

**UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**SUPER HERÓI: EDUCAÇÃO ALIENANTE**

A ESTÉTICA DO MITO TECNOLÓGICO

**ROGÉRIO MEI SILVA**

**PIRACICABA, SP  
2004**

# **SUPER HERÓI: EDUCAÇÃO ALIENANTE**

A ESTÉTICA DO MITO TECNOLÓGICO

**ROGÉRIO MEI SILVA**

**ORIENTADOR: PROF. DR. BRUNO PUCCI**

**Dissertação apresentada à  
Banca Examinadora do  
Programa de Pós-Graduação  
em Educação da UNIMEP  
como exigência parcial para  
obtenção do título de Mestre  
em Educação**

**PIRACICABA, SP  
2004**

**BANCA EXAMINADORA**

**PROF. DR. BRUNO PUCCI**

**PROF<sup>a</sup>. Dra. MARIA THEREZA DE OLIVEIRA AZEVEDO**

**PROF. DR. NEWTON RAMOS-DE-OLIVEIRA**

## AGRADECIMENTOS

*Dedico este trabalho a Fausto (in memoriam), meu pai herói que proporcionou um caminhar seguro por toda minha vida e a sua eterna companheira Maria, minha mãe, com a qual aprendi que a educação só é possível com ternura;*

*a minha musa Andréa, pela estimável ajuda em todos os momentos e por fazer com que meus dias sejam mais alegres e iluminados pela energia do amor.*

*Agradeço a meu orientador Bruno pela total liberdade dada no processo de pesquisa, o que contemplou plenamente as necessidades e características de uma crítica artística;*

*e a meu grande amigo Buco por me apresentar ao grupo de Teoria Crítica e pelas inúmeras conversas informais sobre indústria cultural durante nossas sessões de skate, bicicleta e surf.*

## SUMÁRIO

<b><i>Introdução</i></b> .....	<b>1</b>
<b><i>Metodologia Imanente</i></b> .....	<b>5</b>
<b><i>Um ensaio sobre o ensaio</i></b> .....	<b>6</b>
<b><i>Jazz como método</i></b> .....	<b>13</b>
<b><i>Origens da narrativa Super Heróica</i></b> .....	<b>17</b>
<b><i>A problemática na leitura de textos visuais</i></b> .....	<b>25</b>
<b><i>Super Escola</i></b> .....	<b>31</b>
<b><i>Brincando de Super Herói</i></b> .....	<b>40</b>
<b><i>Desejo de ser memorável</i></b> .....	<b>47</b>
<b><i>Super Logo</i></b> .....	<b>56</b>
<b><i>Anabolizados</i></b> .....	<b>66</b>
<b><i>Tecnologia Heróica</i></b> .....	<b>73</b>
<b><i>Super Politeísmo</i></b> .....	<b>85</b>
<b><i>(Des)Alienação pela arte</i></b> .....	<b>93</b>
<b><i>Arte e Educação como resistência à barbárie estética</i></b> .....	<b>99</b>
<b><i>Bibliografia</i></b> .....	<b>109</b>

## RESUMO

A pesquisa consiste em uma análise crítica sobre um ícone da indústria cultural que muito afeta o comportamento, a formação de valores e a percepção estética de crianças e adolescentes. Este produto da mídia impressa, televisiva, cinematográfica e computacional intitulado Super Herói interfere de forma negativa na formação dos jovens devido a sua presença excessiva na programação dos veículos de comunicação de massa, instrumentos de uma educação alienante em nossos dias, que promovem tais personagens a uma figura modelar mesmo tratando-se de exemplos violentos.

A educação da percepção estética é um problema relevante visto que o gosto infanto-juvenil pelo “belo idealizado” e representado por estes ícones tornou-se hegemônico. A criatividade é comprometida por se restringir apenas a reproduções e cópias destes ídolos do universo artístico.

A questão comportamental é observada na interação das crianças com os jogos de guerra (*games*) ao vivenciarem dinâmicas propostas pelas aventuras dos personagens; são batalhas contra o inimigo, lutas contra o mal, favorecendo um modelo educativo com base na estrutura do conflito.

A formação de valores é abordada na relação do homem com a máquina, a tecnologia e os novos meios de comunicação, promovendo uma verdadeira luta pela autopromoção intermediada por imagens, transformando o homem em objeto comercializável e o mito ou elemento divinatório em mero instrumento de alienação e regressão, elevando os Super Heróis ao patamar de “novos deuses”.

## ***Introdução***

O personagem heróico dentro do processo social pode ser observado desde os primórdios da civilização, a começar pelos xamãs ou pajés tribal, passando pelos sacerdotes faraônicos, os imperadores e os santos católicos, passando também pela genialidade dos artistas da renascença e dos cientistas modernos, chegando aos astros da música e do cinema, e nos dias atuais, se “incorporando” em figuras fictícias, com poderes além da capacidade humana, poderes além da tecnologia atual, poderes além de nós.

No início, este personagem representava um “modelo” de atuação do indivíduo na sociedade a que pertencia e, portanto, seguidores o imitavam no comportamento, tido como moralmente aceitável ou desejável; sendo assim, devemos observar os valores embutidos nos Super Heróis contemporâneos, que são os modelos da infância e da juventude nos séculos XX e XXI, são formadores de conceitos, desejos e opiniões de grande parte da vida real e virtual no universo infanto-juvenil.

O recorte na figura do Super-Herói “tradicional”, da hegemonia norte-americana, é o objeto a ser pesquisado, basicamente através de uma análise crítica das técnicas, estéticas e valores próprios desta cultura dominante. Com isso, a intenção é identificar traços nas representações destes Super Heróis, no que se referem a procedimentos combativos, condutas individualizantes, a ausência da dimensão afetiva, bem como a dominação, a partir da tecnologia e do poder comercial, de produtos, muito bem amparados pela publicidade e pela mídia, e também, a postura opulenta que sustentam, respaldados por uma supremacia militar.

Como se não bastasse, ainda são postos, os Super Heróis, numa posição de juizes, de uma justiça cega e isenta dos apelos da emoção e do sentimento alheio a sua cultura, e a tudo julgam com soberana razão, pressupondo, então, que sempre, quando há um inocente e um culpado, um lado amigo e um outro inimigo, ou a forma do bem diante do mal, sugerem a posição, a qual defendem, justificando com isso a violência de seus atos em nome deste mesmo bem, amigo e inocente.

A tecnologia como instrumento de poder é explícito nestes personagens, uma vez que todos utilizam um arsenal de elementos bélicos para potencializar suas forças sobre-humanas, validando assim a utilização das pesquisas científicas para fins benéficos no combate ao inimigo.

A identificação do inimigo parece algo bem claro, como sendo tudo contra a cultura dominante, tudo contra a ordem dos sistemas estabelecidos, o inimigo é tudo aquilo que não está de acordo. Podemos deduzir, portanto, que as ações tidas como heróicas são aquelas que não confrontam com o poder vigente, o que demonstra a serviço de quem os Super Heróis atuam, e, se

o poder hoje é o modelo capitalista, então, todos os que nele não estão inseridos podem ser considerados inimigos.

Nesta lógica é possível afirmar a falsidade dos heróis que lutam a favor dos pobres, dos fracos e oprimidos, pois nada mais fazem do que uma espécie de assistencialismo paternalista, ou uma providência superior mantenedora desta disparidade, cada vez maior da hierarquia do poder. O Super Herói se apresenta como um indivíduo desigual a nós e a serviço da desigualdade social, consolidando a sua diferença defronte aos seres humanos, mostrando a importância dos seres tidos como “super dotados” sobre a vida dos demais necessitados.

Depois de definido o objeto e sua problemática é preciso observar o foco onde este personagem habita dentro do universo educacional, atacando diretamente a sua super valorização nas manifestações, tidas como artísticas dentro da disciplina Arte, e com isso, identificando, no processo de feitura dos trabalhos práticos em sala de aula, apenas as características das técnicas gráficas de representações visuais, evidenciando um desenho mecânico e padronizado, bem como impessoal e de forma alguma criativo, tratando-se de mera cópia dos ícones da indústria cultural.

Os diferentes enfoques do objeto se revelaram com textos curtos e específicos, quanto a sua temática e conteúdo, porém sem uma interdependência e linearidade. Os fragmentos desta dissertação foram produzidos sob a forma do ensaio, ou seja, uma visão direta e intuitiva sobre as primeiras impressões que o objeto possa oferecer, porém com respaldo num diálogo com a Teoria Crítica.

Alguns títulos, desta produção são: “Brincando de Super Herói”, “Anabolizados”, “Super Logo”, “Tecnologia Heróica” e “Super Politeísmo” etc. Em “Tecnologia Heróica”, é exposto o lado bélico no qual o Super Herói está calcado, mostrando a subjetividade do poder como resultado do desenvolvimento tecnológico e benéfico para a humanidade; em “Brincando de Super Herói”, há uma exposição quanto à mudança de comportamento nas ações lúdicas como processos educativos, em que se observa que a criança, ao deparar-se com brinquedos extremamente realistas, não é incentivada ao desenvolvimento de seu potencial imaginativo; em “Super Logo”, o personagem vê-se obrigado a competir pela sua imagem perante a mídia, e para tanto “fantasia-se” com cores e formas exóticas para se destacar em meio à massa, e assim, ser reconhecido pelo seu símbolo ou signo representativo e identificador, tentando criar sua “tribo” e seus adoradores; “Super Politeísmo” trata da reedição dos antigos mitos do passado, traduzidos nestes “Novos Deuses do Olimpo” da mídia, fazendo uso destas imagens “divinas” para corresponder às forças superiores que regem nossos destinos, quase um sincretismo moderno, mas permanecendo com a mesma função dominadora sobre o alienado, num universo místico e sobrenatural nos dias atuais; “Anabolizados” trata da indústria da beleza e da geração de consumo, que deseja modelar-se ao ideal estético do Super Herói, com o fenômeno da malhação, dos suplementos vitamínicos, da perfeição física como sinônimo de saúde e evolução da espécie, do excessivo culto ao corpo e das enormes cargas de energia destinada às práticas físicas em detrimento das atividades intelectuais.

Em “Origens da narrativa Super Heróica”, é traçado um breve panorama da transformação da narrativa mitopoética em outras formas narrativas, passando pelos moldes novelescos, pelas histórias em quadrinhos, até se consagrar nos dias de hoje, com as narrativas cinematográficas, assim como, com as narrativas dos desenhos animados, e jogos eletrônicos.

Os fragmentos textuais ainda tratam de questões referentes ao homossexualismo, ao contexto histórico e iconográfico, à questão do mercado editorial, aos valores morais, as novas formas de “brincar” das crianças e jovens, ao senso estético promovido por este fenômeno da indústria cultural e suas conseqüências no universo artístico e educacional.

Os diversos textos estão fundamentados com os autores da Teoria Crítica, da História da Arte, da Sociologia, da Educação, entre outros, proporcionando uma base teórica, um patamar referencial e argumentativo, sustentado pela base bibliográfica da pesquisa, com os seguintes autores: *Theodor Adorno, Walter Benjamin, Christoph Türcke, Fernando Pessoa, Jean Baudrillard, Suzanne Langer, Umberto Eco, Ernest Gombrich, Arnold Hauser, Vygotsky, Fischer* e outros.

A montagem dos fragmentos textuais não segue uma rígida linearidade, porém procura apresentar uma certa coerência e harmonia, criando uma unidade plural de modo a evidenciar a particularidade de cada texto, sem subordinação dos demais enfoques, perfazendo uma ordenação adequada ao conteúdo, traduzindo com sua forma peculiar, este assunto em particular. Pretende-se uma produção textual, que contenha um apelo estético, pois esta é uma característica tão significativa, quanto sua relevância para a pesquisa em ciência social ou na sua contribuição para o processo educacional.

## ***Metodologia Imanente***

O projeto de pesquisa para dissertação, apresentado no começo do curso, transformou-se em algo bem distinto das propostas iniciais, não por uma plena autonomia do objeto ou pela perda de objetivação por parte do pesquisador, mas por diversos diálogos ocorridos nas disciplinas cursadas, que sugeriram alguns novos caminhos, sujeitos a mudanças de interesses mútuos, no decorrer do processo.

A origem do problema se deu a partir de uma constatação da ineficiência do apelo estético dentro de uma atmosfera hostil, na qual estamos inseridos, portanto, numa sociedade sem sensibilidade às manifestações do belo, alienada pelos meios de comunicação de massa. As questões da arte e sua sobrevivência são o resultado de uma má formação do indivíduo nas instituições de ensino, as quais negligenciam a importância deste conhecimento e deste código de linguagem, nos processos de educação e desenvolvimento humano – pois são habilidades não condizentes com as exigências do mercado, são expressivas e reflexivas, mas não lucrativas, logo, sem serventia dentro de um mundo de produtores e consumidores.

