem do futuro é *a mesma* tormenta que vem do passado, a tormenta que sopra do paraíso do nada nos empurrando para a realidade concreta do agora, a realidade na qual as coisas são. Passado e futuro são igualmente nada: um por ser apenas virtualidade do horizonte inalcançável; e outro por ser inapreensível em sua completude, realizável apenas através de um recorte que se faz igualmente virtual.

Benjamin se mostra apreensivo em relação ao futuro para o qual somos empurrados pelo progresso, e o conceito de tempo-de-agora (*Jetztzeit*) benjaminiano enquanto mônada de toda a história em uma espécie de *pars pro toto* anunciava a era dos quanta que estaria por vir. O *Jetztzeit*, “enquanto modelo do tempo messiânico” (BENJAMIN, apud. LÖWY, 2005, p. 138), resumiria toda a

história como que em “um breve minuto de plena posse das formas” (idem). Para Löwy

Poderíamos também considerar a tese IX²¹ um exemplo brilhante do imenso resumo da história da humanidade até então, um cristal da totalidade dos acontecimentos catastróficos que constituem o fio condutor da história. Mas, nessa imagem, a única prefiguração da redenção é negativa: a impossibilidade do anjo da história “despertar os mortos e juntar os destroços”. (LÖWY, 2005, p. 139)

Entretanto notemos que Benjamin ainda se vê preso na dualidade das figuras do Messias e do anticristo, que permeiam suas teses como o bem em oposição ao mal, assim como os outros termos “teológicos” presentes em Baudrillard se apresentam para descrever a verdade em oposição ao simulacro. Tal distinção se esfacela com a emancipação do conceito: a redenção messiânica que combate o anticristo como verdade se opondo àquilo que é falso se perde diante da dúvida da dúvida, que duvida da própria possibilidade de verdade.

A retrotopia é a realização do salto benjaminiano em direção ao passado, porém de maneira distópica, como qualquer outra tentativa de chegar ao horizonte diante da tormenta do progresso. A respeito de uma possível revisão histórica utilizada para controle totalitário, Löwy nega que a proposta benjaminiana possa render um resultado orwelliano argumentando que “para ele, não se trata, em momento algum, de se pretender um monopólio da verdade histórica e, menos ainda, de impô-la a toda a sociedade” (ibid., p. 64), entretanto é justamente na “liquidez” da modernidade que Bauman vê o terreno para o surgimento da retrotopia:

Há boas razões para conjecturar que o advento da rede mundial e da internet sinalizam o declínio dos Ministérios da Verdade (...). Entretanto, a extinção dos Ministérios da Verdade (isto é, do monopólio inquestionável dos poderes vigentes de proferir veredictos sobre veracidades) não pavimentou o caminho das mensagens dos investigadores e enunciadores profissionais da “verdade sobre os fatos” até a consciência pública; ao contrário, ela tornou a estrada ainda mais atravancada, tortuosa, traiçoeira e incerta. (BAUMAN, 2017, p. 16)

A volta ao passado se faz, então, ao contrário da esperança de Benjamin no ato messiânico, um mecanismo de defesa *diabólico* diante do iminente aniquilamento. “Diabólico”, aqui, no sentido flusseriano segundo o qual “é dever do diabo manter o mundo no tempo” (FLUSSER, 2008, p. 23), em oposição ao

²¹ A tese na qual Benjamin se refere ao *Angelus Novus* de Paul Klee, do conjunto de teses *Sobre o conceito de história*.

aniquilamento divino do retorno ao eterno do nada. Se o Gênesis da tradição judaico-cristã pode ser compreendido, como vimos anteriormente, como um olhar mítico para o salto simbólico que deu ao ser humano o poder de compreender o mundo de maneira linear com a tocha do conceito que ilumina e divide a luz das sombras, o Apocalipse representa o aniquilamento da linearidade do intelecto diante da luz absoluta sem sombra alguma, o fim do Véu de Maia que cobre o nada, no qual vemos a projeção do mundo concreto iluminado pela tocha. Não pode existir início sem um fim, e o banimento do paraíso do nada após ter comido o fruto proibido não pode ser eterno, uma vez que o eterno existe apenas no nada. O eterno é o nada, o início e o fim, pois está acima de qualquer conceito compreensível.

Esse não-conceito divino, então, seria algo que está além de nossa compreensão, sendo “diabólico” tudo aquilo que podemos compreender: o diabólico busca a manutenção do conceito, a manutenção da linearidade do intelecto, a manutenção do mundo tal qual o conhecemos com as danças das luzes e sombras. É o caos do vir a ser, em oposição ao divino das infinitas possibilidades. Não nos deixemos cair no erro de tentar compreender ambos os conceitos como a tradição que lhes dá origem nos condiciona: divino e diabólico, aqui, estão além da ideia de bem e mal, são o transcendental e a dinâmica da vida, o eterno e o devir, o indizível e o dizível, o nada e a realidade.

É nesse cenário que a mudança na forma pela qual compreendemos o mundo concreto, saindo da unidimensionalidade rumo à dimensão zero dos quanta, ameaça a compreensão da temporalidade linear, sofrendo uma fissão em infinitos *Jetztzeiten* que, em um mecanismo de autopreservação, buscam com o “salto do tigre” em direção ao passado (BENJAMIN, apud. LÖWY, 2005, p. 119) sua imagem que “passa célere e furtiva” (ibid. p. 62) para resgatar a linearidade do “contínuo da história” (idem) tentando evitar o aniquilamento do próprio intelecto que ainda quer se agarrar a algo para acreditar, o que resulta em uma estrada atravancada, tortuosa e incerta, uma vez que múltiplas “verdades” se chocam e conflitam. O salto que poderia redimir a humanidade em direção à utopia se faz distópico porque toda e qualquer tentativa de buscar o paraíso do eterno só pode resultar na manutenção do mundo no tempo, assim como toda tentativa de compreender conceitualmente o transcendental é reduzi-lo à ordem do símbolo e, conseqüentemente, negar sua própria essência. Diante de tal paradoxo, a convicção tropeça novamente rumo ao

poço do niilismo, mas é justamente na própria aceitação do paradoxo como detentor de um “meta-sentido” que não precisa, necessariamente, nos redimir – tendo em vista que a redenção é o aniquilamento – nem fazer a manutenção do mundo do paradigma – tendo em vista que o paradoxo é a negação da lógica linear – que encontramos a possibilidade de jogar com os *Jetztzeiten*.

Figura 52: “Libertado da Razão”, de *A Cruel Angel’s Thesis*, 2003.



Fonte: *print screen* do vídeo relançado em 2018 pela King Records²² (legenda nossa²³).

Agora que já reconstruímos o gráfico flusseriano que ilustra metaforicamente a relação da língua(gem) com o nada, podemos compreender mais precisamente o papel que têm os poetas, “essas bocas das musas, que são os canais através dos quais o nada se derrama por sobre a língua, realizando-se nela” (FLUSSER, 2007, p. 176). É graças à inspiração das musas que o poeta cria as pontes que a conversação se utiliza para transitar sobre o abismo do nada, entretanto, quando o

²² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o6wtDPVkkQl>>. Acesso em: out. 2019.

²³ “Libertado da Razão”. Tradução nossa dos painéis de Leif Landevag. A primeira parte de *Understanding Evangelion* (Compreendendo Evangelion, em tradução nossa), projeto de Leif Landevag, foi apresenta na Otakuthon 2011, em Montreal, e contou com a tradução da letra da música tema de abertura da série, *A Cruel Angel’s Thesis* da cantora Yoko Takahashi, bem como das partes escritas do vídeo musical de 2003 montado pelo diretor assistente Misayuki. Landevag atribui a tradução dos textos escritos ao seu colega DekuKirby e da letra da música à *fandubber* (fã que realiza dublagens não-oficiais) Geeky McGeekstein, ficando ele próprio a cargo da localização e demais traduções e adaptações. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KJuexdl_c5s>. Acesso em: jul. 2019.

poeta se volta para a oração ao invés de verter o nada para a conversação (conversação esta que, por sua vez, *converte* tal poesia em língua), ele “não mais espera passivamente pela *musa* para ser *inspirado*. Volta-se agora para o *nada* e chama-o pelo nome. Ora em direção a ele, adora-o” (ibid., p. 194). O mergulho da oração no abismo em direção ao nada, o mergulho da dúvida que tenta articular o inarticulável e é, portanto, mito, é o mergulho na virtualidade infinita do Alfa e do Ômega. Enquanto as musas servem como uma inspiração que se transforma em fé, as sereias atraem os viajantes para dentro de um abismo do qual eles não conseguem mais sair, se afogando no niilismo.