O caso é recortado e localizado dentro da sala de aula, na disciplina de Arte, onde se observa uma evidente idolatria aos ícones da indústria cultural, mais precisamente, o objeto Super Herói, e todas as suas implicações na formação do jovem indivíduo.

Uma vez definido, pelas claras evidências, o que pesquisar, veio o segundo problema, ainda também não pré-concebido, que era, então, como pesquisar. As correntes mais usuais de pesquisa na área social não pareceram contemplar a particularidade desta questão, e uma orientação de pesquisa, sob a perspectiva da Teoria Crítica, sugeriu ser a melhor opção, propiciando uma maior liberdade neste processo investigativo.

Sob uma ótica contemporânea, observar o objeto, a partir de referências múltiplas e distintas, pode permitir uma análise das diversas faces do mesmo, e que serão reveladas através de fragmentos textuais produzidos na forma de ensaios. O objeto e o observador estarão em constante negociação sobre os procedimentos deste contato, no que se refere aos conceitos usados neste diálogo e na forma como será revelada esta investigação, fazendo com que o resultado não venha somente do olhar científico e aguçado do observador, amparado por seu

método, e também não das propriedades inerentes ao objeto, mas sim, da tensão entre as particularidades, ou características de ambos.

Esta dinâmica dialética é que proporcionará as condições para o desenvolvimento de um senso crítico, pois, ao analisar algo, sob vários pontos de vista, vários “ângulos”, diversas situações, na maior abrangência temporal possível, provavelmente, este algo se “iluminará” a ponto de revelar-se ao observador, mostrando inclusive suas contradições, deixando transparecer alguns elementos de verdades e mentiras.

No caso dos Super Heróis, não haverá uma busca por “verdades” referentes aos personagens, pelo contrário, será imprescindível a busca por elementos conflitantes como relevância às tensões do real, uma vez que o “todo”, nunca pode ser apreendido, pois se transforma a cada instante, e, como se posicionava Adorno: “O Todo é falso”.

## ***Um ensaio sobre o ensaio***

Quando nos propomos a “visitar” determinado sujeito, ir a algum lugar ou evento, é de bom tom que se vista adequadamente, que se utilize a linguagem correta (apropriada para cada ocasião), enfim, que se use as normas e procedimentos característicos de cada local (fato ou contato). A relação entre as partes passa a ser mais fecunda, simpática e intensa na medida em que o diálogo respeita as intenções comunicativas e os posicionamentos de cada elemento envolvido nesta relação.

Seria prepotência, limitação e deselegância propor um contato, no qual, a parte “visitada” devesse submeter-se às regras e condições de conduta, conforme o “visitante” determina, assim como, numa situação oposta, em que o elemento contatado não permita intervenção alguma por parte do “visitante” (pesquisador, explorador, observador).

Se num contato, uma das partes se sobrepuser à outra ou submeter-se, o diálogo será parcial e restrito, não havendo enriquecimento, justamente, por não haver trocas mútuas. Portanto, não existirá uma maior compreensão de uma para com a outra parte, e a proposta dialética não se consumará integralmente por carência do elemento afetivo – e, não havendo tal credibilidade entre as partes, pouco irá se revelar neste contato, segundo *ADORNO* (1996, p.1):

*“Quem hoje em dia escolhe o trabalho filosófico como profissão, tem que, desde o início, abandonar a ilusão de que partiam antigamente os projetos filosóficos: que é possível, pela força do pensamento, se apoderar da totalidade do real”.*

Estamos situados num estado temporal histórico, que, por falta de outro termo, podemos denominá-lo de *neo* ou *pós alguma coisa do passado moderno*, visto ser ainda uma certa continuidade do período anterior, porém com mais recursos para a não realizável promessa de felicidade, ofertada pelos seus produtos e conhecimentos. Trata-se de um período, que se apresenta de maneira fragmentária quanto às questões do conhecimento individual e coletivo, pois as informações se multiplicam de tal forma, que mesmo os especialistas em assuntos muito específicos não dão conta de atualizarem-se e estarem a par de todos os lançamentos e pesquisas em sua área. Também aquele conhecimento, antes denominado inconsciente coletivo, é hoje associado à idéia de um inconsciente globalizado, desejando “nivelar” o indivíduo ao conceito de massa, de espécie humana indistinta na sua diversidade cultural e individual, com valores, desejos e comportamentos padronizados. Aquilo que poderia ser um caminho para uma visão mais holística do mundo, tornou-se um atalho reducionista das possibilidades de conhecimento sobre o real e suas múltiplas verdades, o real como plural. São condições da atualidade do materialismo histórico, de um novo conteúdo caótico se apresentando, e para tanto, nada mais apropriado do que uma nova forma de análise e ordenação destes fragmentos desconexos e falsamente arranjados num todo chamado, globalização.

Tanto o cientista como o artista, quando estão diante de uma constelação sem significados, têm como incumbência, criar uma ordem “lógica”, que possa ser legível (tanto de forma científica como estética) e que contribua assim, para um melhor entendimento do fenômeno que se apresenta.

Mesmo sabendo da impossibilidade de firmar “sua criação” como a mais válida, não irá, o cientista ou o artista, situá-la em patamares inferiores, pois a parte e o todo são sinônimos, no que diz respeito ao conteúdo e forma, algo semelhante aos “fractais” e seus desdobramentos matemáticos e físico-químicos,

em que a ordenação tende a formar figuras maiores e idênticas aos fractais que serviram de origem ao processo combinatório. Portanto, é oportuno adotar um método que contemple esta singular situação: ao se analisar um micro cosmos se encontre a noção de um macro cosmos.

A observação do objeto de pesquisa Super Herói se dará de forma crítica, desejando destacar cada um dos mais diferentes aspectos que compõem este personagem, como os valores morais embutidos em seu comportamento; seus aparatos tecnológicos aplicados ao poder bélico; sua estética de corpo humano, representada de forma anabolizada; a questão política ou religiosa envolvida no conflito do bem contra o mal; as implicações dentro do universo educacional expressadas pelas manifestações artísticas, e as estratégias da indústria cultural para a sua idolatria, assim como, as ofertas de produtos a ele relacionadas.

O fenômeno dos jogos e brinquedos eletrônicos, que está diretamente ligado ao personagem, incita o participante, o qual está totalmente seduzido pelo aparato de seu Super Herói, a uma educação para a guerra, ressaltando a barbárie nas relações humanas e a violência como resolução de problemas de poder, enfim, este e outros itens mais comporão a constelação chamada de Super Herói.

A questão é não projetar prioritariamente a ótica em um ou alguns elementos desta composição, mas sim, observar a configuração em sua multiplicidade, e este será o grande desafio: ordenar estas informações de maneira tal que, por si só, revelem conteúdo próprio e o valor estético único deste fragmento cultural, assim podendo surgir algo novo pela resignificação de dados ou indícios já existentes, porém desconexos no caos deste momento histórico.

Este “telos”, este chegar a uma essência, a uma verdade ou apreensão da realidade, a um fim, talvez até seja possível, desde que não se limite a uma absoluta e atemporal verdade, a uma essência imutável ou realidade total das coisas, a um fim único, afinal, contradições fazem parte do fenômeno da vida e devemos encarar a oposição como contraponto de equilíbrio, de referência ao potencial dialético, de gerador de tensões e, portanto, gerador de energia para que o processo não cesse o movimento de afirmação e negação.

Num mundo (ocidental, sobretudo) regido pelo pensamento hegemônico do capitalismo, a palavra “desenvolvimento” (ou evolução) é vista como algo positivo, pois transformar a natureza em mercadoria, gerar riquezas, mecanizar-se, organizar -se para a produção e administração, ter poder e dominar, passou a ser os objetivos comuns de muitos (talvez até da maioria) como sinônimo de sucesso na vida.

Um pensamento contrário a este idealismo materialista e irracional tem grande relevância nos dias atuais, mesmo sabendo dos riscos que este pensamento crítico corre defronte àqueles que se sentirão atingidos em seus princípios pela denúncia de suas falsas verdades, da antiarte, da semiformação e da “kitschização” da cultura.

Os sistemas de alienação transformaram o indivíduo em um mero reproduzidor não reflexivo, um sujeito “consumidor” dentro de um sistema de mercadorias, numa relação cega de trocas de produtos de maior e menor valia. O próprio “ser” tornou-se mercadoria, tornou-se coisa, e foi reduzido a um sujeito passivo, percebendo-se, então, que a ação auto-reflexiva da consciência crítica tornou-se o antídoto contra as imposições da mídia envolvida na massificação, pois o meio impresso e o meio televisivo possuem um “arsenal” massivo contra o poder crítico do leitor ou telespectador.

A forma de observação do objeto tentará evidenciar estruturas alienantes, procurando com isso, denunciar as mensagens subliminares contidas nas narrativas visuais e verbais dos Super Heróis, como sua intencionalidade dominadora sobre o leitor ou espectador, e sua “declarada” sobreposição, intermediada pela sua supremacia cultural e tecnológica. O procedimento adotado na construção dos textos assemelha-se a de um desconstrutivista, pois subverte a lógica afirmativa e unilateral da construção empirista calcada sob dados concretos na formulação do resultado tido como “verdadeiro”.

Tal formulação atua mais no sentido de não se construir uma nova e originária versão, ou uma universal e permanente teoria (ou idéia) sobre o objeto, mas sim, pretende-se vitalizar, através da dialética, o potencial dos conceitos já consagrados (e há muito adormecidos), e expô-los diante de uma razão, que

segue no sentido oposto: uma negatividade, na qual o objeto é questionado sob uma multiplicidade de enfoques, providos de uma intencionalidade prévia que recuse aceitar qualquer coisa já sedimentada, não explicitando sua estrutura e suas entranhas. Somente os indícios submersos revelarão o perfil do objeto questionado, por isso, quanto maior for a amplitude da “visão crítica”, melhor o objeto se revelará.

O “estilo literário” ou “método de análise”, que melhor se conjuga com o modelo (ou antimétodo) teórico-crítico, parece ser o ensaio, que, por sua vez, ainda que gozando de uma qualidade estética, não é considerado arte, e também, por não seguir a rigidez científica das academias, não recebe seus créditos.

É nesta posição intermediária que o ensaio aproxima-se do espaço onde se encontram as forças de tensões dialéticas, características da teoria crítica, e, por transitar entre os opostos, acaba por melhor perceber a insuficiência da existência de um pólo sem o outro. Por não seguir tendências, sua “tendência” (ou função) é equilibrar, ou seja, ir à direção oposta ao sentido dominante e desarmônico.

O pensamento crítico não teria função num mundo harmonioso, pois segundo *CASTRO apud MORAIS* (1998, p.45): “*Não existe arte a favor. O artista é sempre contra*”. Ou então, para *MONDRIAN* citado por *MORAIS* (1995, p.25): “ (...) *A arte desaparecerá na medida em que a vida tiver adquirido mais equilíbrio*”.

Esta familiaridade entre a teoria crítica, o ensaio e a arte compõem uma abrangência de análises, ainda que muito distintas do método científico, capaz de investigar de maneira muito própria e original o objeto e suas relações com o desenvolvimento humano.

Com isso, pretende-se coletar os mais variados enfoques relativos ao tema dos Super Heróis e combiná-los nas mais variadas possibilidades, tentando, de uma maneira textual coerente, dar uma lógica na estrutura do conteúdo trabalhado - a prioridade, não é a da “beleza” da linguagem verbal e nem mesmo a qualidade ou originalidade de seu conteúdo.

Neste sentido, o resultado será sempre uma surpresa, pois não foi antecipadamente determinado ou objetivado em certo sentido, tão pouco tendenciado, talvez um pouco condicionado pelos valores históricos e pessoais do

interlocutor, mas a maior das intenções é fazer surgir o fenômeno da epifania, da aparição, do relâmpago revelador de um novo perfil, de uma nova forma, de um novo referencial, no entanto, visto de maneira muito diferente, com novas significações e complexidades comunicativas.

O ensaio contempla a teoria crítica, nas mesmas categorias em que dizem respeito à liberdade criativa, à percepção intuitiva, à construção de um “método” segundo o decorrer do processo dialético. E, em uma análise do particular, a partir das mediações dos conceitos, que são gerados e definidos dentro do contexto a que se prestam, há uma des-hierarquização dos conhecimentos e uma ordenação que não segue a regra cartesiana, de partir do mais simples e progressivamente, ir para o mais complexo.

Sem uma subordinação, o ensaio nega o superior, o definitivo, o consagrado, o verdadeiro, enfim, a plenitude do conhecimento, a utopia da ciência moderna de abarcar o todo, e em sua modéstia, tem a não pretensão do saber absoluto e de tornar-se um modelo crítico às ideologias totalizantes. Ele é menos comprometido com o sucesso, portanto, se permite a erros e equívocos, porque estes são também elementos que fazem parte do processo de conhecimento. Expor estas fissuras, que também compõem a pesquisa, é, de certa forma, revelador sobre os procedimentos de investigação, melhor elucida os caminhos percorridos e os descartados, e até mesmo, deixa lacunas, ainda não observadas como novas possibilidades de pesquisa.