A figura do jogador não se apega ao solo *seguro* da rigidez daquilo que já é, nem se deixa enlouquecer pela incapacidade de dar conta da *liberdade* das infinitas potencialidades do *devir*. A figura do jogador *salta pelas margens da superfície* ao invés de escolher entre a fé na ordem sólida e o niilismo causado pelo mergulho da dúvida da dúvida. Essa dualidade entre segurança e liberdade nos remete novamente a Bauman (2003), que ao se referir à incapacidade da humanidade de dar conta de ambas as coisas sem que entrem em atrito, afirma:

A promoção da segurança sempre requer o sacrifício da liberdade, enquanto esta só pode ser ampliada à custa da segurança. Mas segurança sem liberdade equivale a escravidão (e, além disso, sem uma injeção de liberdade, acaba por ser afinal um tipo muito inseguro de segurança); e a liberdade sem segurança equivale a estar perdido e abandonado (e, no limite, sem uma injeção de segurança, acaba por ser uma liberdade muito pouco livre). Essa circunstância provoca nos filósofos uma dor de cabeça sem cura conhecida. Ela também torna a vida em comum um conflito sem fim, pois a segurança sacrificada em nome da liberdade tende a ser a segurança dos *outros*; e liberdade sacrificada em nome da segurança tende a ser a liberdade dos *outros*. (BAUMAN, 2003, p. 24)

Quase duas décadas separam o Bauman que argumenta sobre liberdade, segurança e a ideia de *Comunidade* (publicado originalmente em 2001) e o Bauman que reflete sobre a *Retrotopia* (publicado no ano de sua morte, em 2017), mas ambos se colocam diante do Anjo da História benjaminiano para tentar compreender a realidade na qual se encontravam em cada um dos momentos. O Bauman do primeiro ano do século XXI ainda compreendia o *Angelus Novus* olhando para a pilha de escombros do passado, porém já via que “cada passo que nos afasta do presente será visto por alguns com entusiasmo e por outros com apreensão” (BAUMAN, 2003, p. 23). Notemos, pois, que a retrotopia também se dá em passos – ou talvez saltos – que nos afastam do presente, entretanto em direção ao passado

ao invés do futuro, daí a metáfora benjaminiana da tormenta apenas ter mudado de origem. Ora, em uma de suas teses Benjamin cita Karl Kraus: “a origem é o fim” (BENJAMIN, apud. LÖWY, 2005, p. 119). O salto do tigre em direção ao passado (salto, em alemão, *Sprung*; origem, em alemão, *Ursprung*) não significa apenas a volta ao paraíso perdido como meta da redenção, mas também que *o início e o fim são iguais em tudo*. A tormenta que sopra do passado também sopra do futuro, e o passado como meta da redenção deixa tantas pilhas de escombros quanto o progresso futurista em direção ao nada, porque ambos almejam exatamente o mesmo:

Figura 53: “Retorno ao Nada”, de *A Cruel Angel’s Thesis*, 2003.



Fonte: *print screen* do vídeo relançado em 2018 pela King Records (legenda nossa²⁴).

A disparidade entre segurança e liberdade – o chão sólido da fé e o vácuo do niilismo – motivaria, então, um grande paradoxo da busca por melhorias na sociedade, resultando sempre em soluções para problemas trazendo novos problemas e motivando ansiedade, medo do incerto e uma agonia análoga à de Tântalo, figura mitológica punida pelos deuses de modo a nunca saciar suas necessidades: “a mensagem do mito de Tântalo é de que você só pode continuar

²⁴ “Retorno ao Nada”. Tradução nossa dos painéis de Leif Landevag.

feliz, ou pelo menos continuar numa felicidade abençoada e despreocupada, enquanto mantiver sua inocência” (BAUMAN, 2003, p. 14).

Perdidos em meio às duas tormentas no *Jetztzeit* fugidio, nos vemos movidos pela busca de grupos que compartilhem de nossas verdades, que vejam o mundo com nossos próprios olhos, que pertençam ao que possamos chamar de “nós”. Uma comunidade não consiste apenas em um conjunto de pessoas, mas um lugar onde há “*um entendimento compartilhado por todos os seus membros*” (ibid., p. 15). O entendimento é compartilhado porque a verdade é compartilhada: não há divergência no modo de ver o mundo, e a comunidade constrói significado para o mundo (ou seja: a realidade) em conjunto.

Com a possibilidade da virtualidade dos quanta, comunidades que criam significado não se restringem mais a círculos sociais de pessoas que vivem no mesmo território, têm a mesma crença mítico-religiosa ou falam uma mesma língua, mas pessoas dispersas ao longo do planeta que, compartilhando do mesmo interesse por produtos midiáticos – ou seja: produtos da linguagem que compõem a grande conversação que constrói a realidade –, dão sentido ao mundo concreto em conjunto. Notemos, contudo, que para que uma comunidade exista, seus limites têm que ser visíveis, ela deve ser “*distinta* de outros agrupamentos humanos” (ibid., p. 17), ou seja: ao mesmo tempo em que une pessoas, separa pessoas.

Se o Bauman de 2001 entendia que “o golpe mortal na ‘naturalidade’ do entendimento comunitário foi desferido (...) a partir do momento em que a informatização passa a viajar independentemente de seus portadores”, e assim sendo “a fronteira entre o ‘dentro’ e o ‘fora’ não pode mais ser estabelecida e muito menos mantida” (ibid., p. 18-19), para o Bauman de 2017, as “operadoras de internet se esforçam para atender ao nosso desejo de nos aproximar de quem pensa como nós e nos distanciar de quem pensa diferente” (BAUMAN, 2017, p. 141). Redes sociais como o *Facebook* seriam, de certa forma, projetadas para nos manter em zonas de conforto onde “os únicos sons que você ouve são os ecos dos ruídos que você mesmo produz; e as únicas coisas que você vê são os reflexos da sua própria semelhança; é tão perto do nirvana do útero quanto geringonças eletrônicas podem nos levar – e de fato levam, com a nossa assistência” (ibid., p. 140).

Tal situação se dá justamente no paradoxo conceitual do nada: não há conceito sem o não-conceito; não há comunidade sem inimigos; não há “nós” sem um “outro”. Cada vez que um grupo de pessoas se une como membros iguais –

pertencentes a uma “mesmidade” – de uma mesma comunidade, automaticamente se colocam como diferentes de quaisquer pessoas que não pertençam àquele conjunto. A comunidade, é claro, se turva a partir do momento que os muros que dividem as coisas são ameaçados por influências externas, e assim a energia infinita gerada pelo paradoxo segue produzindo movimento.

Ao passo que pessoas em comunidades constroem significado juntas, regimes de verdade da convergência inevitável entre diferentes comunidades se opõem, parâmetros de verdadeiro e falso se confundem e conflitos em visões do mundo concreto se fazem uma cacofonia dissonante. Notemos que, como notou Schönberg ainda no começo do século XX, a *própria dissonância* passa a significar em algum momento, e a convergência dos regimes de verdade pode parecer um caos que deve ser combatido aos olhos ordeiros daqueles que acreditam em suas próprias fés, assim como uma peça dodecafônica o parece aos ouvidos acostumados com os sons consonantes do sistema tonal; ou um esvaziamento total do sentido aos que duvidam da possibilidade de se chegar a qualquer verdade rendendo-se ao niilismo contemplativo na ausência de fé, assim como o caçador de androides que caminha sobre o fio da navalha até abandonar sua profissão por não conseguir mais distinguir pessoas de carne e ídolos de bronze; entretanto há ainda aqueles que jogam, que saltam entre as múltiplas realidades que convergem, que aceitam os fios impostos para poder criar seus próprios fios intersubjetivos na grande teia do intelecto, pertencendo a vários “nós” sem deixar que seu próprio “eu” seja aniquilado no processo.

Figura 54: “... Renascimento”, de *A Cruel Angel's Thesis*, 2003.



Fonte: detalhe do *print screen* do vídeo reelançado em 2018 pela King Records (legenda nossa²⁵).

²⁵ “Esperando ansiosamente pelo Renascimento”. Tradução nossa dos painéis de Leif Landevag.

10.1 *Ars moriendi*

O mesmo paradoxo entre segurança e liberdade – ou: a ordem e o nada; a realidade e o abismo – pode ser encontrado n’*A tarefa do tradutor*, de Walter Benjamin (2008). A literalidade, como “o arco de ponte que nos serve de acesso” (ibid., p. 39) se opõe à liberdade do tradutor em um confronto entre a reprodução do comunicável e a busca por aquilo que se dá nas entrelinhas do texto em direção à pura língua:

Em todas as línguas e em suas construções resta, para além do elemento comunicável, um elemento não-comunicável, um elemento – dependendo do contexto em que se encontra – simbolizante ou simbolizado. Simbolizantes são apenas os que se encontram nas construções finitas das línguas; simbolizados, os que estão no devir das próprias línguas. E o que busca expor-se, e mesmo, constituir-se no devir das línguas é o próprio cerne da pura língua. (BENJAMIN, 2008, p. 78)

Compreendamos, pois, a “língua pura” benjaminiana como a *logos* divina, a palavra que pertence, sem mediações de um sentido, à verdade e, portanto, pode ser traduzida, mas para isso

Na tradução literalidade e liberdade devem obrigatoriamente unir-se, sem tensões, na forma da versão justalinear. Porém todos os grandes escritos contêm, em certa medida – em mais alto grau, porém, os escritos sagrados – a sua tradução virtual entre as linhas. *A versão justalinear do texto sagrado é o arquétipo ou o ideal de toda tradução.* (ibid., p. 81, grifo nosso)

O conceito que Benjamin nos apresenta para a tradução herdando o costume judaico de buscar nas entrelinhas dos textos sagrados um significado que está além do texto se assemelha à ideia do traduzir flusseriano, também fortemente influenciado por tal prática, entretanto pontuemos algumas diferenças fundamentais.

Uma diferença sutil, porém que de certa forma influencia nas demais, pode ser notada no objeto da reflexão: o texto de Benjamin, publicado originalmente como prefácio de suas traduções de Baudelaire para o alemão, utiliza apenas uma vez o termo “traduzir” (*Übersetzen*), utilizando mais de setenta vezes o termo “tradução” (*Übersetzung*). Ao se debruçar sobre a tarefa do tradutor, Benjamin se dedica a compreender *a tradução*, bem como sua relação com a obra original, não o ato de *traduzir*. Flusser, por outro lado, tem como cara a ideia do *gesto* de escrever, traduzir, e retraduzir.

Alguns possíveis desdobramentos de tal mudança de objeto – ou, de certa forma, mudança de ângulo pelo qual o mesmo objeto inapreensível em sua essência

é trazido ao mundo simbólico da teoria – podem ser encontrados, por exemplo, na distinção que Benjamin faz categoricamente entre a obra original e a tradução (apresentando, ele próprio, traduções de Baudelaire na sequência), enquanto Flusser, por traduzir suas próprias obras, não se importa tanto em ser fiel ao texto que está sendo traduzido, mas sim em “superá-lo” (GULDIN, 2010, p. 229). O fim, para Flusser, não estaria na origem como está para Benjamin (que por sua vez vê nas potencialidades contidas no próprio texto original a possibilidade de tradução), mas no processo interminável e sisifista do ato de traduzir para superar. Assim sendo, a ideia de tradução da tradução, inviável para Benjamin, é absolutamente necessária para Flusser, uma vez que o próprio pensamento se daria como tradução, e qualquer distinção entre original e tradução não faria o menor sentido.

Por fim, enquanto Benjamin compreende a tradução como uma manifestação vital da própria obra original – e pontuemos que Benjamin deixa claro que “reconhece vida a tudo aquilo que possui história” (BENJAMIN, 2008, p. 68) –, em Flusser vemos uma tradução como “salto de um ‘eu’ para outro. A prática de tradução pode, por esse motivo, ser considerada também como um *ars moriendi*, um jogo com a própria morte, que somente se torna possível com a introdução de princípios da pluralidade da descontinuidade da unidade do sujeito” (GULDIN, 2010, p. 159). Possuir história não faz sentido, uma vez que a história não se dá mais como um contínuo, restando apenas as infinitas potencialidades do nada do passado tentando se ligar às infinitas potencialidades do nada do futuro através da *realização* no simbolizável. Através da grande conversação. O único tempo que é realidade é o presente; passado e futuro são meras virtualidades.

Morte e renascimento, a reconstrução da pilha de tábuas do *prekládat*. Traduzir é deixar de existir enquanto “eu” original e passar a existir em um outro “eu”, é saltar entre duas realidades distintas, entre duas virtualidades nadando no infinito. Benjamin acredita na possibilidade de um retorno messiânico, de – em um *Jetztzeit* – se aproximar da língua pura, mesmo que tal aproximação se desfaça no momento seguinte, porque ainda tem fé na verdade. Flusser, por outro lado, por sua própria característica “sem chão”, encontra no saltar entre as realidades a única coexistência entre a segurança da realidade e a liberdade do nada; entre o ser no mundo concreto e o aniquilamento do paraíso.

“Traduz-se tão fielmente quanto possível e tão livre quanto necessário”.
Essa receita para a elaboração do pontifical é extraordinariamente confusa.

Opõe a fidelidade (a fé, “fides”) à liberdade e vincula a liberdade com a necessidade de modo traiçoeiro. A receita diz, na verdade: “Enquanto você crê no universo no qual você se encontra, pode traduzir fielmente, mas se você se deparar com a fronteira do universo, ou seja, da crença, então você deve por necessidade ser livre” (FLUSSER, apud. GULDIN, 2010, p. 162-163)

É com o tema de morte e renascimento, de limites entre os conceitos se despedaçando em um aniquilamento divino e da tentativa humana de manter a existência do mundo como o conhecemos, que a animação japonesa *Neon Genesis Evangelion*, de 1995, conta a história de três adolescentes incumbidos da tarefa de pilotar máquinas construídas para impedir o juízo final. Destruição e reconstrução permeiam grande parte das produções midiáticas do Japão pós-segunda guerra, um país que se reergueu depois de conhecer de perto o poderio destrutivo das bombas nucleares, e Hideaki Anno – criador da série –, pertence à geração que cresceu sob tal influência.

Figura 55: “Adão e Eva”, de *Neon Genesis Evangelion* (vol. 12), 2013.



Fonte: SADAMOTO, 2013, p. 166-167²⁶ (páginas do *mangá* fotografadas pelo autor).

²⁶ Lido da direita para a esquerda: “Controle-se. / Estou tentando, mas eu... / Certa vez, as pessoas encontraram Deus, e em sua alegria, tentaram possuí-lo. Foi por isso que eles foram punidos quinze

Versões em animações para a televisão (*anime*) de histórias em quadrinhos (*mangá*) são comuns em obras midiáticas japonesas, entretanto *Evangelion* se distingue de parte delas pelo fato da obra “original” ser a animação, posteriormente adaptada para os quadrinhos, não o inverso. Anno explica o que ele e sua equipe “estavam tentando criar” com as palavras datadas de julho de 1995:

Dizem: “viver é mudar”. Eu comecei esta produção com o desejo de que quando ela fosse completada, o mundo, e os heróis, se modificassem. Esse era meu verdadeiro desejo. Eu tentei incluir tudo de mim mesmo em *Neon Genesis Evangelion* – mim mesmo, um homem quebrado que não pôde fazer nada por quatro anos. Um homem que fugiu por quatro anos, que simplesmente não estava morto. Então, um pensamento – “você não pode fugir” – veio a mim, e eu voltei a esta produção. Meu único pensamento em fazer isto era de queimar meus sentimentos em filme. Eu sei que meu comportamento era impensado, problemático e arrogante – mas eu tentei. Eu não sei qual resultado terá. Eu não sei o que acontecerá com Shinji, Misato ou Rei. Eu não sei onde a vida os levará. Porque eu não sei onde a vida está levando a equipe de produção. Eu sinto que estou sendo irresponsável... Mas-mas é somente natural que nós devamos sincronizar a nós mesmos com o mundo interior da produção. Eu assumi um risco: “é somente uma imitação”. E por enquanto, isto é tudo que eu posso escrever para explicar. Mas talvez nosso “original” esteja em algum lugar por aí. (ANNO, in: SADAMOTO, 2012, p. 171)

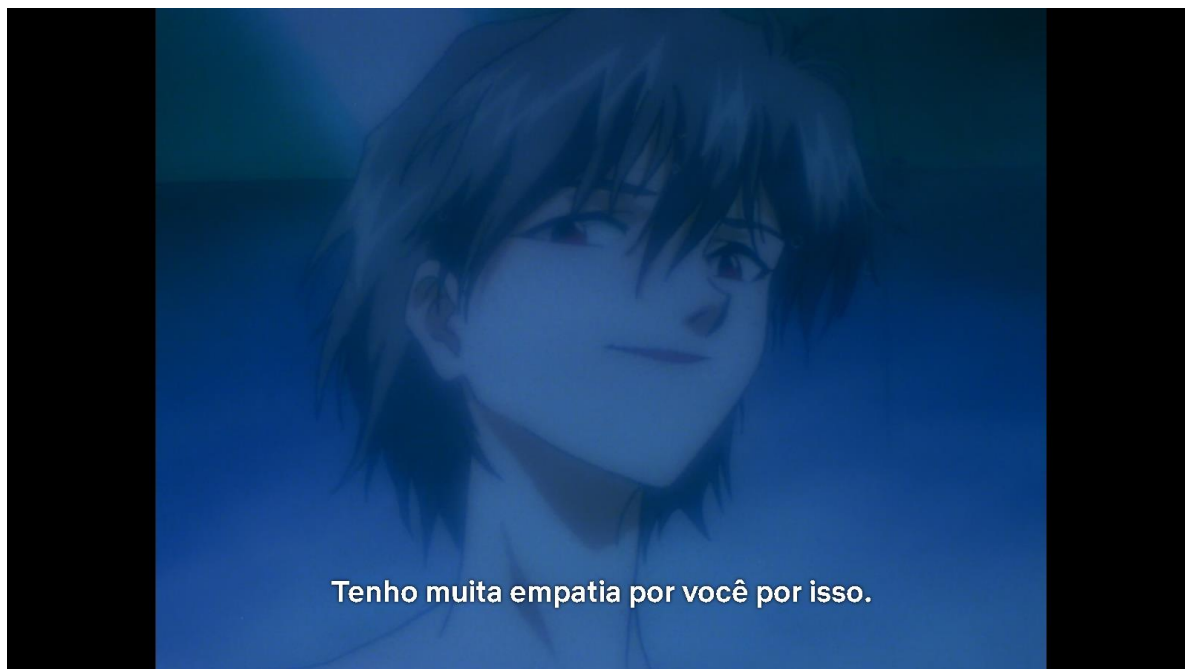
Embora o *mangá* seja considerado, até certo ponto, “fiel” à obra de Anno, quando Yoshiyuki Sadamoto assume a função de levar a obra das telas para o papel, ele assume a função de dar vida novamente àquilo que Anno estava tentando criar na versão animada. Mais do que sinais vitais do Adão metafórico que seria a obra animada, Sadamoto cria sua Eva, uma nova vida à imagem e semelhança do *mesmo Deus* – inalcançável em sua essência – que serve de imagem para tal Adão. A transposição midiática aqui se faz tradução no sentido flusseriano de maneira precisa porque a segunda mídia não está para a primeira, mas ambas estão para o inapreensível do nada que deu origem à primeira mídia (que chamaríamos de “original”), a qual a segunda tenta, de alguma forma, superar partindo da primeira, porém se voltando novamente ao nada como o *Angelus Novus* benjaminiano.

Tal ideia de superação – não enquanto “qualidade”, mas como um “ir além”, observando aquilo que não poderia ter sido observado no “universo” anterior – fica nítida em duas questões pontuais: (1) o desfecho da narrativa literalmente vai além, relatando o recomeço depois do fim; (2) Sadamoto toma a “liberdade” de mudar

anos atrás. Mas o Deus que eles tentaram tanto encontrar desapareceu. Então tentaram, eles mesmos, ressuscitá-lo. Esse é Adão. E de Adão, à imagem de Deus, eles criaram seres humanos. Essa é Eva.” Tradução nossa.

ligeiramente alguns pontos da série, em especial o comportamento de um personagem relevante para o desfecho da trama que irônica e iconicamente se revelaria Tabris, o Anjo do Livre Arbítrio. Tabris – ou Kaworu, como o personagem é inicialmente apresentado – é uma figura que rende mais de uma polêmica na comunidade de fãs de *Neon Genesis Evangelion*.