Há no ensaio um risco a correr, pois, como não segue uma conduta “ortodoxa” de pesquisa, pode não chegar a resultados muito significativos, assim como um atleta ou artista pode ser mal sucedido ao “arriscar” um novo método, treino ou técnica. Mas, exatamente, nesta atitude de busca por novos caminhos, é que se descobrem paradigmas ainda não vistos, não previsíveis, como nos moldes já experimentados e consagrados pela ciência ou pela arte.

A forma ensaística exige uma certa dose de heresia ao consagrado, é, por si só, uma negação a formas já reveladas, mas, ainda assim, não perde seu conteúdo, pois apenas reordena-o em uma nova constelação e, com isso, dinamiza-o e evidencia seu valor. O ensaio revitaliza conceitos adormecidos e

postos fora do diálogo, não é sua intenção trazer as essências adormecidas dos objetos, mas, talvez, revelar uma nova contribuição do mesmo dentro de um diálogo contemporâneo. Sua despretensão a algo superior faz lembrar *PESSOA* (Alberto Caieiro) no poema, “O Guardador de Rebanhos”, XLVII (1980, p.164):

*Num dia excessivamente nítido,  
Dia em que dava a vontade de ter trabalhado muito  
Para nele não trabalhar nada,  
Entrevi, como uma estrada por entre as árvores,  
O que talvez seja o Grande Segredo,  
Aquele Grande Mistério de que os poetas falsos  
falam.*

*Vi que não há Natureza,  
Que Natureza não existe,  
Que há montes, vales, planícies,  
Que há árvores, flores, ervas,  
Que há rios e pedras,  
Mas que não há um todo a que isso pertença,  
Que um conjunto real e verdadeiro  
É uma doença das nossas idéias.*

*A Natureza é partes sem um todo.  
Isto é talvez o tal mistério de que fala.*

*Foi isto o que sem pensar nem parar,  
Acertei que devia ser a verdade  
Que todos andam a achar e que não acham,  
E que só eu, porque a não fui achar, achei.*

A negação de um todo ordenado e verdadeiro conjuga com algumas características do ensaio, a noção de partes é convertida agora na modernidade tardia, ao seu conceito referente a fragmentos, mas a possibilidade do universal no particular permanece, portanto, este “modelo” formal do ensaio não diminui o complexo conteúdo do objeto, não o reduz ou “deforma”, apenas recorta um mosaico e foca sua atenção nas particularidades de algo que lhe é próprio, sendo que, numa observação mais aguçada, múltipla e crítica, a percepção do macro se revela pela contemplação do micro, e fazendo uma ilustração, seria como um

código genético de um objeto (seu *DNA*), em que no menor fragmento está contido as mesmas combinações e propriedades do objeto integral e originário.

Seria o ensaio, então, uma possível associação da ciência com a arte? Uma terceira via de conhecimento sem a pretensão de abarcar a “totalidade” das coisas, sem buscar a “verdade” única do objeto?

### ***Jazz como método***

Devido ao novo modelo de formação do mestrando, adotado pelo atual sistema de ensino nos cursos de pós-graduação, e pelas características típicas do materialismo histórico, se faz praticamente indispensável uma “improvisação” no campo da pesquisa. É pertinente uma forma nova de estudo, bem como elaboração do trabalho, que contemple o momento atual, pois as correntes mais usuais, demandam maior tempo e maior profundidade na análise do objeto por parte do pesquisador, estando em conformidade com métodos mais tradicionais de pesquisas científicas já consagradas e seguras.

Tanto a música como as demais artes são formas de conhecimento, ciência com suas inúmeras possibilidades de aquisição, e dessa forma, observa-se que a metodologia usada pelos músicos de uma banda de *jazz* *pode* ser muito adequada aos novos modelos de educação, que pressupõe, como já dito, uma improvisação devido ao pouco tempo disponível na busca de elementos palpáveis e argumentos convincentes, determinantes, numa pesquisa científica.

As *jam sessions* tinham, na verdade, uma característica imposta pelo mercado que, no auge dos anos trinta requisitavam os músicos de forma exaustiva, sobrando pouco, ou nenhum tempo para os ensaios musicais, assim como, uma constante substituição dos membros da banda por inúmeros motivos, o que levou os músicos a terem que se harmonizar, entre eles, durante as apresentações. Posto isto, uma nova qualidade era exigida ao músico que

deveria, então, saber improvisar e dar continuidade a partir de uma imperfeição ou um suposto erro, pois, segundo WEICK (2002, p.15):

*Uma estética da imperfeição trata erros como oportunidades, mais do que como ameaças(...) Uma improvisação bem sucedida enriquece uma melodia, mas o que está acontecendo literalmente é que cada uma dessas notas do improvisado é um erro. Cada nota improvisada não é a mesma nota que o compositor escreveu na primeira vez em que a melodia foi criada. Assim, falar de erros que nascem dentro de uma atividade que é ela mesma uma celebração aos erros, é sugerir a necessidade de um vocabulário e um conjunto de imagens diferentes daqueles associados à perfeição.*

Também, estas qualidades podem ser vistas com os pintores impressionistas, do final do século XIX e início do século XX, com suas pinturas fugazes, *in loco*, captando alguns instantes da realidade, da luz e de sua efemeridade. Isto acabava por impor ao artista, limitado tempo de acabamentos, e desta maneira, abdicando da perfeição das formas ou fidelidades dos volumes, a obra deveria ser concebida ao mesmo tempo em que o fenômeno luminoso. Não eram mais representações fiéis da realidade, mas sim, sugestões de uma nova realidade visual, características estas, mal apreciadas pela crítica artística, porém, consagradas pelo público em bem pouco tempo. E os estetas ou cientistas da beleza clássica tiveram que reconhecer no Impressionismo, uma nova forma de expressão plástica, mesmo que divergindo dos conceitos dos conservadores acadêmicos, que consideravam tais obras, inacabadas, com evidentes erros e distorções, se comparadas ao ideal de perfeição, impregnado desde o “renascimento” da beleza clássica greco-romana, até meados do século XIX – enfim, uma ruptura com os cânones já sedimentados há quase quatrocentos anos.

A metáfora da banda de *jazz*, usada nesta dissertação, está restritamente ligada aos métodos e procedimentos que compõem a idéia da obra, assim como sua execução (seja literária, musical ou visual). Na *jam session* os músicos estão sintonizados a partir de um tema central, uma melodia estrutural que pode e deve ser tocada em todas as suas possíveis variações, permitindo a cada músico/integrante fazer sua leitura e diálogo com o tema melódico, solando com

seu instrumento e timbre peculiar, bem como, com seu estilo pessoal e interpretativo, mas nunca perdendo a dimensão constelar destas variações temáticas ligadas a um núcleo comum da composição e da integração da banda.

Cada texto ou “fragmento”, que integra a dissertação, tem a sua independência, porém, sem perder de foco os elementos centrais que fazem parte de uma narrativa referente à crítica dos personagens heróicos, aos sistemas de alienação pela arte, assim como, uma crítica voltada à educação para a barbárie, devido a uma profunda interferência dos Super Heróis no imaginário infanto-juvenil.

Em cada ensaio ou improvisação, o tema central será evidenciado em suas variadas implicações culturais, e os Super Heróis poderão ser desvelados quanto a suas intenções declaradas ou subjetivas por meio de um foco, sob vários ângulos, proporcionando assim, uma imagem de forma tridimensional, que apesar de pouco nítida, devido à consistência superficial de cada foco de análise e projeção, não se limitará a uma projeção unilateral.

A idéia de imperfeição conjuga, portanto, com esta não nitidez do objeto de análise, mas por outro lado, esta idéia tem relevância por não ser uma projeção a partir de um único ponto de vista, de uma única imagem plana como referência, pois, por maior “qualidade” ou perfeição que uma tela plana ou foto possa oferecer, não há a projeção do lado de trás, do lado de cima, de baixo, ou do lado esquerdo, enfim, você só vê o plano que a tela mostra, e credita a tal aparência, a qualidade de “sinônimo” do todo da imagem representada - o que é um grande “erro”, ou melhor, trata-se apenas de uma convenção visual da ilusória realidade projetada, como mostra o mesmo autor já citado (2002, p. 15):

*Uma estética da imperfeição faz da imperfeição uma marca pessoal de envolvimento, mais do que uma marca pública de erro. Erros são simplesmente reformatados como virtudes, ao contrário, são vistos como a contínua busca pela virtude, criada em um impulso repentino. Se a estética da imperfeição é difundida, acreditada e compartilhada, então as pessoas podem estar mais dispostas a assumir os riscos associados à inovação. É a estética da perfeição, erroneamente extrapolada de produtos isolados de seus produtores e das condições de sua produção, que arruína e*

*inspira medo naqueles que são convidados a inovar por chefes cegos para o lado humano da inovação.*

Picasso, na primeira década do século XX, já tentava expressar as várias faces de um objeto, simultaneamente em um único plano, e criou o cubismo analítico, que é uma proposta estética, surgida, praticamente paralela às descobertas de Einstein na formulação da lei da relatividade, na qual espaço e tempo são convenções sociais, e que considera a possível simultaneidade dos eventos e a possibilidade da verdade não ser mais absoluta, mas sim relativa, podendo, portanto, haver outras e diferentes verdades.

Da mesma forma, como os conceitos variam conforme seu contexto, a idéia de erro ou acerto, também pode ser vista como uma mera convenção. Assim, tanto na arte como na ciência, muitos experimentos que, não condizentes com os resultados desejados, porém não desprezados, e sim, reaproveitados para uma outra experiência, outro invento ou obra, tornaram-se positivos *a posteriori*, como variações independentes, autônomas da intenção original, a qual tinha como objetivo o acerto, o previsto, o desejado. E o criador, não tendo pleno domínio sobre os processos criativos da mente ou sobre a receptividade de sua “criação” e a ressignificação desta, através dos tempos, acabou gerando novos padrões estéticos ou científicos, a partir do acaso.

## ***Origens da narrativa Super Heróica***

Podemos observar na narrativa dos Super Heróis de hoje, uma estrutura narrativa semelhante à estrutura milenar de literatura surgida na Grécia (antiguidade clássica), por volta do século IX a.C., com os clássicos de Homero, *Iliada* e *Odisséia*.

Em tais obras literárias clássicas, é possível encontrar a “matéria prima” para a construção do personagem super heróico (atual), uma vez que, neste gênero épico de literatura, podemos notar elementos, ou “armamentos”, necessários para transformar a imagem humana na imagem super heróica – lembrando que, a narrativa épica contém um personagem heróico, para um povo, e os Super Heróis, para uma nação.

Para os gregos primitivos, o centro da Terra era seu próprio país, e por sua vez no centro do país ficava o Monte Olímpo – onde se encontrava Zeus e diversos outros deuses (cada qual com sua morada). Idéias como esta sobre o universo foram aceitas pelos gregos que passaram para os romanos, os quais através da religião e ciência os espalharam para vários povos. E, neste sentido é que se pode fazer uma reflexão sobre a memória mítica e a memória histórica - ambas tratando de situações que dizem respeito à humanidade.

Tanto a memória mítica, como a histórica se refere a relatos de origem, de acontecimentos, que muitas vezes se misturam na lembrança de uma narrativa vivida pelos humanos. Estas memórias estão atreladas às referências culturais que conduzem o imaginário do homem, algo

importante na aquisição de um conhecimento e, portanto, favorecem uma pré-disposição na aceitação destas referências como forma de aprendizado.

Neste sentido, segundo MARTINS (2001, p.3) a origem da literatura, paralela ao surgimento da escrita, foi “*criada pelo homem com objetivo de conservar a sua história através de epopéias e lendas, e controlar a natureza, criando-se os mitos e religiões*”. E, como expressão cultural, a literatura carrega (através dos tempos) resquícios significativos da sua origem, que remetem a um entendimento da expressão literária atual – e, dessa forma, as referências nas Histórias em Quadrinhos (HQs), nos filmes, nos livros ou em qualquer outra alusão voltada aos personagens super heróicos, pode-se dizer que são baseadas em uma memória passada.

Como exemplo, podemos verificar algumas semelhanças das obras citadas *Ilíada* e *Odisséia* com a narrativa, a construção de personagens, e com os relatos dos Super Heróis atuais, pois na obra *Ilíada*, cuja trama descreve o último ano da guerra de Tróia (a qual, durou cerca de dez anos) e seus acontecimentos, em que podemos encontrar um herói, guerreiros, vinganças, vencedor e vencido, e por fim, o orgulho do personagem herói *Aquiles* e sua responsabilidade em ser o defensor dos interesses dos gregos, mas sem deixar de lado, o seu interesse pessoal. Na *Odisséia*, há uma extraordinária dimensão de aventuras vividas pelo herói *Ulisses* e suas provações no retorno a seu “lar”, o apoio e proteção dos deuses, o contato com o extremo perigo (inferno), e o desfecho desejado, enfim, os heróis gregos *Ulisses* e *Aquiles*, de acordo com MARTINS (2001, p.6), são lendários guerreiros “(...) *cruéis e sanguinários, porém justos e generosos*”, numa “(...) *narrativa em grandes dimensões, que retrata o tema de modo heróico, na maioria das vezes, sobrecarregando-o de elementos fantásticos e sobrenaturais*”, pois os heróis transitam nas esferas humanas e divinas, totalmente enredados com os personagens mitológicos. Todas estas referências citadas são encontradas nas novas versões, hoje, destes antigos heróis.

Portanto, o fenômeno do personagem em evidência no século XX e XXI, como um variante daquilo que no passado distante denominava-se mito, hoje se apresenta então, sob a “máscara” de Super Herói, e tal fenômeno moderno está, na verdade, intimamente ligado ao processo de formação de nossa cultura ocidental. O caso então, a ser analisado é o do mito ocidental, que tem suas origens num complexo sistema de símbolos, construídos e valorizados ao longo da história de inúmeras civilizações, que se sucederam no decorrer de séculos anteriores, como já dito.

Este elemento cultural (o mito) era transmitido por uma expressão denominada mitopoética, principalmente através da narrativa oral, e celebrado em cantos e danças nos rituais de antigas sociedades primitivas, clássicas e também medievais.

Com o surgimento da imprensa, em pleno ápice do cristianismo, e início do “capitalismo”, da burguesia e da nova lógica dos sistemas sociais, tudo passou a ter valor de mercadoria, porque tudo podia ser vendido e assim, gerar lucros. E, nesta lógica, os mitos, deuses e heróis, que antes eram de domínio popular, também foram “privatizados”, adquirindo a qualidade de produtos em série, graças a este novo meio de comunicação de massa (a imprensa), que não mais se baseava

na oralidade, na memorização daquilo que foi ouvido numa tradição cultural, mas sim, impresso no papel e vendido. Tal situação interferiu significativamente na importância das narrativas orais como forma de memória e registro de expressões culturais.

A presença simbólica dos mitos possuía, na verdade, uma finalidade objetiva quanto aos seus propósitos em rituais de sociedades primitivas, pois representavam entidades superiores que regiam os destinos humanos em tudo aquilo que não fosse de domínio e conhecimento do homem, como variações climáticas, uma boa caça, pesca, colheita, eventos astronômicos e até mesmo condições de sobrevivência relacionadas às doenças e aos acidentes. Deste modo, os cultos às divindades eram importantes para os homens, uma vez que determinavam a vida e a morte.

A razão humana, sequiosa por mais poder e domínio sobre o meio e suas vidas, ao criar determinados mitos ou deuses, põe-se a “negociar” com estas forças superiores ou até mesmo sobrenaturais, estabelecendo e seguindo determinadas normas e ritos com a finalidade de realizar trocas, que se estabelecem, portanto, entre o homem e as esferas do sacro e do profano, do real e do fictício, entre o ser interno e o “outro” externo, indicando que muito foi acrescentado ao homem para as suas atividades e capacidades mentais. Trata-se da finalidade realizada, pois o mito tem por objetivo *fomentar o processo mental* tentando dar significado, expressar a origem, explicar (TÜRCKE, 1996).

Não podemos deixar de analisar o lado paradoxal dos mitos ou deuses, já que estes seguem uma lógica de concepção humana, pois são utilizados como fontes de conhecimentos científicos na Psicanálise, na História, na Antropologia, nas referências artísticas e culturais para o homem atual acerca de um mundo fascinante que inspira ensaístas e oradores, assim como a literatura e o teatro. Porém, por outro lado, são dotados de uma força que foge ao entendimento lógico e racional e, portanto os mitos, ao mesmo tempo em que são ficção, frutos da imaginação, também são reconhecidos como importante conhecimento usado em determinadas ciências.

A narrativa mitológica é permeada de uma pré-lógica, de uma ante-razão, um *protologos*, e neste sentido, ela está pré-figurada no inconsciente coletivo, algo como um código genético, mas impregnado no campo imaterial, metafísico, espiritual, portanto no plano abstrato, subjetivo e insólito. E, devido a esta narrativa mitológica possuir tanto características de ficção, quanto propriedades de uma formulação científica, ela acaba por criar um modelo de transmissão de conhecimentos, valores e crenças, muito complexos e profundos para o discernimento da população em geral, visto que este público, em sua grande maioria formado por fiéis e passivos espectadores, com pouca capacidade de reflexão sobre aquilo que lhes é oferecido (para não dizer imposto), tem em sua formação cultural, uma pré-configuração à aceitação destes esquemas arquetípicos de entendimento e credence das narrativas mitopoéticas.

Tais narrativas trazem um modo genérico de exposição dos personagens e de sua trama, ou seja, um começo, um meio e um fim, com os contrapostos do bem e do mal, e com o “herói” revelador da verdade, narrado com toda trama típica de anúncio de conflito: a identificação da tipologia dos personagens, o desenvolvimento dos fatos até o seu clímax e o desfecho com a

resolução dos problemas, e como não poderia deixar de ser, o enaltecimento do herói vencedor das provações da vida, enfim, tudo já explicitamente conhecido e esperado. Fica claro que o público, ao se deparar com uma narrativa simples, não consegue enxergar a sua complexidade, como a criação de um personagem que se transforma em mito, camuflado em um ser tão comum quanto o próprio espectador.

Os Super Heróis têm dentro deste campo narrativo, uma oportunidade de se firmar como personagens de valor supremo, somando-se a isto, características da tradição romântica pela sedução da imprevisibilidade dos fatos e acontecimentos, algo muito diferente do que oferecia as narrativas mitológicas, que devido à oralidade, permanecia sempre próxima de sua concepção original a fim de que não se perdesse na interpretação de cada contador, como mostra ECO (2001, p.249):

*A narrativa preferida nas antigas civilizações era quase sempre a que referia alguma coisa já acontecida e já conhecida do público (...) O público não pretendia ficar sabendo nada de absolutamente novo, mas simplesmente ouvir contar, de maneira agradável, um mito, percorrendo o desenrolar conhecido, no qual se podia comprazer, todas às vezes, de modo mais intenso e mais rico.*

Ao contrário, uma das modalidades do romance tem como característica trazer novas informações, surpresas e um desfecho inesperado, aproximando o leitor do texto pela familiaridade com o mundo real, fazendo com que este leitor acredite que tudo aquilo poderia acontecer com ele, ou próximo dele. Tal romance traz o personagem central (mito, herói ou super herói) para o universo cotidiano, acrescentando ainda, mais um novo elemento estético: a criação do enredo como um elemento de grande valor da narrativa. O nível criativo deste enredo é que determina o sucesso ou a qualidade da literatura, deslocando a análise e a atenção do leitor para algo secundário, como uma forma de persuasão sobre a análise do já consumado e valorizado arquétipo do protagonista heróico ou típico, que evoluiu a partir do mito. Portanto, os personagens super-heróicos surgiram nas HQs com uma condição muito peculiar, segundo o mesmo autor acima citado (2001, p.251):

*A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (...); mas como é comerciada no âmbito de uma produção "romanesca" para um público que consome "romances", deve submeter-se àquele desenvolvimento característico (...)*

Este mecanismo possibilita uma produção ilimitada de histórias que possam ser escritas como ilustrações dos pormenores vivenciais, com os quais o personagem pode estar envolvido, exposto de maneira atemporal, não se prendendo a uma linha cronológica do antes e do depois,

mas obedecendo sempre a uma possível continuidade de fatos, a fim de que o leitor (ou consumidor) assíduo, seja sempre estimulado a “vivenciar” mais uma aventura de seu herói. Surge então, a possibilidade de uma narrativa novelesca à disposição do Super Herói, fortalecendo sua sedimentação como personagem inserido no cotidiano do leitor, que por sua vez, se vê defronte a uma enorme gama tipológica a sua escolha, aumentando o grau de familiaridade pela seleção daquele com o qual ele mais se identifica.

Esta situação da narrativa dos Super Heróis, que mistura a narrativa mitológica e o romance, obrigou o protagonista destas histórias a sair da redoma do divinatório e onírico, das essências superiores, para se misturar ao território humano com as mesmas condições, tanto de vida como de morte, o que reduziu o mito ou deus, a um semideus, tornando-o alguém mais próximo do leitor - o protagonista neste caso, tem o perfil do herói mítico, porém dentro de uma situação *romanesca de molde contemporâneo* (ECO, 2001, p.251).

Contudo, há um diferencial quanto à linguagem usada nas HQs, que é formada necessariamente pelo texto visual e o texto escrito (verbal). Porém, isto não é algo novo, uma vez que, tal recurso, já foi utilizado em outras referências históricas sobre as culturas da humanidade, como por exemplo, os pergaminhos egípcios, que já faziam uso deste mesmo recurso como forma de linguagem, e também as iluminuras dos livros sagrados (Bíblia ilustrada), que auxiliavam os iniciantes na doutrina cristã em suas leituras no período medieval, porque estes, não sabiam ler fluentemente e, portanto, estas figuras dos livros sagrados ajudavam ao leitor (e fiel) deduzir o que estava escrito.

O sucesso da campanha cristã se deu, principalmente, devido a uma grande propagação das imagens sacras (xilografuras) associadas a pequenos textos, ou frases de passagens bíblicas, que eram distribuídas nas missas ou “vendidas”, como forma de arrecadação da Igreja. Tais recursos, intitulados de emblemas significavam, em outras palavras, fragmentos de uma narrativa de contexto maior.

No Brasil, é na década de quarenta que há uma verdadeira expansão, ou sucesso da “literatura em quadrinhos” remetendo, portanto, à leitura verbal diretamente associada à leitura visual. Isto se deu, principalmente pela crise econômica no início do século XX, devido o *crack* da Bolsa de Nova York, o que acarretou nos Estados Unidos, histórias de *gangsteres*, gerando com isso, uma “atmosfera de muita violência” exportada para o mundo. Sobretudo, tal propagação se deu a partir de filmes e das Histórias em Quadrinhos, as quais entraram numa fase violenta/heróica com os Super Heróis, juntamente com um crescente interesse pela ficção científica (COELHO, 1991, p.243).

Podemos observar nos moldes atuais, tanto no Brasil como em vários outros países, a ampliação das HQs, *graphic novel*, *short stories* e *comics* (os quais, consistem em contos, séries novelescas, tiras de jornal, que também trabalham com a figura dos Super Heróis), tratando-se de narrativas fragmentadas pertencentes a um contexto maior, no qual estão inseridas, resumindo o tempo a um evento momentâneo, isolado, efêmero, sem uma relação direta com o antes e com o

depois, portanto, fragmento desconexo. Observamos, que o mesmo tempo desconectado do antes e do depois, torna a ação, imediata, pois ela se restringe ao momento, gerando assim, uma sensação de desprendimento para com a continuidade, ou antecedentes, desta situação.

Posto o leitor nesta condição um tanto quanto confusa do tempo cronológico, e assim, suas relações com o passado e com o futuro, ele é levado a vivenciar apenas o presente, o que traz como conseqüências, resultados pouco promissores para jovens consumidores, como alerta *ECO* (2001, p.261):

*Ao habituar-se a esse exercício de presentificação contínua do que acontece, o leitor perde, ao contrário, consciência do fato que o que acontece deve desenvolver-se segundo coordenadas das três estases temporais. Perdendo consciência delas, esquece os problemas que nelas se baseiam: isto é, a existência de uma liberdade, da liberdade de fazer projetos, do dever de fazê-los, da dor que esse projetar comporta, da responsabilidade que dele provém, e enfim da existência de toda uma comunidade humana cuja progressividade se baseia sobre o meu projetar.*

E, dessa maneira, o jovem leitor ou espectador destas Histórias em Quadrinhos, como também dos desenhos animados, literatura moderna infanto-juvenil, entretém-se com capítulos descontínuos, ações isoladas, recortes vivenciais dos personagens que não permitam traçar uma biografia do percurso histórico dos Super Heróis. São capítulos nos quais, a idéia de fluxo de tempo é negada com tudo se resumindo a um *presente imóvel*, tal situação conduz este leitor/espectador a uma letargia corporal e mental satisfazendo-o, apenas com o “presente dado”, a fim de ser consumido. Percebe-se, contudo, que a satisfação é o resultado do excesso de oferta, e o desejo nem chega a se manifestar, uma vez que a abundância de produtos destinados aos leitores é sempre maior do que sua capacidade de consumi-los.

A relação entre o desejar, o projetar e o realizar, por parte do indivíduo (leitor), é inconcebível numa literatura que tem como referência a resolução imediata de uma questão inesperada, promovendo somente o acaso como perspectiva de vida, e o efêmero como referência de tempo. Isto cria um conceito de tempo, ações e conseqüências um tanto quanto duvidosas, não permitindo até mesmo, uma possível dedução do devir ou vislumbre na narrativa, a partir de uma intervenção ou previsão por parte do leitor, já que ele é sempre surpreendido - afinal, a surpresa se relaciona com a novidade que por sua vez está associada ao consumo como produto diferencial.