Figuras 56 e 57: “Eu te amo”, de *Neon Geneis Evangelion*²⁷, 1995.



Fonte: *print screen* da série (legenda da versão veiculada na plataforma *Netflix*).

²⁷ Episódio 24: *The Last Cometh* (“o último vem”, em tradução nossa),

A dificuldade de traduzir o verbo “amar” empregado no contexto da narrativa do japonês tanto para o inglês quanto para o português rendeu anos de discussões e debates na comunidade de fãs, reavivados com a nova tradução realizada para o lançamento mundial da animação na plataforma Netflix em 2019. Kaworu compreende Shinji – o protagonista depressivo que, de certa forma, se faz um reflexo dos próprios demônios de Anno – como nenhum outro personagem, e é justamente por isso que sua empatia é tão poderosa. Um amor quase-messiânico – sendo a própria figura de Kaworu compreendida por parte da comunidade como uma “figura de quase-cristo” (HORN, in: SADAMOTO, 2013, p. 538, tradução nossa) – se confunde com um amor humano que lança deliberadamente no ar uma relação afetiva entre os dois personagens masculinos que inflama todo tipo de imaginação e teoria por parte da comunidade.

Tão complexa quanto a tarefa de saltar do universo do Verbo japonês para o universo do Verbo português ou inglês se faz a tarefa de saltar do universo da animação realizada por Anno para os quadrinhos convertidos por Sadamoto. Se ainda nos primeiros volumes, o ilustrador e roteirista afirma que

Provavelmente os pensamentos dele (de Shinji) no *mangá* são apenas minhas próprias impressões. Se você perguntar ao Sr. Anno, eu tenho certeza que elas seriam completamente diferentes. Mas a não ser que eu entre na cabeça do Shinji, eu não posso desenhar o *mangá*. Um de meus pontos fracos é que eu tenho que ter empatia pelo personagem antes que eu possa desenhar. No primeiro episódio do *anime*, acima dos elementos dramáticos, os diálogos de Shinji foram a parte mais importante do episódio. Foi isso que me fez querer desenhar o *mangá*. É isso que me fez propositalmente mudar seu diálogo. O que eu estou tentando escrever é uma peça da minha vida – o diálogo do Shinji que sairia de dentro de mim. (SADAMOTO, 2012, p. 348, tradução nossa)

ao reconstruir o Anjo do Livre Arbítrio em sua tradução midiática, ele

descobre que estava realmente tentando sentir algo por Kaworu Nagisa como um artista. Como fez com *Neon Genesis Evangelion* o tempo todo, Sadamoto está se esforçando para expressar a história em um modo convincente para ele, como co-criador de *Evangelion*, uma abordagem que frequentemente é igual e oposta à de Anno. Enquanto Anno deu de sua persona ao fazer o *anime*, Sadamoto está levando isso para dentro de sua pessoa. (HORN, in: SADAMOTO, 2013, p. 539, tradução nossa)

O Kaworu de Sadamoto é menos suave que o de Anno, chegando a discutir com o protagonista de maneiras impossíveis ao personagem da versão animada, entretanto tal divergência não se dá apenas pela diferença entre as mídias, mas pela divergência da própria *interpretação* de um Kaworu que está além do apreensível,

além do simbólico, nas entrelinhas – ou entrequadros – de qualquer uma das duas obras.

Nesse sentido, a atividade da comunidade de fãs durante anos – do lançamento original do *anime* em 1995 à versão veiculada na plataforma Netflix em 2019 – ao debater os dois finais distintos da versão animada (um deles veiculado especificamente através de um longa-metragem lançado após o final da série), o final da versão em *mangá*, as realidades alternativas para os personagens (algumas publicadas oficialmente pela empresa que detém os direitos da obra), o *reboot* em longas-metragens cujo lançamento do quarto filme é previsto para 2020²⁸ e as interpretações sobre as inúmeras peças do quebra-cabeça em aberto que *Neon Genesis Evangelion* apresenta é o que se faz uma grande construção de realidade. Mais do que a obra “original” de Anno, mais do que a “tradução” de Sadamoto, e mais do que qualquer juízo de “verdadeiro” sobre o “falso” – juízo frequentemente realizado pela própria comunidade da mesma maneira que um convicto religioso poderia descrever outras religiões como sendo “enganadoras” (HORN, in: SADAMOTO, 2013, p. 539) –, a conversação da comunidade dá sentido à obra, e é esse sentido que se faz ponte sobre o abismo do inarticulável. O Kaworu, enquanto anjo místico, não pode ser compreendido senão no sentido que lhe é atribuído, seja como figura messiânica que vem para levar a humanidade de volta ao paraíso em um ato de amor, seja como um terrível ser aniquilador que vem para causar a extinção de toda a humanidade se aproximando de maneira enganadora do protagonista para convencê-lo de que o mundo não merece ser protegido, levando-o ao suicídio. Ambos os Kaworus coexistem em meio a infinitas virtualidades, estão contidos no mesmo personagem e só dependem da conversação para se *revelar* como realidade, e nem Anno, nem Sadamoto ou qualquer outra pessoa tem controle sobre essa interpretação, porque a essência do personagem é inalcançável até mesmo pelos seus autores, que apenas têm o simbólico para representá-lo.

A realidade dos quanta é a realidade de virtualidades se revelando simultaneamente, sem uma linha, sem uma sequência, sem hierarquia de valores. É a simultaneidade dos valores contraditórios que coexistem. É a convergência das comunidades que tentam reavivar o fogo da verdade, mas se perdem na confusão da tormenta. E assim a narrativa de *Neon Genesis Evangelion* termina: com a

²⁸ Site oficial do longa-metragem. Disponível em: <<https://www.evangelion.co.jp/>>. Acesso em: nov. 2019.

dissolução dos chamados “campos A.T.” (inicialmente apresentados como escudos fantásticos que protegem os anjos combatidos pela humanidade, mas posteriormente explicados como sendo simplesmente aquilo que divide as coisas, como os muros que protegem a “mesmidade” de uma comunidade das influências externas, ou as barreiras que dividem os conceitos daquilo que é de tudo aquilo que *não é*) e todos se tornam um, retornando à Unidade Perene onde o protagonista tem então a escolha de se render à sua vontade de fugir das intempéries do mundo (efetivando o juízo final e causando a aniquilação de tudo na comunhão no nada) ou salvar a humanidade do aniquilamento (consequentemente fazendo a manutenção de todos os seus problemas, injustiças e sofrimento), o que metaforicamente o coloca como um messias salvador – sendo a salvação, é claro, o aniquilamento – ou um anti-cristo que mantém a humanidade em pecado no mundo onde as coisas se dão em oposição conceitual.

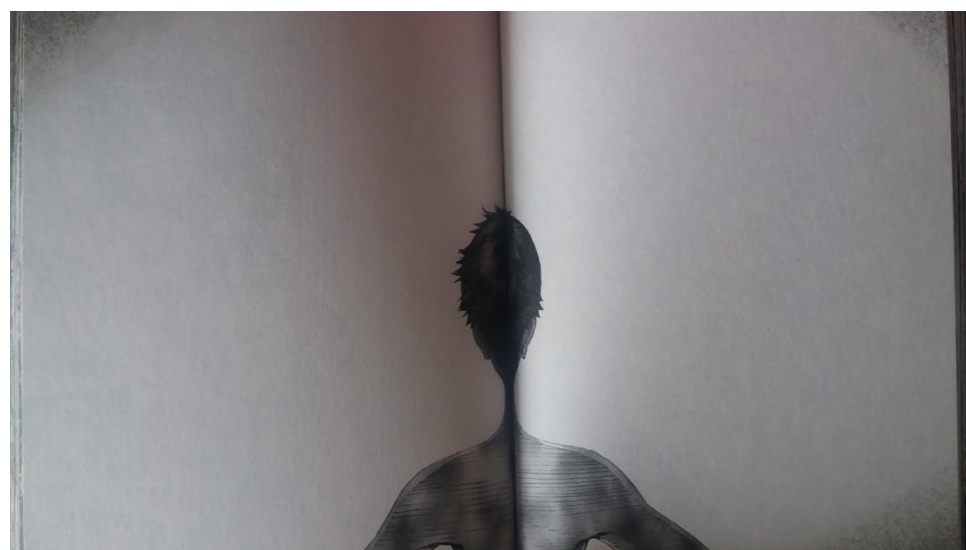
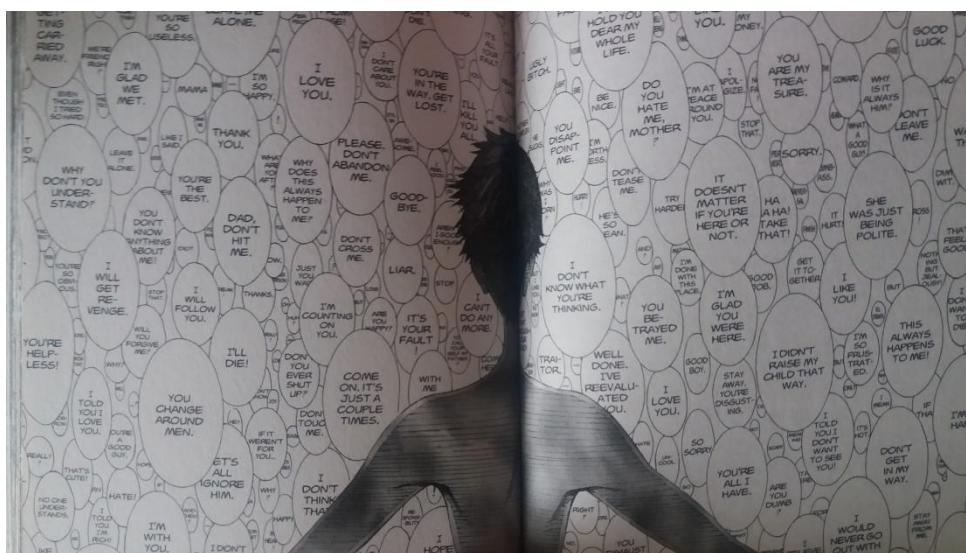
Figura 58: “...ego não tem forma”, de *Neon Genesis Evangelion* (vol. 14), 2014.



Fonte: SADAMOTO, 2014, p. 68-69²⁹ (páginas do *mangá* fotografadas pelo autor).

²⁹ Lido da direita para a esquerda: “Onde nós estamos? / Este é o mar de LCL. É a **fonte da vida**. Este é um mundo sem campos A.T. no qual o ego não tem forma. Onde uma pessoa termina e outra começa é incerto. Este é um mundo **vago**. Você se estende por toda parte e está em lugar nenhum ao mesmo tempo. Este é um mundo **frágil**.” Tradução nossa.

Figuras 59, 60 e 61: “Tudo / nada”, de *Neon Genesis Evangelion* (vol. 14), 2014.



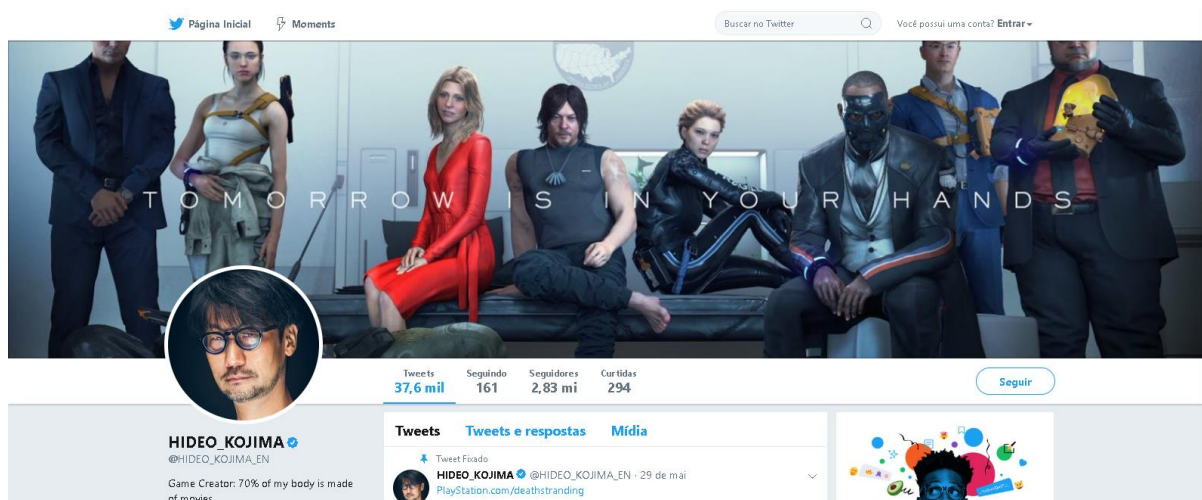
Fonte: SADAMOTO, 2014, p. 56-61 (páginas do *mangá* fotografadas pelo autor).

11 Então mundos colidem

Na Era dos Antigos, o mundo não formado, envolto pela névoa. Uma terra de penhascos cinzentos, árvores gigantes e dragões eternos. Mas então houve o Fogo. E com o Fogo, veio a Disparidade. Calor e frio, vida e morte, e é claro... Luz e Sombras. (Dark Souls 2011, tradução nossa)

Podemos rastrear a evolução da narrativa em jogos eletrônicos até a década de 70 com o programa para computadores *mainframe* chamado *Adventure*, “onde uma pessoa poderia usar computadores para assumir o papel de um viajante em um cenário tolkeniano, lutar com inimigos, superar obstáculos através de truques inteligentes, e eventualmente recuperar tesouros” (LEVY, 1984, p. 11, tradução nossa). Inicialmente o jogo era composto inteiramente por caracteres de texto, uma vez que funcionava em computadores que apenas apresentavam tal recurso, ficando a cargo dos jogadores a tarefa de ler a aventura e tomar decisões como “abrir isto”, “seguir para tal direção” ou “fazer aquilo”. A herança tolkeniana se fez presente durante toda a história dos jogos cunhados como “fantasia medieval” (ou os ditos “*role-playing games*” – os *RPGs*, advindos dos jogos de interpretação de personagens que se utilizam de fichas de papel, dados e histórias sendo narradas por jogadores ao redor de uma mesa), mas além da literatura, obras audiovisuais também influenciaram as narrativas dos jogos eletrônicos ao longo dos anos com diretores influenciados pelo cinema e, eventualmente, recursos tecnológicos que passaram a permitir que atores sejam “capturados” para modelagem de personagens.

Em sua conta do *Twitter* (Figura 62), Hideo Kojima se descreve como um “Criador de jogos: 70% do meu corpo é feito de filmes” (tradução nossa). Em 2019 seu jogo eletrônico *Death Stranding* foi lançado com os atores Norman Reedus (que por sua vez se tornou conhecido pelo seu papel na série de televisão *The Walking Dead* que “traduz” – com suas *liberdades* – às telas a história em quadrinhos homônima) e Mads Mikkelsen (conhecido por seu papel em outra série televisiva, *Hannibal*, desta vez resgatando seu personagem não só do universo das obras literárias de Thomas Harris, mas também das adaptações já levadas ao cinema pelo ator Anthony Hopkins), além do envolvimento direto do cineasta Guillermo del Toro (conhecido, entre outras tantas obras, pela adaptação dos quadrinhos para o cinema com *Hellboy*, de 2004, e *Hellboy II: The Golden Army*, de 2008).

Figura 62: Kojima no *Twitter*.

Fonte: *Print screen* da tela do navegador³⁰.

Desde seus primeiros jogos, o diretor sempre demonstrou interesse em cinema e intermedialidade. *Snatcher*, por exemplo, foi lançado na década de 80 e tem fortes influências do filme *Blade Runner*.

Figura 63: *Snatcher*, 1988.

Fonte: *My Abandonware*³¹.

³⁰ Página oficial em inglês de Kojima no Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/hideo_kojima_en>. Acesso em: nov. 2019.

³¹ Disponível em: <<https://www.myabandonware.com/game/snatcher-7te>>. Acesso em: fev. 2019.

Podemos compreender que a intermedialidade é cara à linguagem dos jogos eletrônicos justamente pelo seu caráter essencialmente multimidiático. Narrativa literária, música e construção imagética se chocam possibilitando as mais variadas combinações, além do fator interativo que, mais do que simplesmente permitir escolhas binárias como as restrições técnicas da década de 70 impunham, possibilitam ao jogador uma experiência que lida com as múltiplas possibilidades de desenvolvimento do enredo, das atividades virtuais e da exploração do cenário que foi colocado dentro daquele sistema fechado específico. O jogo eletrônico é o “aparelho” flusseriano em sua definição mais clara: um brinquedo com um conjunto finito de possibilidades que passa a *sensação* de liberdade – embora restrinja o escopo do possível – uma vez que o jogador pode testar as virtualidades já programadas de modo a experimentá-las. Em paralelo, parte dos jogadores de jogos eletrônicos, desde a origem da mídia nos computadores *mainframe*, se comportam exatamente como o “jogador” proposto por Flusser: não aceitam simplesmente aquilo que o aparelho oferece – se mantendo nos trilhos da ordem –, mas jogam *com o próprio aparelho*. Comunidades de “*mods*” (de, literalmente, “modificações”) são comuns em inúmeros jogos nos quais a comunidade interage criando e adicionando o que anteriormente não estava previsto no programa original. A comunidade do jogo eletrônico *Doom*, de 1993, realiza anualmente desde 2004³² uma cerimônia para celebrar os melhores “*mods*” daquele período, que vão desde resultados que parecem obras inteiramente novas criadas a partir do programa original a mudanças sutis em personagens e texturas, mantendo o mesmo jogo apenas com uma “roupagem” diferente. Não são meras atividades nos trilhos programados, mas mais do que isso, tentativas de *superar o jogo*.

Produzido pela empresa japonesa *FromSoftware* e lançado em 2011, o primeiro de três jogos franquia *Dark Souls*, de Hidetaka Miyazaki, seguiu a mesma proposta se seu trabalho anterior, *Demon's Souls*, de 2009. Com mecânicas comuns nos *RPGs* de influência tolkeniana ambientados em cenários de fantasia medieval ocidental, os “*souls-games*” – como ficaram conhecidos pela comunidade de jogadores – se utilizam de narrativas enigmáticas que lançam inúmeras dúvidas, forçando os jogadores a conectar informações difusas e complexas para tentar compreender o desenrolar do enredo, além de contar com um *design* pouco

³² *Doom World*. Disponível em: < <https://www.doomworld.com/cacowards/> >. Acesso em: nov. 2019.

amigável aos jogadores casuais, com desafios rigorosos sem a opção de um ajuste personalizado de dificuldades mais “fáceis” ou mais “difíceis”. Como oferecem poucas respostas à narrativa, a comunidade de fãs dos jogos de Miyazaki se tornou bastante ativa ao longo dos anos, discutindo teorias, encontrando descrições em itens que poderiam oferecer respostas escondidas, combinando diálogos de personagens diferentes para buscar sentido a coisas anteriormente ignoradas, comparando traduções para diferentes idiomas e realizando uma grande colaboração investigativa. Todos esses esforços possibilitam a construção de sentido através de uma grande conversação na qual não há explicação pré-estabelecida, não há “certo” em oposição ao “errado”, mas apenas interpretação, conversação e construção de novos valores.