Estes novos modelos narrativos trazem uma nova questão: como podem se inserir no universo humano e não se submeter às leis da temporalidade? Como exemplo, recentemente *Mickey Mouse* fez 75 anos, e como explicar para a criança que ele não envelheceu? E, no caso do *Batman*, que é um homem “real” na identidade de *Bruce Wayne*, com mais de 60 anos de dupla personalidade e que permanece ainda com a mesma aparência física? E o que não dizer, dos heróis mirins que nunca crescem, como é o caso dos orientais nos desenhos do *Speed Racer* ou

*Cavaleiros do Zodíaco*, e nas produções norte-americanas de *Hanna Barbera* tais como, *Os Incríveis*, *Moby Dick*, *Frankstein Jr.*, todos com mais de trinta anos de existência e sem nenhum sinal de envelhecimento ou maturidade - será que só os telespectadores se modificaram, e ainda se modificam?

Esta confusão temporal provocada por estes personagens é própria da condição de suas existências, porque caso contrário, eles envelheceriam e seriam substituídos, como ocorreu com os mitos da antigüidade, que inseridos na dinâmica de suas culturas, foram substituídos pela necessidade de renovação e atualização, e dessa forma, os mitos atuais são isolados e recortados da dimensão temporal.

Contudo, a forma de propagação e preservação da imagem do Super Herói, dentro da cultura pós-moderna, se faz através de uma divulgação eficiente pelos veículo de comunicação de massa, principalmente, com as imagens impositivas da televisão e do cinema, e recentemente, da mídia eletrônica, fortalecendo o poder da narrativa visual sobreposta à narrativa verbal.

### ***A problemática na leitura de textos visuais***

Quando uma linguagem não se comunica por si só, significa que a recepção está em outra “frequência”, e esta ineficiência dos meios de comunicação faz com que o emissor use códigos complementares a sua linguagem, no mesmo sentido em que um estrangeiro tenta se comunicar em terras estranhas, utilizando-se de gestos, expressões faciais, desenhos, figuras, mímicas, sons, objetos etc., para assim se fazer entender.

A crítica está nas imagens, que invadiram o código literário, e que acabaram por sobrepor-se, visto que a princípio, as imagens eram apenas usadas como auxílio, como um complemento, uma ilustração somente para maior compreensão da narrativa verbal.

O mesmo vem acontecendo com a música “pop”, progressivamente, uma vez que ela já nasceu atrelada à “imagem” de um ídolo, chegando a ser hoje, totalmente dependente de seu maior suplemento mercadológico: o “vídeo clip”, que, em muitos casos, é o maior responsável pelo sucesso da música, transformando sua imagem numa espécie de embalagem, num importante acessório do produto (sonoro), por vezes, até mais sedutor do que o próprio produto.

Entretanto, podemos observar a problemática da leitura verbal intermediada por imagens, em que o conteúdo escrito torna-se algo secundário, ficando cada vez mais escasso, insignificante, seguindo a máxima: “Uma imagem vale por mil palavras”. É importante ressaltar que em muitos casos, a leitura visual ajuda a compreensão da leitura escrita (como no caso da alfabetização, por exemplo), porém o que se observa, é uma banalização das imagens, através dos meios de comunicação, que implica numa educação ou formação do indivíduo voltada para um consumo puramente formal. Para Barbosa (1991, p.37), “a crítica de arte desenvolve a habilidade de ver e

*não apenas olhar as qualidades que constituem o mundo visual, um mundo que inclui e excede as obras de arte”.*

Desta forma, devemos ter em mente uma alfabetização para a leitura das imagens, afinal são elas que se tornaram representantes, nos dias de hoje, de tudo aquilo que ocupa os desejos dos homens; assim, saber ler imagens passa a ser tão importante quanto a leitura das palavras, pois a subjetividade das imagens só pode ser compreendida por aqueles que tem uma ótica aguçada na percepção das “entrelinhas”, as quais também podem remeter a mensagens negativas.

A aproximação por esta via de acesso fácil, para a compreensão dos códigos de comunicação reduz o entendimento de uma linguagem mais elaborada, tanto como código visual, quanto como código verbal. E esta soma (ou junção) das linguagens das Histórias em Quadrinhos é típica de sociedades desprovidas de poder de abstração e reflexão, ou seja, sociedades arcaicas. Esta substituição da leitura de palavras pela leitura de imagens parece uma regressão à capacidade de interpretar códigos de linguagem mais abstratos, algo análogo aos códigos primitivos, em que um objeto era representado por signos com formas próximas de seu significante.

E o que se verifica como algo muito preocupante é o fato do leitor das narrativas das HQs estar privado de usar a sua imaginação para criar uma atmosfera, um cenário, uma fisionomia do “seu” Super Herói, pois tudo já está representado no desenho, dispensando o leitor, de idealizar tais cenas ou descrições, e até mesmo dispensando o autor de escrever sobre pormenores que compõem a narrativa, a qual já está, representada.

Percebe-se, então, que aquela oportunidade que tinham os leitores de romances, em “ilustrar” suas leituras com paisagens e personagens, a partir de suas próprias imaginações, interpretando e enriquecendo todo o enredo com um peculiar referencial imagético, tornando a leitura uma experiência mais próxima e pessoal, simplesmente tornou-se dispensável nas Histórias em Quadrinhos, verificando-se com isso a passividade dos leitores, como também dos telespectadores (de filmes e desenhos de Super Heróis), que se satisfazem com este tipo de narrativa pronta e acabada, sem a necessidade de exercitar seu poder de criação e reflexão. Trata-se de um público infanto-juvenil formado com bases em uma educação voltada a tudo aquilo que é facilitador da vida moderna, a tudo aquilo que já vem pronto, principalmente pelo intenso contato com a tecnologia.

Portanto, uma leitura que não estimule a imaginação é uma leitura que lesa a criatividade, que coloca o indivíduo como um mero consumidor não crítico (daquilo que ele lê e consome), e com pouca ou nenhuma capacidade para refletir e contestar o objeto de entretenimento que lhe é ofertado. Como o público alvo é aquele em fase de formação, que são as crianças e adolescentes, um grande dano é causado na educação, uma vez que os estímulos oferecidos por esta indústria de entretenimento são maiores dos que os oferecidos por uma educação voltada, justamente, para a crítica da mesma.

Neste sentido, a leitura das HQs é uma leitura “deseducativa” e com potencial alienante, revestida de uma falsa aura artística por ser produzida por desenhistas e roteiristas de renomes internacionais. Podemos dizer que as HQs tornaram-se hoje, produtos “kitsch”, e de acordo com Baudrillard (1991, pp.114-115):

*O “kitsch” surge como o equivalente do “ clichê” (lugar-comum) no discurso. Tal facto deve levar-nos a compreender que, de modo análogo ao “gadget”, se trata de uma “categoria”, difícil de definir, mas que é preciso não confundir com tais objectos reais. O “kitsch” pode encontrar-se em todo o lado, tanto no pormenor de determinado objecto como no plano de um grande conjunto, tanto na flor artificial como na fotonovela. Será melhor defini-lo como “pseudo-objecto”, isto é, como simulação, cópia, objecto factício e estereótipo, como pobreza de significação real e sobreabundância de signos, de referências alegóricas, de conotações discordantes, como exaltação do pormenor e saturação através das minúcias. Por outro lado, há estreita relação entre a sua organização interna (sobreabundância inarticulada de signos) e o seu aparecimento no mercado (proliferação de objectos desarmónicos, amontoamento em série). O “kitsch” surge como “categoria cultural”.*

Seria possível ainda, o fruidor ter contato com o belo apenas com objetivos de sublimação estética, e não com o belo como elemento apelativo e comercial, com valor agregado à mercadoria, com finalidades de seduzir e vender. E, neste sentido, também podemos ver o livro (escrito) revestido de belas capas, quando não, de belas imagens em seu interior, como um acessório para aumento de vendas, afinal, vivemos numa época em que o leitor gosta de imagens, como mostra SILVA *apud* VANNUCHI (2003, p.73): “(...)as editoras perceberam que as crianças são exigentes e rejeitam obras com desenhos malfeitos, editadas em papel jornal”. Fica claro, portanto, nesta citação atual, que para este jovem público, o que realmente importa no contato com uma obra literária não é o conteúdo da mesma, mas sim, a sua “bela” apresentação visual (forma).

Esta crescente substituição da leitura escrita pela imagética, suas conseqüências com relação à imaginação e criatividade, bem como uma significativa diminuição das capacidades sensoriais pela sobrecarga de estímulos que a mídia expõe, tem distanciado muito o homem do belo, seja ele, artístico, humano, natural, divino ou técnico. E esta falta de percepção dos prazeres que o belo possa proporcionar ao homem, acaba por embrutecê-lo, por barbarizá-lo, enfim, faz com que ele se acostume com o grotesco. Esta tendência já foi anunciada por BAUDELAIRE (1998, p.113), no “Salão de 1859”, da seguinte forma:

*Certa vez um camponês alemão foi procurar um pintor e lhe disse: ‘Mestre, quero que o senhor faça meu retrato. O senhor me representará sentado, na entrada principal de minha propriedade, na grande poltrona que herdei de meu pai. A meu lado, o senhor pintará minha mulher com uma roca; atrás de nós, indo e vindo, minhas filhas, que preparam nossa ceia familiar. Pela grande alameda esquerda apontam alguns de meus filhos que voltam do campo, após terem reconduzido o gado ao estábulo; outros, com meus netos, trazem as*

*carroças cheias de feno. Enquanto contemplo esse espetáculo, não esqueça, por favor, as baforadas de meu cachimbo, que são matizadas pelo pôr-do-sol. Quero também que se ouçam os sons do ângelus que soa no campanário vizinho. Foi lá que todos nós nos casamos, pais e filhos. É importante que o senhor pinte o ar de satisfação que sinto nesse momento do dia, contemplando ao mesmo tempo minha família e minha riqueza acrescida pelo labor de uma jornada.'*

*Viva esse camponês! Sem se dar conta, ele compreendia a pintura. O amor pelo trabalho elevava sua imaginação. Quem, entre os nossos artistas na moda, seria digno de executar esse retrato e quem teria imaginação que se pudesse colocar ao nível daquela?.*

Uma educação calcada num referencial literário, mas não puramente literário, visto o respeitável fenômeno da imagem fortalecida ainda pelas “leituras de entretenimento”, como “*Harry Potter*”, “O senhor dos anéis”, e as citadas Histórias em Quadrinhos, pode ser vista como um claro exemplo de semiformação, pois não está alfabetizando o indivíduo para um complexo sistema de signos e códigos específicos de cada linguagem, nem para o literário, nem para o visual, mas sim, está reduzindo a capacidade do leitor de discernir as peculiaridades de cada uma das linguagens, bem como, de distinguir a independência comunicativa de ambas, cada qual com sua especificidade, não colocando o leitor em contato com o sublime, com a arte da literatura, tão pouco, com as artes visuais.

Se nos reportarmos a um passado recente na História das Artes, vamos nos deparar com um fenômeno esclarecedor para este problema de incapacidade comunicativa de gêneros artísticos, devido ao enodamento das linguagens artísticas típicas de nossos tempos, principalmente com a quebra nas fronteiras entre elas. Quando *Marcel Duchamp* propôs uma arte calcada em conceitos e não obras, e expôs uma definição conceitual literária retirada de um dicionário do que significava a palavra cadeira, e ao lado deste texto impresso colocou a foto de uma cadeira, juntamente com a própria cadeira e, dessa forma, sugeriu ao espectador que os três referenciais eram a mesma coisa, acabou por contribuir, muito mais, para a dissolução da compreensão do objeto artístico, próprio de cada representação da cadeira, do que para o fortalecimento de cada linguagem de maneira independente.

Esta tendência a reavaliar a função das expressões plásticas, no final dos anos sessenta e início dos anos setenta, surgiu através de uma saturação das experiências modernistas de ineficiência dos materiais e da incapacidade do artista e das obras de atingirem seus propósitos estéticos. Percebe-se, portanto que, se a obra não se comunica visualmente, não é legível, então, é necessária a utilização de um texto para explicá-la, e, exatamente em seu contrário, isto mostra o caso do texto visual explicar o texto escrito, como nas HQs. Desta forma, fica claro que já perdemos a capacidade (ou habilidade) de compreender a beleza proposta pelo artista visual, que então fez uso da palavra; hoje, estamos a perder também, a capacidade de perceber a beleza proposta pelo artista literário, que então está fazendo uso da imagem para se fazer entender,

principalmente devido à incapacidade do público de compreendê-lo de forma estritamente literária, ou seja, apenas por palavras escritas.