Em entrevista ao jornal *The Guardian* (PARKIN, 2015), Miyazaki afirma que depois de buscar sua graduação em ciências sociais, trabalhou na *Oracle Corporation* até decidir fazer jogos eletrônicos pelas “possibilidades da mídia”, alegando que sua infância o influenciara nas escolhas de *design*: por ter crescido pobre, tinha apenas livros da biblioteca para ler e não conseguia entender perfeitamente as histórias, o que o levou a completar as lacunas com sua imaginação e com o que interpretava das imagens.

É precisamente o comportamento da comunidade ao alimentar páginas de “wiki” sobre seus jogos apresentando teorias quanto aos enredos, e ainda que teorias de fãs sejam realmente apenas criações de um público maravilhado com a obra, o próprio Miyazaki e sua empresa têm poucos poderes para separar as que seriam “corretas” das “falsas”. Não há uma “verdade”, há apenas a interpretação do público que discute buscando significados além daquilo que já está dado.

O enredo dos três jogos da franquia *Dark Souls* segue uma premissa central bastante simples: a chama que mantém a ordem no mundo estaria se apagando e uma maldição que impede a humanidade de encontrar seu fim a leva lentamente a um estágio de esvaziamento. Cabe, então, ao personagem controlado pelo jogador a tarefa de reacender a chama – fazendo a manutenção da era do fogo – ou deixar que ela se apague – iniciando a era das trevas. Assim, o jogo brinca com a dualidade entre luz e trevas de maneira clara ao público ocidental: manter a chama acesa seria o *correto* a se fazer, deixá-la se apagar seria a opção *ruim*. Ao longo da narrativa, contudo, os valores se confundem e as barreiras entre certo e errado se borram de modo que cabe ao jogador decidir qual caminho percorrer, quais valores

considerar “corretos” em oposição aos “falsos” e em quais personagens – muitas vezes dando informações contraditórias – acreditar. Se o primeiro jogo termina lançando a dúvida; o segundo deixa claro ao longo do percurso que a decisão inicial não faz qualquer diferença uma vez que não há caminho além do escopo da luz e do alcance das sombras. Diante do dilema, o que resta ao terceiro jogo é apenas uma alternativa: *a mudança*.

Figura 64: “... assim que um deus se sente”, de *Dark Souls III*, 2016.



Fonte: Compilação de *screenshots* tirados pelo autor (legenda oficial da versão brasileira).

11.1 Do outro lado do véu

Não há caminho. Além do escopo da Luz, além do alcance das Sombras... o que poderia possivelmente nos esperar? E ainda assim, nós buscamos, insaciavelmente... Esse é nosso destino. (*Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, 2015, tradução nossa).

A realidade é a linguagem porque é apenas pela linguagem que compreendemos tudo aquilo que nos cerca. A ideia flusseriana de “língua” não se

fecha apenas no idioma, na língua falada ou escrita, mas em tudo aquilo apresenta um conjunto de conceitos pelos quais compreendemos o mundo, ou seja, aquilo que fixa valores: tudo aquilo que é *ideológico*.

Consequentemente, as inúmeras “caixas pretas” que nos cercam não são apenas máquinas fotográficas ou computadores cujo funcionamento se dá através de algoritmos, mas todos os *aparelhos* ao nosso redor. Tais aparelhos simulam comportamentos porque criam em uma realidade virtual tudo aquilo que é e aquilo que *não é*, resultando em um conjunto de possibilidades finitas, possibilidades estas que passam a ser a única referência da realidade.

Aumentamos constantemente a quantidade de possibilidades porque buscamos incessantemente a completude do infinito. É essa a tendência do mundo concreto: a desordem, ou seja, o sentido pleno, a certeza do aniquilamento, a *desinformação*. Ordem é convicção porque fecha o conjunto de possibilidades em oposições conceituais, mas a única certeza do mundo concreto é a não-distinção entre diferentes, é o todo – e o nada. Buscamos a informação porque a informação é o pouco provável diante do absoluto. Informar é não aceitar o aniquilamento, entretanto a busca pelo pouco provável apenas expande o território do pré-estabelecido, uma vez que depois de informada a informação cai no marasmo do tautológico.

O resultado de tal busca insaciável não poderia ser sua conclusão – pelo seu caráter interminável –, mas tampouco a manutenção de um *loop* infinito em suspensão, visto que tal movimento se tornaria uma nova ordem fechada que não condiz com a tendência do universo à desordem. Como resultado deste paradoxo chegamos ao ponto no qual, na incapacidade de compreender conceitualmente o infinito – uma vez que todo conceito depende de uma negação –, desmanchamos os próprios conceitos em unidades distintas: os quanta, os bits que podem ser utilizados para construir absolutamente qualquer conceito, ou seja, para construir o próprio infinito. A realidade virtual proporcionada pelos computadores não simula o mundo concreto, ela simula *a nossa compreensão* do mundo concreto. É a matriz gerando outra matriz. A dualidade opositiva entre conceito e não-conceito é substituída pela dualidade de informação e não-informação: probabilidade.

O jogador é aquele que, como um *flâneur* quântico, se movimenta pelas múltiplas potencialidades construindo um emaranhado de verdades que, ainda que conflitantes em um olhar profundo, constroem uma imagem panorâmica com tais

pontos que pode ser observada em um sentido complexo. Não podemos tirar por completo o Véu de Maia sem que isso nos torne vazios, nos aniquile, mas podemos observar por ângulos diferentes buscando compreensões distintas, ainda que tais compreensões se contradigam.

O percurso da linguagem é o percurso do ser dotado de um intelecto que simboliza compreendendo sua própria capacidade de compreender. É o caminhar em direção à luz no horizonte que, em um dado momento, se torna o caminhar com o domínio da fixação de novas luzes para seguir em direção ao horizonte que for de seu interesse, até por fim se tornar o desespero diante do caráter inalcançável do horizonte. O fim, contudo, nada mais é do que o recomeço, a morte e o renascimento, e a tentativa do próprio intelecto de impedir seu fim é, também, a manutenção de sua angústia. O aceitar do aniquilamento do intelecto não pode ser compreendido como uma ode ao ato bárbaro, uma vez que a barbárie é a manutenção da ordem. A vontade de potência é a vontade de impedir o aniquilamento, a vontade de dar algum sentido a um mundo que não tem nenhum. A destruição é a única coisa que dá sentido ao mundo, assim como as sombras dão forma ao objeto iluminado.

Não. Não cabe a nós a tarefa de destruir deliberadamente a realidade para reconstruí-la, mas apenas saltar entre as diferentes realidades para tentar compreendê-las. Superá-las. Buscar a convergência dos diferentes sentidos. Se o salto simbólico que nos levou a compreender o mundo através da linguagem pode ser compreendido como o pecado original na árvore do fruto proibido, a entrada da humanidade na era dos quanta não poderia ser senão o Apocalipse, a *revelação* do juízo final, no qual uma figura anti-messiânica – o anti-Cristo – reinaria fazendo a manutenção do mundo em pecado, a manutenção da ordem diante do iminente aniquilamento, a manutenção do conceito. A figura messiânica, entretanto, se faz perigosamente radical, se faz uma figura que nos leva em direção ao abismo do paraíso. Diante das trombetas do Apocalipse, apenas a fé inabalável na verdade da palavra poderia nos motivar ao aniquilamento voluntário, mas tal fé já é obra do pecado. É a matriz nos apresentando escolhas que só podem ter sido produzidas pela própria matriz.

Bauman nos aponta para a dificuldade do estágio no qual nos vemos impelidos a nos organizar como seres humanos sem inimigos. Sem negações do nosso próprio conceito, sem “outro” que possa nos tornar um “nós”. A empatia que

Phillip K. Dick traz em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* não é o compreender “o outro”, como tentou tão arduamente Rutger Hauer para interpretar seu papel, mas é um lampejo de dissolução do “outro” e do “eu” em apenas um. É a iminência do momento de perigo benjaminiano, mas o salto do tigre não deve ser para o passado, deve simplesmente ser para outra realidade.

Quando Flusser diz ter compreendido que precisa aceitar fios impostos para criar fios intersubjetivos, ele nos sugere que descobriu que é impossível fazer a manutenção do não-conceito. Os fios impostos, os valores ideológicos que permeiam tudo aquilo que nos possibilita compreender o mundo, são necessários para que não nos lancemos ao aniquilamento, mas se apegar a tais fios impostos é se apegar a ordem que não aceita divergência, não aceita o “outro”. Quando traduz do alemão para o português, ele abandona os fios impostos do alemão saltando para os fios do português, porque precisa de alguma sustentação diante da ausência total de solo. Sendo a utopia o aniquilamento e a ordem o aparelho que nos limita, a liberdade só pode existir no saltar entre as limitações, superá-las dia após dia, insaciavelmente.

As imagens técnicas que nos rodeiam não são a volta da linearidade do paradigma para a bidimensionalidade da imagem, mas o avanço da linearidade para a superficialidade do conjunto de pontos que formam novas realidades a partir dos quanta. Saímos de uma fotografia de alto custo de produção que, de certa forma, requeria algum planejamento e registros calculados, e chegamos às fotografias cada dia mais cotidianas, em volumes cada vez maiores que preenchem cartões de memória cada dia mais poderosos, porque fotografar é conversar, é converter o mundo concreto inapreensível na realidade fotográfica, na realidade da linguagem, do simbólico. Fotografamos para superar a realidade, porque conversamos para superar a realidade, produzimos música para superar a realidade, criamos dissonâncias em meio a sons perfeitamente harmônicos porque os sons harmônicos não significam mais o que já significaram no passado. Contemplamos o abismo do nada buscando dia após dia conquistar mais um espaço em sua imensidão porque não precisamos mais mergulhar em direção a ele e correr o risco de nos perder no esvaziamento do sentido, mas podemos pintar novos mundos, novas realidades.