Neste propósito, as Histórias em Quadrinhos seguem um princípio diminuidor de ambas as linguagens, visual e escrita, ao contrário daquilo que promovem com uma suposta multitextualidade (palavra/imagem). A comunicação através da escrita se torna dependente de complementos, acessórios, ou melhor dizendo, “muletas” para atingir seus objetivos, visto que a literatura puramente, não mais atrai ao jovem leitor, quando dissociada dos adornos visuais.

A palavra escrita passa a ser interessante aos “pequenos” consumidores (de textos) quando revestida de um segundo valor estético, que pode estar no som que acompanha a letra de uma música, ou numa imagem (desenho, foto, gravura) ilustrando um texto, seja ele impresso ou projetado, como no caso das legendas de T.V., cinema, vídeo ou jogos - a leitura se dá a partir de um estímulo externo a ela e o texto verbal torna-se complemento à leitura das imagens.

Um exemplo claro deste fenômeno no Brasil é a notável obra literária de Monteiro Lobato, que se tornou conhecida de forma massificada perante o público jovem, somente porque foi transformada em um seriado de T.V., na década de setenta e oitenta, caso contrário, não teria tamanho reconhecimento por parte deste mesmo público, afinal, quem leria esta obra, sem os atrativos ou, os encantos das imagens? Mesmo em edições mais antigas (década de cinquenta ou sessenta), já existiam estes recursos de imagens, pois o leitor podia se deliciar com belos desenhos, porém numa proporção adequada como meras ilustrações, servindo apenas de estímulo ao imaginário do leitor.

Já com a adaptação feita pela T.V., os personagens de Monteiro Lobato, do Sítio do Pica-Pau Amarelo, sofreram um enorme processo de desmitificação, porque seu público pôde ver Pedrinho se tornar adulto na vida real, Narizinho se tornar mulher e atriz de novelas, Dona Benta fazer vários outros papéis na televisão, muito diferente de seu perfil de sábia vovó, e Tia Anastácia fazer participações como simples serviçal em novelas e também morrer na vida real.

O que no livro, ou melhor, na obra literária, se tornaria eterno, principalmente pelas propriedades que a literatura tem em despertar a imaginação, através de estímulos abstratos de palavras escritas, na leitura visual, não, uma vez que este poder de interpretação da narrativa e interação com o texto fica limitado ao que já foi exposto pelas imagens (sob a ótica do diretor), inibindo um processo educativo maior de criação por parte do leitor.

Indivíduo e sociedade são conceitos constantes nesta dissertação, mesmo que, conflitantes na afirmação de um sobre o outro, porém, exatamente nesta potencialidade dialética que há um estímulo para se investigar uma latente tensão (não apenas complementar, mas, até mesmo simbiótica) entre as forças de dominação e de libertação. Tais forças, em determinados momentos, parecem se harmonizar e equilibrar, e, em outros momentos, se contrapor a ponto de anularem-se, estagnando o processo de desenvolvimento humano. E é neste confronto entre indivíduo e sociedade, que uma ação (de resistência) poderá vencer os limites daquilo que está estagnado, ou estático, acabando por desencadear um movimento de assimilação e recusa dos conceitos.

Observando que, se por um lado, o indivíduo deve manter-se íntegro a “seus princípios” biológicos, éticos, étnicos e psicológicos, próprios do “Eu” ou do “Uno”, por outro, a sociedade tende a inseri-lo num padrão generalizante, submetendo-o a um simples componente de algo mais complexo, dentro de uma cultura que o envolve e o domina, que o vê como parte e como fragmento de um todo.

Porém, ainda que pareçam não serem concordantes, a sociedade e o indivíduo são inseparáveis e interdependentes, não existindo sociedade sem indivíduos e nem indivíduos fora da sociedade; portanto, a busca por uma equação que melhor dose estas complexas relações, de maneira harmônica e satisfatória (para cada um destes elementos), é um paradoxo dos tempos atuais, pois é na não resolução que reside a tensão necessária para a não solidificação de um método único, ou mais apropriado, eficiente e proveitoso. Qualquer cristalização de uma força única pode ser analisada como uma estratégia de dominação. Então, a não configuração de um “modelo” é em parte algo positivo, não possibilitando assim uma estagnação e unilateralidade de interesses vigentes, permitindo, portanto, um diálogo permanente entre os valores do indivíduo e os valores sociais administrados.

Verificamos, então, que o desejado “ponto de equilíbrio”, entre indivíduo e sociedade, causa uma tensão que gera toda a energia necessária para o

desenvolvimento de novos “modelos”, mesmo sabendo que inadequados ou efêmeros no processo histórico, pois o “eterno diálogo” entre o social e o privado sempre foi amparado por interesses políticos, segundo um poder econômico dominante. Como no passado, observamos o tradicionalismo na educação, que impunha os interesses da elite, da burguesia erudita, branca e cristã, a seus colonizados mais “carentes”, remetendo, portanto, aos códigos culturais ocidentais (o que parece vigorar ainda). Hoje também, podemos notar o autoritarismo de classes opressoras predominando nos paradigmas que regem a educação.

Contudo, educar para a consciência dos antagonismos, das divergências, da pluralidade, é algo relevante, porque compreender a diversidade cultural que cerca e conforma o indivíduo é importante na aquisição de um conhecimento, que demonstre a dimensão do ser social, pois só assim, o indivíduo não será aniquilado por um sistema, denominado “massa”. E, dessa forma, será possível uma educação emancipatória, somente aquela que privilegiar a formação de um indivíduo com capacidades de uma auto-reflexão crítica, capaz de manter a sua integridade como ser único, individual e próprio.

Talvez a escola desejada poderia ser aquela (utópica ou não) capaz de ensinar o indivíduo a tornar-se apto a distinguir o que é ou não importante para si, a negociar interesses e priorizar o que aprecia, a ter autonomia de escolhas e condutas, a formular questões próprias e a valorizar o gosto pessoal, com uma peculiar forma de agir e de pensar.

Para a formação de um ser social (cidadão), é imprescindível assinalar qualidades próprias de convivência grupal, ou seja, aquilo que implica na função de cada um dentro de uma organização, salientando para o indivíduo, como ele pode favorecer o desenvolvimento de todos (coletivo), algo similar a uma soma de unidades, em que o resultado é mérito de todas as partes constituintes, sendo o desenvolvimento, ao mesmo tempo, coletivo e individual, ou onto e filogenético.

Diante de tais proposições para a educação e o desenvolvimento humano e a observação da realidade do material histórico concreto, verifica-se uma grande lacuna existente entre o indivíduo e a sociedade. Portanto, com o que poderíamos preencher esta lacuna, senão com a energia da tensão entre duas forças

antagônicas, que se atraem e se repelem simultaneamente, como dois ímãs com pólos invertidos?

A criança é estimulada a usar a sua imaginação, ou o seu “faz-de-conta”, na interação do real com o simbólico, e dessa maneira, as “brincadeiras” ajudam a estabelecer regras de comportamento e até mesmo, formas de incorporar a cultura que está sendo representada pelo ato da imitação do meio observado. E as referências dadas, como princípio para o desenvolvimento educacional infantil, tornam-se o grande problema, devido a uma influência negativa dos ícones da indústria cultural, e, no caso do estudo em questão, tratam-se dos personagens super heróicos.

Quando a criança está fazendo-de-conta que é um Super Herói, suas ações podem ser representações de sua imaginação, mas são também ações físicas reais com atos violentos, em que a relação com o outro é de disputas, conflitos e resultados, iguais aos “jogos” de guerra, nos quais deve haver sempre, o vencedor e o vencido. E quando isto se desloca para o inimigo virtual, a questão se complica ainda mais, pois os limites deixam de existir, já não mais se tratando de uma “lutinha saudável” (como fazem os filhotes de gatos ou cachorros para um aprendizado de autodefesa e sobrevivência), pois se trata agora, de uma batalha “sangrenta” com armas sofisticadas e ambientes hostis, em que a tônica é eliminar o inimigo. Segundo *DUARTE* (1997, p. 58): *“A mimese consiste em se tornar semelhante ao ambiente circundante, com o objetivo de autodefesa, o que em animais irracionais ocorre de modo totalmente irrefletido e mecânico. No âmbito humano, ela diz respeito à tendência natural do homem em seu aprendizado a respeito do mundo exterior”*.

Esta forma de brincar das crianças parece contribuir mais para um desenvolvimento das potencialidades de embate e aniquilamento do “outro”, uma educação para a barbárie nas relações humanas, que segue a lógica do mercado competitivo: o capitalismo “selvagem”, e seus dispositivos de “sobrevivência”. Nesta lógica, podemos observar que o inimigo é a própria concorrência, num mundo de recursos financeiros escassos, onde competidores, ou “soldados”, devem ser “treinados” para esta batalha financeira, tendo, como princípio de

aprendizagem, os jogos eletrônicos como os vídeo *games*, ou jogos de computador, os quais seguem ao princípio acima descrito, e imprimem no inconsciente das crianças a não relação das lutas com o corpo real.

A condição de uma experiência, vivenciada de forma concreta e sensível, é, substituída pelas experiências virtuais, observando-se que a mediação proporcionada por tais experiências é o verdadeiro veículo para a noção de esclarecimento, mas, no caso dos Super Heróis, tal mediação é falsa, pois, na relação destes personagens fictícios com os seus espectadores, não há sequer uma experiência sensível a partir do real, porque todas as relações são intermediadas pelos veículos da mídia. Para tanto, tais experiências tendem a reduzir os potenciais sensoriais individuais, uma vez que estes “agentes” generalizam o discurso, pois, se tratam de experiências que se dão através da tecnologia e, ainda pior, da tecnologia aplicada ao entretenimento, lesando o desenvolvimento ontogenético, reduzindo o ser individual a um mero componente insignificante na diversidade humana.

Estas relações entre as crianças e os dispositivos de aprendizado intermediados pela tecnologia eletrônica (vídeo games, jogos de computador), não devem ser analisadas somente pelo aspecto positivo, pois é evidente que trouxeram inúmeras qualidades para o desenvolvimento humano infantil, no caso, ao ampliar os estímulos às capacidades cognitivas, perceptivas e motoras, viabilizando, dessa maneira, o acesso a variadas formas de interatividade, oportunizando trocas amplas na esfera cultural, possibilitando contatos irrestritos no plano virtual e democratizando a informação como um todo. Porém o problema está no potencial alienante destas “pequenas” máquinas de lazer e entretenimento, camufladas sob o rótulo de “educativas”, que promovem, na verdade, uma semiformação calcada numa pseudoeducação via tecnologia, e “acesso fácil”.

A mediação, ocorrida entre o participante e as experiências virtuais torna artificiais as relações entre sujeito e objeto, falsifica o real e ilude as percepções visuais e auditivas, criando com isso, um novo meio ambiente distinto e à parte do natural. Nos jogos eletrônicos, uma nova paisagem ou cenário aparece, só

existente no universo digital, substituindo a noção de espaço circundante e, com isso, as relações sensoriais com o “novo” meio são obrigadas a uma adaptação muito significativa, pois esta nova “fauna e flora” cibernética modificam os sentidos e o corpo material e natural do ser humano.

O sujeito acaba se modificando em decorrência destas influências “maquiniais” com as quais interage, transformando amplamente suas relações com o mundo, moldando-o (o sujeito) a um sistema de pouca ou quase nenhuma liberdade individual, afinal, é preciso ceder ao seu sistema pessoal e singular de leitura do mundo real, para se relacionar com o mundo digital, o qual propicia uma forma generalizante e coletiva, ou universal de percepção e comunicação. Em outras palavras, é uma educação que impossibilita a individuação e fortalece a padronização.

Podemos afirmar, então, dentro desta lógica, que a capacidade de nossos sentidos não é apenas nata, mas sim, formatada por condições históricas dentro do meio social e seus aparatos técnicos, e segundo *BELARMINO* (2002, p.11):

*“isso quer dizer que a artificialidade da comunicação mediática - demarcada pelo distanciamento do momento de produção e de recepção da mensagem -, sob os efeitos das linguagens dos **mass média** e das novas tecnologias, como condicionante histórico-social, característico do século XX, afirmou precondições sensoriais, alterando noções de memória, experiência e vivência”.*

Contrário ao senso comum, que acredita numa evolução das nossas capacidades perceptivas e intelectuais com o surgimento das novas tecnologias, tal fenômeno moderno deve ser visto com uma certa reserva, pois este novo fator da formação cultural, que se deu inicialmente devido à reprodutividade técnica das obras de arte (mais especificadamente, dos quadros, fotos e músicas), aniquilou o poder aurático e, portanto, revelador do objeto artístico; não mais permite uma maior aproximação e entretenimento da experiência estética, talvez até mesmo

pelo contrário, uma vez que aqueles produtos industrializados negam a possível distinção existente entre eles, já que desprovidos de singularidades passam a ser visto como indistintos, sem características próprias, mercadorias tão somente destinadas ao consumo (BENJAMIN, 1993, p.67).

Os consumidores destas produções estabelecem uma relação fragmentária com tais objetos, distanciando-se do entendimento do processo de elaboração e feitiço do produto original (primeiro) que sempre passa pela idéia, pelo domínio técnico do material e sua confecção manufaturada, trazendo com isso toda carga energética do trabalho humano e suas experiências com o real. Nas reproduções, os contatos entre sujeito/objeto se reduzem não só pela perda da aura, mas, sobretudo pela perda da qualidade e quantidade de informações oferecidas para serem fruídas.

Podemos observar isto nas limitadas freqüências sonoras emitidas por um gravador, quando comparadas aos sons propagados por uma orquestra ao vivo, ou nas nuances de cada pincelada dada por um pintor, nas dimensões monumentais dos afrescos, no odor da tinta, do tecido, enfim, nas trincas que o tempo produziu numa tela. Tudo isso é imperceptível numa ilustração de um livro ou revista, pois são pormenores ou detalhes, que revelam preciosidades ao nosso intelecto, estimulam nossas capacidades mais refinadas de perceber e deduzir significados, os quais aumentam a nossa sensibilidade, enriquecendo nossos sentidos.

Na atualidade, com a mediação tecnoinstrumental, os nossos sentidos estão regredindo a uma funcionalidade restrita aos apelos da mídia audiovisual, que, ao longo do século XX, já foi capaz de modificar drasticamente a percepção da realidade. Diante deste panorama de regressão dos sentidos, é importante acrescentar o papel das escolas neste processo, que fortalece esta tendência no uso dos tais recursos tecnológicos com fins educativos, utilizando, por exemplo: os retroprojetores, o aparelho de som, a T.V., o vídeo, e, mais recentemente, os DVDs e a informática, com os computadores e seu grandioso “portal” de entrada ao mundo das informações, ou seja, a *Internet*.

O surgimento deste “instrumental educativo” oportunizou o contato de um sem-número de vias de acesso a programas, endereços, recursos técnicos e relações; pôs à disposição do usuário um veículo de “navegação” capaz de circular por todos os cantos do planeta, apto a adentrar em locais privativos, de invadir “territórios virtuais” ou mesmo, destruir memórias, bancos de dados e direitos humanos.

Os “pilotos” internautas navegam seguindo suas próprias vias, com bússolas sem norte, correndo o risco de ficarem à deriva, perdidos num “mar” de informações, que nada elucidam, e ainda, sujeitos a entrarem, sem querer, em espaços perigosos, a encontrarem “seres” que “habitam” estes espaços com poderes capazes de dominar suas imaginações - seres reais e fictícios, humanos e supra-humanos dispostos a interagir neste universo virtual. Um destes seres é o Super Herói, com seu potencial persuasivo, levando o “navegante” a uma ilusão de sua existência ao oferecer-se como intermediador entre o real e o virtual nos jogos eletrônicos.

A ludicidade de tais jogos estabelece relações afetivas entre os participantes, e neste caso, entre os Super Heróis e os jogadores, os quais partilham do mesmo objetivo, que é vencer os desafios provocados pelos seus oponentes, o inimigo na forma do mal, impregnando no inconsciente dos participantes a sensação de estarem vivenciando tal experiência, e confundindo os jogadores, de forma intencional, com relação à dimensão daquilo que é verdadeiro e daquilo que é falso, no que tange a noção de experiência concreta e experiência virtual.

O inconsciente influenciando o consciente, assim como o virtual influenciando o real, faz com que as “experiências” se tornem parte, tanto do mundo simbólico como da realidade concreta, e dessa maneira a criança, ao brincar com os jogos violentos, passa a estabelecer para a sua vida regras com as mesmas estruturas ou os mesmos mecanismos de relações entre os participantes de jogos eletrônicos; então, só cabe a ela, como protagonista do jogo, desempenhar o igual papel do “bem”, do “vencedor”, do “herói” proposto nas dinâmicas interativas destas atividades lúdicas. É este o modelo “homem-

máquina” que a sociedade da sensação e do entretenimento apresenta aos pequenos “cidadãos”, em seus processos de desenvolvimento, sobretudo, através de suas experiências lúdicas.

Dentro do universo infanto-juvenil, se propaga um modelo de Super Herói como uma figura louvada, justa e admirada e, mesmo que violento, o Super Herói age em nome da lei, da ordem, da honra, da pátria, do amor e da humanidade. Percebe-se que o uso da figura de um “messias” salvador ainda é uma fórmula de muito sucesso comercial.

Existe uma grande importância no brincar para a atividade humana, com os jogos de faz-de-conta, com a elaboração das regras através do imaginário infantil, o que propicia um diálogo com a realidade e, portanto, com o potencial educativo destas ações lúdicas. E é necessário fazer um alerta para o destino destas possibilidades interativas, pois o foco de atenção, no qual a criança se detém, é na maioria das vezes, imposto pela mídia mantenedora do *status quo*.

Tal mídia em nada difere dos modelos interativos e processos de massificação dos valores culturais dominantes, que fazem uso de estratégias persuasivas e mensagens subjetivas, invertendo o princípio da arte em demonstrar, mesmo que pela mimese, as diferenças existentes entre verdadeiro e real, daquilo que é representação, cópia e ficção, como disse *PICASSO apud MORAIS* (1998, p.36): *“Todos sabemos que arte não é verdade. A arte é uma mentira que nos faz compreender a verdade, pelo menos a verdade que podemos compreender”*. A arte tem tamanha força capaz de, até mesmo, fazer os mais “espertos” cederem às tentações da tecnologia e dos “instrumentos” de alienação, quando seduzidos pelos brinquedos modernos.

A atividade infantil lúdica, portanto, com base na eletrônica conduz a criança a um comportamento competitivo, no qual a “permanência no jogo” está acima de todos os valores morais e éticos, e este “vale tudo” pela continuidade remete à lei da selva e à relação presa/predador, na luta pela vida; no caso do homem, isto seria uma espécie de antropofagia, o que parece já acontecer entre nações ricas e pobres do mundo, com os países mais desenvolvidos “alimentando-se” dos subdesenvolvidos, assim como, dos países “em

desenvolvimento”. Trata-se de um princípio selvagem e bárbaro com ares de civilizado e evoluído; é a lei do mercado, a lei selva, a lei da globalização, enfim, a lei dos jogos infantis.

A lógica do brincar por intermédio destes jogos não considera a cooperação entre os jogadores, seja para a resolução dos problemas de percurso ou para ultrapassar as “fases” do jogo, e nem mesmo, estimula a junção de forças para combater o “inimigo comum”; a lógica do jogo é classificatória, existindo lugar para um só ganhador, portanto, é uma evidente promoção do individualismo.

Esta modalidade de jogos de guerra é predominante nas opções ofertadas pelo comércio, cujos mecanismos (dos jogos) são aqueles que dispõem de estruturas mais complexas, com melhores recursos gráficos e maior realismo visual e sonoro, são os jogos tidos como “educativos”, que dizem “ajudar” a formar mentes mais rápidas, perceptivas, atentas e estimuladas.

O objeto “Super Herói” contempla plenamente os conceitos de *semiformação* ou da *educação danificada*, citadas por Adorno (1996). E, quando observado, sob um olhar dissecador, em suas estruturas primárias, fica exposto a sua intencionalidade, mesmo que maquiada através de um “personagem”, que se mostra como uma figura exemplar, e que atua ou desenvolve sua função social através de conflitos com supostos inimigos; porém se os inimigos são tão fictícios assim como os Super Heróis, então, que tipo de educação para o conflito os personagens incitam? E se o Super Herói é fruto da necessidade de uma força superior para a resolução de problemas, além da capacidade humana, seria ele um sincretismo religioso neste período pós-moderno? Um novo deus com poderes supremos? O divino na imagem e semelhança ao ser humano resolvendo problemas do bem contra o mal de forma violenta e com recursos tecnológicos? Seria ele o novo modelo de conduta?

Dentro deste contexto, o objeto pode ser visto de forma mais abrangente com relação à função educativa, iluminando alguns pontos referentes aos processos e envolvimento das crianças no ato de brincar, na interferência do “meio” na formação e desenvolvimento das mesmas e, sobretudo, evidenciando o

imaginário como um processo dialético com o real e as implicações destas dinâmicas na formação do indivíduo.

### ***Brincando de Super Herói***

A melhor forma de se aprender é brincando, porque é no lúdico que está presente o prazer, marcando para a criança a importância desta atividade. Este procedimento é favorável a relações positivas para novas experiências adquiridas, pois são os estímulos oferecidos ao aprendiz que o leva a representar o meio circundante de maneira similar ao modelo observado. Inicialmente, de forma caricata, sem censura e sem mais intenções, de apenas imitar aquilo que observa, para assim poder incorporar e entender de forma mimética o comportamento do mundo, e dos outros.

Quando a criança brinca de imitar animais, ela vivencia parte das condições e características de cada um deles e forma seus conceitos a partir dessas experiências, vivenciando e incorporando a evidente ferocidade típica do leão ou do tubarão, a leveza e graça de um pássaro voando ou a dinâmica de um macaco ou de um cachorro; ela absorve por meio de metáforas da realidade seus significados e relações entre o verdadeiro e o falso, ela aprende a distinguir as diferenças, mas também assimilar as igualdades (semelhanças) diante das vivências oportunizadas por este ato de brincar, o que a torna mais conhecedora do mundo circundante.

O modelo humano observado e imitado pela criança terá um papel decisivo na formação do caráter deste pequeno indivíduo, a começar pelas suas primeiras referências de convivência familiar, no papel masculino do pai, como exemplo, que poderá projetar uma imagem austera, mal humorada, distante, porém respeitada; ou então a de um homem afetuoso, presente e amigo, formando assim, no inconsciente desta criança, valores muito diferentes quanto à natureza da figura masculina. E na representação lúdica, através da brincadeira, esta mesma criança deixará transparecer seus conceitos formados por suas referências vivenciais, o que no futuro fará parte de sua personalidade.

Na Grécia antiga, a educação já era baseada na mimese de modelos que formavam a criança, assim como, seu corpo e sua alma, modelando o ideal físico através de exercícios, e “orientando” a elevação espiritual, através das atividades artísticas, como uma primeira “apresentação” do mundo para a criança em processo de formação. Portanto, os modelos iniciais tornavam-se decisivos na percepção da realidade para os jovens indivíduos no futuro.

Contudo, não devemos reduzir o indivíduo a uma mera consequência das influências do meio cultural a que está inserido, e também não reduzi-lo às limitações de seu tempo histórico. Porém, não podemos esquecer que estas condições exercem grande influência e se considerarmos que os modelos se tornam cada vez mais hegemônicos, então, podemos antever uma massa de semelhantes, quanto aos valores morais, aos desejos materiais, às ações corporais etc.

Para que haja aprendizado, para que haja absorção do mundo externo para si, a mimese é fundamental, pois possibilita o entendimento e a inserção do indivíduo no mundo civilizado e delimita suas possibilidades de ação e regras a serem seguidas dentro de um sistema coletivo e também educa para o convívio social.

As regras são condições próprias de qualquer brincadeira, ou melhor, do ato de brincar e com isso a criança estabelece uma relação similar entre o real e a sua imaginação. A criança, ao imaginar-se como um motorista, segue algumas “leis” de trânsito, assim como, quando imita o professor, segue também os procedimentos típicos de sala de aula, ou mesmo, quando a criança está brincando de ser pai, ela se comporta com as atitudes provenientes de regras familiares. Suas ações são essencialmente motivadas pela imaginação e são desprovidas de regras pré-estabelecidas (e, mesmo que brinque de ser um animal haverá a regra de rastejar, se for uma cobra, ou andar “de quatro”, no caso de um cavalo), como afirma VYGOTSKY (1984, p.108), “que

*não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer as regras do comportamento maternal”.*

As regras existentes num jogo devem ser (e são) seguidas pelo participante, mas isto não limita sua liberdade imaginativa, pois mesmo restrito à peculiar forma de se jogar futebol, o participante é capaz de imaginar-se diante de uma enorme platéia, imaginar-se sendo um ídolo do time, o qual “representa”, e até mesmo imaginar situações e ações praticamente impossíveis de serem realizadas. Sua imaginação não elimina a dimensão real, na qual as regras estão inseridas, mas não se limita a elas.

Foi citada, no início deste capítulo, uma possível relação de prazer oferecida pelo ato de brincar, porém não significa que o oposto não possa acontecer. Se olharmos para a estrutura primária dos jogos, veremos que, em sua grande maioria, é patente que o resultado final tenha um ganhador ou perdedor e, ao brincar, se o indivíduo como resultado final, for o perdedor, então, o brincar, assume um caráter de desprazer, de insucesso e frustração, resultado este também muito educativo, visto a proximidade desta experiência com fatos da vida real, preparando assim, a criança para situações difíceis que um possível futuro possa lhe trazer.