A tecnologia, fruto da ciência moderna advinda da dúvida cartesiana, nos trouxe a tormenta do progresso que nos impele em direção ao devir, mas descobrimos que a tormenta sempre esteve em toda parte. O futuro e o presente

são iguais em tudo, são igualmente virtualidades, mas só podemos compreender a virtualidade ao nos emancipar das amarras da disparidade.

Jogar é se deslocar, é compreender múltiplas virtualidades, múltiplas possibilidades de realidades e, conseqüentemente, múltiplas verdades. A simultaneidade dos contraditórios pode parecer a morte térmica da desordem, pode causar problemas sérios de confusão generalizada e falta de organização na estrutura da sociedade que nos é tão cara, mas ela não é – e nem pode ser – proposital. Ela é consequência, é a direção para a qual o mundo caminha, e não cabe a nós, seres que só podem apreender o mundo concreto através do simbólico, buscá-la ou sequer fugir dela, mas apenas aprender a lidar com esta nova maneira de compreender o mundo que nos cerca.

Revelar – tirar o véu – é ato constante, é tarefa sisifista, e toda verdade é provisória. Não deixemos, é claro, que o niilismo tome conta, deixando que o abismo nos engula. Jogar é aceitar a fé e o niilismo, a ordem e o nada, o significado e aquilo que está além dele. É saltar pelos fios sem deixar que o aniquilamento nos destrua, mas também é compreender que os fios são, muitas vezes, necessários.

Só nos resta superar a realidade, mas não podemos cair no erro de tentar buscar a luz combatendo as trevas. O *ars moriendi* flusseriano é morte e renascimento constante, mas aqueles que se veem consumidos pelo fogo não almejam renascer, apenas fixar novos valores e dominar a realidade. Superar a realidade é sempre conversação, é linguagem. É pertencer ao todo.

O vórtice do vazio é a convergência de tudo – e do nada –, de todas as potencialidades contidas em todas as realidades, todas as linguagens, todos os aparelhos que nos dão um conjunto de possibilidades, em direção ao único lugar onde a tormenta não alcança. Todas as virtualidades do passado e do futuro convergem para o presente, para o *Jetztzeit*, que por sua vez não é um espaço de tempo, é o *gesto*. O Verbo, antes de ser palavra, acontece: *and then there was*. Saltar para a outra margem não pode ser entendido como o salto para a outra margem, porque o salto não tem significado algum, apenas o *saltar*.

Seja a convergência das comunidades que se chocam em meio a redes sociais que vendem espaços para que pessoas busquem uma “mesmidade” em oposição ao “outro”, seja a convergência das linguagens que são todas reduzidas a bits que não significam nada além da última dualidade da informação e não-informação proporcionada pelo computador, continuamos buscando significados.

E em um mundo no qual computadores com a superposição da informação e não-informação dos bits já são uma possibilidade, conviver com a simultaneidade do “ser” e do “não ser” nas diferentes realidades talvez seja apenas uma questão de saltar.

Aqueles que não estão dispostos ao fogo não podem pintar um mundo.
Aqueles absorvidos pelo fogo não devem pintar um mundo. (Dark Souls III:
The Ringed City DLC, 2016, tradução nossa)

12 Coda

Ao final do percurso aqui descrito você, leitor, passou por sete marcos distintos: saiu do *Novo Testamento* da bíblia cristã, seguiu por *Crime e Castigo* (entre alguns outros livros) de Dostoiévski, foi apresentado tanto à *música dodecafônica* de Schönberg quanto às suas pinturas, viu a foto que Margaret Bourke-White tirou da represa de Fort Peck estampada na capa da primeira edição da revista *Life*, passou pelo filme *Blade Runner* dirigido por Ridley Scott (e adaptado do livro *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* de Phillip K. Dick), até finalmente chegar à animação *Neon Genesis Evangelion* de Hideaki Anno (com seu respectivo *mangá* de autoria de Yoshiyuki Sadamoto) e aos três jogos eletrônicos idealizados por Hidetaka Miyazaki que formam a trilogia *Dark Souls*. Tudo o que você leu é, e pode apenas ser, somente uma manifestação da linguagem construída com os mais variados valores, e ainda que eu tenha tentado articular da melhor maneira possível o raciocínio lógico paradigmático para buscar uma compreensão de sua parte, se há algo que o leitor deve ter notado claramente caso tal articulação tenha sido bem sucedida é que o simbólico da linguagem não tem como alcançar o mundo concreto de maneira alguma.

A relação que cada pessoa desenvolve com as obras citadas pode – e deve – influenciar diretamente em sua percepção de tudo o que foi apresentado, pois ainda que compartilhem valores em comum, seja da língua(gem) em que este trabalho foi escrito, seja na forma estrutural e metodológica apresentada, a experiência proporcionada por cada produto midiático é irreproduzível pelo raciocínio lógico, pois este é apenas uma transposição de valores. Na tentativa de traduzir – e talvez de *superar* – as inúmeras linguagens para este cosmos aqui sendo trançado entre “eu” e “você”, tudo o que me restou foram as amarras da caixa preta que nos garante a *ordem*, pois ainda que eu tenha tentado jogar contra o aparelho em determinados momentos (e deixo inteiramente a cargo do leitor a conclusão quanto ao sucesso dessas tentativas), a compreensão de tudo o que foi dito depende inteiramente da solidez da teia na qual nos fundamentamos ao longo desta jornada. Deixo, portanto, uma recomendação muito forte para que, caso tenha a possibilidade – e o interesse –, o leitor procure passar por tais experiências, ainda que apenas pelo exercício de saltar entre as diferentes linguagens e obras buscando se movimentar entre os diferentes pontos de vista de seus autores, como

um fotógrafo que se move ao redor de uma determinada cena buscando os vários recortes possíveis para construir sua imagem da maneira que achar melhor.

Pontuemos que a tarefa do Jogador não é fácil justamente porque consiste em se desprender constantemente de alguns valores para compreender outros no *ars moriendi* interminável. Ler a bíblia cristã com os olhos de um agnóstico buscando uma explicação racional para a linguagem mítica ou ouvir a música dodecafônica de Schönberg com ouvidos que procuram acordes maiores e menores em tríades perfeitamente consonantes é como tentar ler um livro em alemão raciocinando em português, ou importar um arquivo de computador gerado por um software em outro que opera de maneira diferente: ainda que possa até ser possível *algum nível* de compreensão, haverá sempre um conflito. Enquanto a *fé* em seus valores assegura ao Convicto seu chão e a *melancolia* da libertação dos valores consome o Niilista que se vê mergulhado no abismo, é a *empatia* que move o Jogador saltando constantemente de uma realidade para outra.

É apenas no *gesto* de jogar os jogos propostos por Miyazaki, experimentando a frustração de suas dificuldades e as recompensas por superá-las, que podemos tentar nos colocar no lugar da figura do protagonista que, perdido em um mundo sem sentido algum, luta contra o esvaziamento total de seu ser tentando insistentemente reacender a chama que dá ordem às coisas, ainda que isso implique em lutar contra todas as probabilidades de sucesso. Apenas assistindo a obra de Anno que podemos nos relacionar com seus personagens a ponto de talvez, apenas talvez, sentir um pouco a dor de cada um deles quando seu mundo começa a se desmanchar, e suas angústias, muitas delas manifestações metafóricas das angústias do próprio autor, podem passar, apesar de não necessariamente significar racional e logicamente, a ser compreendidas. Acompanhando o caçador de andróides que começa a duvidar se ele próprio não seria digno de ser caçado e eliminado, temos uma pista para tentar compreender como seria se fôssemos, nós mesmos, membros de um grupo constantemente caçado e colocado em uma lista de inimigos. Da mesma maneira, observando atentamente a foto da represa de Fort Peck, talvez nos coloquemos diante de tal obra faraônica nos imaginando como alguém que se deparava com tamanha demonstração do poderio que a humanidade passou a ter em mãos pode ter se sentido, tremendo como provavelmente tremeria um mortal diante de um golem de aço e concreto erguido pela magia da palavra criadora da técnica possuída, até

então, apenas pelos deuses. Só podemos ouvir a música dodecafônica de Schönberg com nossos ouvidos contemporâneos já treinados pela modernidade líquida, mas talvez possamos procurar em suas dissonâncias e nas relações matemáticas que o autor propunha entre suas notas a tentativa de transcender a mera imitação dos sons que o cercavam, buscando uma aproximação com um Deus que, em essência, jamais poderia ser alcançado pelo que é meramente compreensível. Talvez Dostoiévski nos possibilite sentir, ainda que em um lampejo, em um *Jetztzeit*, o sofrimento de Raskólnikov ao ser atormentado por suas ações, e assim a apreensão do próprio autor quanto ao cenário que se costurava diante do destronamento de um Deus que dividia o certo do errado pode ficar um pouco mais clara diante das lágrimas de Sônia. Talvez possamos, então, ler a bíblia cristã não como um manual racional daquilo que supostamente é, como ainda se defende em alguns grupos convictos, ou como algo que deva ser desconsiderado pelo que supostamente *não é*, como se discute em outros grupos igualmente convictos, mas lê-la como o relato de um povo tentando entender – e tentando *explicar* – algo que não tem sentido algum, algo essencialmente inexplicável, porque a explicação por si só já deixa de ser aquilo a que ela se refere, e então sua fé passa a ter tanto sentido quanto qualquer explicação lógica.

Cada uma dessas figuras tem um toque de jogador, pois cada uma dessas obras se deu em um jogo contra algum aparelho que a cercava. Nosso intelecto busca uma referência de verdade porque ele precisa de segurança, mas ao mesmo tempo buscamos a liberdade porque enquanto a vida é movimento, a nossa única certeza é a morte. É claro que se movimentar entre as diferentes convicções da linguagem, *jogar* contra os mais variados aparelhos ideológicos, sempre foi possível e sempre foi prática realizada de uma maneira ou de outra, mas chegamos a um ponto no qual a convergência das múltiplas verdades se apresenta como um emaranhado inseparável justamente porque chegamos a um ponto no qual tentamos não separar mais a humanidade em aliados e inimigos, coisa que sempre fizemos ao longo de nossa jornada tentando compreender o mundo concreto pela linguagem. Tarefa complicadíssima, pois nosso intelecto cai constantemente na armadilha de separar novamente o verdadeiro do falso para compreender, e compreender é ordenar, e ordenar é cercear liberdades. Aceitar múltiplas verdades é aceitar a inapreensibilidade do todo, mas perdidos na confusão à qual isso nos leva só nos resta ponderar *probabilidades*. O verdadeiro e o falso dão lugar ao muito

provável e ao pouco provável, e apenas através da empatia que rompe com a barreira da própria linguagem, barreira esta que acaba dividindo o “eu” do “você” – ou: o “nós” dos “outros” –, que podemos tentar dar um passo – ou um salto – para além da turbulência em meio à tormenta.

E mundos inteiramente novos se formarão diante dos nossos olhos.

De novo, e de novo.

REFERÊNCIAS

1984. Direção: Michael Radford. Produção: Simon Perry. MGM, 1984. DVD (110 min.)

ADORNO, Theodor W. **Filosofia da nova música**. Tradução de Magda França. São Paulo: Perspectiva, 2011. 165 p.

AGOSTINHO, Santo. **Os Pensadores (vol. VI): Confissões / De Magistro**. Tradução de J. Oliveira Santos; A. Ambrósio de Pina (Confissões) e Ângelo Ricci (De Magistro). Ed. Abril: São Paulo, 1973. 358 p.

BLADE Runner: the final cut. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Warner Bros, 1997. DVD (117 min.)

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin e Cyntia Sikes Yorkin. Sony Pictures, 2017. DVD (163 min.)

BANDAI NAMCO Entertainment Inc. **Dark Souls**. (Playstation 3). Tóquio: FromSoftware, Inc., 2011. Blu-ray.

BANDAI NAMCO Entertainment Inc. **Dark Souls II: Scholar of the First Sin**. (PC). Tóquio: FromSoftware, Inc., 2015. Mídia digital.

BANDAI NAMCO Entertainment Inc. **Dark Souls III**. (PC). Tóquio: FromSoftware, Inc., 2016. Mídia digital.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. 201 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 141 p.

_____. **Retrotopia**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2017. 164 p.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas (vol. I): Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012. 271 p.

_____. **A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin**: quatro traduções para o português. Tradução de Fernando Camacho, Kharlhein Bark (e outros), Suzana Kampff e João Barrento. Belo Horizonte: FALE – UFMG, 2008. 101 p.

_____. **Obras escolhidas (vol. III): Charles Baudelaire**: um lírico no auge do capitalismo. Tradução de José Martins Barbosa e Hemerson Alves Batista. São Paulo: Brasiliense, 1994. 268 p.

BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido se desmancha no ar**: a aventura da modernidade. Tradução de Carlos Felipe Moisés; Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 665 p.

BERNARDO, Gustavo. **A dúvida de Flusser**: filosofia e literatura. São Paulo: Editora Globo, 2002. 316 p.

BÍBLIA, A. **O Novo testamento de Nosso Senhor Jesus Cristo**. Tradução de José Ferreira de Almeida. Campinas: Os Gideões Internacionais, 1995. 695 p.

CAMPBELL, Joseph. **The Dynamic of Life**. Arquivo de Vídeo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gfKOnj0gPCw>>. Acesso em nov. 2018.

_____; MOYERS, Bill. **The power of myth**. Nova York: Anchor Book ed., 1991. 293 p.

CASSIRER, Ernst. **An essay on man**: An introduction to a Philosophy of Human Culture. New Haven: Yale University Press, 1944. 294 p.

_____. **Language and Myth**. Tradução de Susanne K. Langer. Nova York: Dover Publications, 1946. 103 p.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. In: **PÓS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG**. Belo Horizonte, v. 1, n. 2, nov. 2011. p. 8-23. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16/16>>. Acesso em abr. 2018.

DICK, Phillip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?** Tradução de Ronaldo Bressane. São Paulo: Aleph, 2014. 269 p.

_____. Lembramos para você a preço de atacado. In.: **Realidades adaptadas**: os contos de Philip K. Dick que inspiraram grandes sucessos do cinema. Tradução de Ludmila Hashimoto. São Paulo: Aleph, 2012. 302 p.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **Crime e Castigo**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2009a. 561 p.

_____. **Memórias do Subsolo**. Tradução de Boris Schnaiderman. São Paulo: Editora 34, 2009b. 147 p.

_____. **Os Demônios**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2013. 697 p.

FERREIRA, Wilson. "Matrix" Revisado: porque Jean Baudrillard não gostou do filme? In.: **Revista Forum**. ago. 2013. Disponível em: <<https://revistaforum.com.br/blogs/cinegnose/matrix-revisitado-por-que-jean-baudrillard-nao-gostou-do-filme/>>. Acesso em: out. 2019.

FLUSSER, Vilém. **A dúvida**. São Paulo: Annablume, 2011a. 120 p.

_____. **A história do Diabo**. São Paulo: Annablume, 2006. 216 p.

_____. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Annablume, 2011b. 107 p.

_____. **Língua e Realidade**. São Paulo: Annablume, 2007. 278 p.

_____. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008. 202 p.

GAY, Peter. **Modernismo: o fascínio da heresia**: de Baudelaire a Beckett e mais um pouco. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 578 p.

GULDIN, Rainer. **Pensar entre línguas**: a teoria da tradução de Vilém Flusser. Tradução de Murilo Jardelino da Costa e Célia Barqueta. São Paulo: Annablume, 2010. 282 p.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **As funções da retórica parlamentar na Revolução Francesa**: estudos preliminares para uma pragmática histórica do texto. Tradução de Georg Otte. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. 211 p.

HAUER, Rutger. **All those moments**. Nova York: HarperCollins Publishers, 2007. 254 p.

HIGGINS, Dick; HIGGINS, Hannah. Intermedia. In: **Leonardo**. Baltimore, v. 34, n. 1, fev. 2001. p. 49-54. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/19618/summary>>. Acesso em abr. 2018.

KOSSOY, Boris. **Fotografia & História**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001. 167 p.

_____. **Realidades e Ficções na Trama Fotográfica**. São Paulo. Ateliê Editorial, 2000. 152 p.

LEVY, Steven. Hackers, heroes of the computer revolution. In: **Computer Software Classics**: Golden Oldies Volume 1. Beverly Hills: Software Country, 1984. 41 p.

LÖWY, Michael. **Walter Benjamin: aviso de incêndio**: uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”. Tradução de Wanda Nogueira Caldeira Brant. São Paulo: Boitempo, 2005. 160 p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. 84 p.

_____. **O quarto iconoclasmo**: E outros ensaios hereges. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. 154 p.

MINCHIN, Tim. The Fence. In: **Tim Minchin and the Heritage Orchestra**. Laughing Stock Productions, 2011. Mídia digital (93 min.)

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução de Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2011. 120 p.

NIETZSCHE, Friedrich. **Vontade de Potência (parte 1)**. Tradução de Mário D. Ferreira Santos. São Paulo: Escala, 2000. 176 p.

PARKIN, Simon. Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'. In: **The Guardian**. mar. 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>>. Acesso em: fev. 2019.

ROJAS MIX, Miguel. **El Imaginario: civilización y cultura del siglo XXI**. Buenos Aires: Prometeo Libras, 2006. 554 p.

ORWELL, George. **1984**. Tradução de Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 414 p.

_____. **O que é fascismo?: e outros ensaios**. Tradução de Paulo Geiger. São Paulo: Companhia das Letras, 2017. 158 p.

SADAMOTO, Yoshiyuki. **Neon Genesis Evangelion (vol. 1, 2 & 3)**. Tradução de Mari Morimoto e Lillian Olsen. São Francisco: VIZ Media, 2012. 525 p.

_____. **Neon Genesis Evangelion (vol. 10, 11 & 12)**. Tradução de Lillian Olsen. São Francisco: VIZ Media, 2013. 543 p.

_____. **Neon Genesis Evangelion (vol. 14)**. Tradução de John Werry e Evan Galloway. São Francisco: VIZ Media, 2014. 200 p.

SCHÖNBERG, Arnold. Schoenberg to Kandinsky, 29 August 1912. In: **Modernism and Music: an anthology of sources**. Editado e com comentários de Daniel Albright. Chicago: The University of Chicago Press, 2004. 412 p.

_____. **Style and Idea**. Nova York: Philosophical Library, 1950. 224 p.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Pietro Nasseti. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 128 p.

_____. **The tragedy of Hamlet**. Londres: Methuen and Co., 1899. 237 p.

STEINER, George. **Extraterritorial: a literatura e a revolução da linguagem**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. São Paulo: Companhia das letras, 1990. 183 p.

THE BEAST THAT SHOUTED 'I' AT THE HEART OF THE WORLD. Neon Genesis Evangelion. Direção: Hideaki Anno. Animação, 26 episódios. Gainax Production I.G, 1995. Mídia digital.

THE END of Evangelion. Direção: Hiedaki Anno e Kazuya Tsurumaki. Produção: Mitsuhsa Ishikawa. Gainax, Production I.G, 1997. Mídia digital (87 min.)

THE LAST COMETH. Neon Genesis Evangelion. Direção: Hideaki Anno. Animação, 26 episódios. Gainax Production I.G, 1995. Mídia digital.

THE MATRIX. Direção: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. Warner Bros, 1999. DVD (136 min.)