Em contraposição, a figura do Super Herói negligencia esta oportunidade de superação das derrotas, visto que o personagem é composto somente de sucessos, caso contrário, ele perderia sua força e a admiração de seus idólatras, que o vêem unicamente como a figura de um vencedor.

A mimese na atividade artística pode assumir um significado bem diferente, dependendo de suas intenções, posto que os termos simulacro, ilusão, irrealidades ou falsas verdades podem estar ligados ao conceito de mimese. E, é nesta perspectiva, que é necessário questionar a utilização da linguagem artística a serviço dos interesses do capital, que fazendo uso de todo o poder de “arrebato” da arte por sua mimese poética, ou por sua sedução estética, pode possibilitar uma proximidade com o ato de criação, imprimindo assim, no “entusiasta”, toda a necessidade de consumo e prazer desta “sensação artística”.

Uma grande parte da produção desta falsa expressão artística destina-se agora aos consumidores destes produtos “sensacionais”, que estão presentes nos simples *cards*, nas histórias em quadrinhos, nos desenhos animados para T.V., nos jogos eletrônicos e no cinema, e também nos enésimos brinquedos espalhados, hoje, pelo comércio. Brinquedos estes (industrializados), frutos de uma longa transformação no decorrer da História Moderna, pois segundo *BENJAMIN* (1993, p.245), “(...) surgiram em primeira instância nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho etc. Somente no século XIX a produção de brinquedos será objeto de uma indústria específica (...) eram subprodutos das atividades produtivas regulamentadas corporativamente (...)”. Desta forma, inicialmente, eram produtos artesanais que representavam os animais da *Arca de Noé*, os famosos soldadinhos de chumbo,

miniaturas das casas de bonecas ou cavalinhos de balanço, e só eram encontrados nas oficinas dos carpinteiros, caldeireiros ou confeitores (“figuras de doces”) e fabricantes de velas, e posteriormente, nos *ateliês* dos artistas e, de acordo com o mesmo autor (1993, pp.245-246):

*(...) o avanço da Reforma obrigou muitos artistas que costumavam trabalhar para a Igreja “a reorientarem sua produção em função da demanda por produtos artesanais”, fabricando “pequenos objetos de arte para decoração caseira, em vez de obras de grande formato”. Foi assim que se deu a excepcional difusão daquele mundo de coisas microscópicas, que alegrava as crianças nos armários de brinquedos e os adultos nas “salas de arte e maravilhas”, e foi assim que se consolidou, com a fama dessas “quinquilharias de Nuremberg”, a hegemonia até hoje inquestionada dos brinquedos alemães no mercado mundial.*

*Considerando a história do brinquedo em seu conjunto, verifica-se que há um significado muito maior do que se supõe. Com efeito, quando na segunda metade do século XIX esses objetos começam a declinar, observa-se que os brinquedos se tornam maiores, perdendo aos poucos seu aspecto discreto, minúsculo, sonhador. Não seria nessa época que a criança ganha um quarto de brinquedos especial, um armário especial, em que pode guardar seus livros separadamente dos que pertencem aos seus pais? Não resta dúvida de que os velhos livros em seu pequeno formato exigiam de modo muito mais íntimo a presença da mãe, ao passo que os modernos livros in quarto, com sua ternura vaga e insípida, parecem ter como função manifestar seu desprezo pela ausência materna. O brinquedo começa a emancipar-se: quanto mais avança a industrialização, mais ele se esquivava ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças como também aos pais.*

E com o processo de industrialização e aprimoramento técnico, os brinquedos perderam seu aspecto rudimentar e incentivador da imaginação infantil, uma vez que é a brincadeira que transforma o objeto em brinquedo e não o contrário. Sendo assim, os brinquedos com maior apelo realista deixam de cumprir seu papel de intermediador entre a criança e o ato de brincar, passando a ser um elemento determinante e negativo no processo lúdico, como mostra BENJAMIN (1993, p.247): “(...) quanto mais atraentes são os brinquedos, no sentido usual, mais se afastam dos instrumentos de brincar; quanto mais eles imitam, mais longe eles estão da brincadeira viva”.

A imaginação tem um papel fundamental para o desenvolvimento humano, sobretudo naquilo que Vygotsky (1984) denominou como *funções mentais superiores*, em que os elementos do contexto social são internalizados pelo sujeito e convertidos em valores individuais, e isso se dá mais facilmente quando é possível reelaborar e ressignificar as experiências, a ponto de se criar um novo código de “leitura”, nas relações com o meio externo.

Os brinquedos e jogos eletrônicos produzidos pela indústria não oferecem aos jovens a possibilidade de autonomia imaginativa ou funcional, uma vez que já foram concebidos para serem manipulados, segundo regras bem específicas e nada flexíveis, não permitindo uma ação personalizada em seu uso. A limitação imaginativa, imposta por estes novos produtos de

entretenimento infantil, reduz aquele que brinca em um ser manipulador de sistemas fechados, os quais não revelam seu complexo funcionamento interno e externo, não oportunizando assim, o entendimento de seu “organismo”, velando suas estruturas “maquinais” e mitificando seu “corpo”, como algo além da capacidade de entendimento da criança, gerando dessa forma a curiosidade ou desejo, por parte da criança, em adquirir domínio no ato de brincar.

Portanto, o desejo de exercer “poder” sobre o instrumento manipulado leva o indivíduo a sempre retornar ao princípio da brincadeira (ou jogo), afinal, repetir a experiência nada mais é do que reviver as mesmas sensações com a finalidade de entendê-las, fixá-las, superá-las, ou até mesmo satisfazer-se (o que na verdade nunca acontece), porque em outras palavras trata-se da promessa que não se realiza, da ação que não se cumpre, e, segundo BENJAMIN (1993, pp. 252-253):

*Sabemos que a repetição é para a criança a essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como “brincar outra vez”. A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. Não é por acaso que Freud acreditava ter descoberto nesse impulso um “além do princípio do prazer”. Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. “Tudo seria perfeito, se pudéssemos fazer duas vezes as coisas”: a criança age segundo essas palavras de Goethe. Somente, ela não quer fazer a mesma coisa apenas duas vezes, mas sempre de novo, cem e mil vezes.*

Portanto, a insatisfação gerada por esta atividade infantil fomenta uma necessidade compulsiva de consumo dos produtos relacionados a estes brinquedos e brincadeiras, e que são propositadamente mimetizados pela linguagem artística. E, com relação aos Super Heróis, os produtos pseudoartísticos são todos aqueles objetos ligados a eles, ou seja, as imagens reais e virtuais, os objetos estáticos e cinéticos, os passivos e os interativos, enfim, qualquer signo que faça referência, qualquer coisa comercializável. E, na lógica do capital, se você não pode adquirir um produto por inteiro, então, compre-o em partes nas pequenas cópias, nas reproduções ou nas imitações do objeto desejado.

A arte pode estar hoje, assim como já esteve no passado, a serviço desta indústria de entretenimento e consumo e a favor da alienação, ao ser utilizada como um elemento de persuasão no inconsciente das massas infanto-juvenis, pré-conduzidas a cultivarem estas representações, estas imagens, estes ícones “antropotecnomorfistas”: meio homem, meio máquina, melhor dizendo, mutantes de uma educação.

Também podemos pensar em mimese como disfarce, com intenções de assemelhar-se a algo próximo do camuflar-se, e o Super Herói, a fim de não ser percebido, costuma ter aspectos e hábitos muito familiares, pois são jornalistas em sua segunda identidade, soldados, cientistas,

pesquisadores etc., sempre se escondendo por trás de um homem comum, “regredindo” à condição de um ser inferior, a um de nós, a um humano humilde e pacífico, porém prestes a revelar suas diferenças e sua força impositiva, ocultada pela mimese da autopreservação para a sobrevivência. Esta mimese segue o mesmo princípio dos jogos de guerra, os quais usam estratégias de defesa e ataque, como, por exemplo, no ato de se diluir no meio, ou melhor, esconder-se por entre os objetos, ser confundido com a paisagem, não ser visto, enfim, conseguir “enganar”, como objetivo principal de se autopreservar. Parece evidente que a mimese aqui não tem nada de positivo, diante do seu uso como falsa identificação.

Em última instância é bom salientar a dimensão afetiva envolvida nesta ludicidade super heróica, no que tange as ações sempre hostis dos conflitos do bem contra o mal, do certo perante o errado, do mais forte sobre o mais fraco, enfim, relações desarmônicas, nas quais o outro é sempre tido como oponente, como força contrária, como rival ou inimigo. No mais simples dos jogos de guerra, o outro é um competidor que deve ser vencido, deve ser eliminado e assim sendo não se pode associar o bem querer a um inimigo, aquele que deverá ser banido do jogo, o qual, por sua vez, tem em sua estrutura a condição para apenas um vencedor. Cada competidor tem seu próprio caminho, não sendo possível uma cooperação entre os jogadores, uma vez que eles disputam entre si e também contra o programa do jogo (e suas fases evolutivas), as dificuldades seguem um percurso de eliminação de obstáculos e inimigos; é uma guerra particular, na qual o principal objetivo é sobreviver. E, para isso é preciso eliminar.

## ***Desejo de ser memorável***

No primeiro gesto de expressão concretizada, em que o homem materializou seu pensamento, uma ação manual transformou uma massa amorfa em peça utilitária: uma lança, um tacaieiro, linhas com significados, vasos, ferramentas; este seu ato criativo o diferenciou dos outros animais e dos demais homens não criativos. Percebendo o poder transformador contido em determinadas ações, o homem memorizou estas experiências e as refez, copiando de si mesmo, pela mimese. E fez cada vez melhor, sempre com referência à anterior, porém modificando e aperfeiçoando, acreditando na sua transformação.

Ao criar “*instrumentos*”, o ser humano se aprimora e assim como se diferencia dos outros animais também deseja se diferenciar dos seus semelhantes. Para tanto, sua criatividade saiu dos limites do concreto e passou para a elevação da magia, do espiritual, do mítico, através da criação de “*instrumentos*”, como uma “ferramenta” diferenciadora e de poder, conferindo-lhe características de um ser superior. O elemento utilitário e abstrato da magia e do mito passou a representar um instrumento com poderes sobrenaturais, de início, com um simples cajado, uma pedra especial, depois, com uma arma, uma espada, um templo.

No Egito, os faraós fazendo-se acreditar serem eles deuses, construíram seus templos mortuários para a eternidade; na Grécia, foram erguidos templos a seus deuses mitológicos; em Roma, monumentos a imperadores “imortais”; na França, palácios aos nobres de “sangue azul”; e na Alemanha, com o nazismo, uma arquitetura para a raça superior “ariana”: todos com o explícito desejo de se fazerem memoráveis. E o que não dizer do império da mídia em nossos dias?

Foram sacrifícios, conscientes ou inconscientes, em nome da memória e da história, de cada indivíduo, grupo, sociedade ou nação, caminho único, no qual o tempo corre em uma só direção, e aos que nele transcorrem, um desejo passa a ser quase condicional: o desejo de “fixar-se”, de se aderir às coisas, de permanecer, de ser mais do que algo passageiro e efêmero. É preciso marcar o tempo, o local, as pessoas e continuar “presente”, mesmo depois da morte.

Ao observarmos as estratégias do homem para se tornar “eterno”, para fugir da efemeridade da vida e do sentimento de insignificância ou de pessoa sem identidade e incapaz de se pronunciar dentro da corrente denominada “massa”, o homem acaba por fazer, sempre uso da arte para conquistar esta permanência; e, criou um código de linguagem com sua inteligência primitiva que chegou até nós, vinte mil anos depois, com suas expressões plásticas impressas nas cavernas, nas pedras e em seus utensílios. Os egípcios, os astecas, os polinésios nos comunicam muito, mesmo tendo eles vivido há quatro ou cinco mil anos atrás, através de sua arquitetura, escultura, pintura, permaneceram e continuam entre nós até os dias de hoje. Este é um desejo, ainda, presente no homem moderno, de ser lembrado e continuar a “existir”.

Da pré-história ao pós-moderno, foram muitos os procedimentos do homem, a fim de se consolidar na história, por vezes, criativos e curiosos, positivos em alguns momentos e admiráveis

em outros. Mas também nocivos à liberdade física ou ao estado psicológico do ser humano, visto a escravidão de povos e trabalhadores, para a construção de monumentos; todos os antigos poderes sempre se nutriram de uma massa de alienados, que se submetiam a tais sacrifícios.

Podemos dizer que assim permanece até os dias de hoje, com os novos alienados narcotizados pelo virtualismo da “mídia eletrônica”, dependentes físicos e psicológicos destes mesmos mecanismos de dominação, amparados pelas linguagens artísticas. Tal mídia tem como finalidade iludir os novos “fiéis” súditos (ou escravos) a manter, a preços altos, a produção e a manutenção dos inúmeros ícones da indústria do entretenimento eletrônico - os novos objetos de idolatria do mundo atual.

O novo instrumental moderno de “fixar-se”, na história, tornou-se uma grande ilusão, pois nos registros de um passado distante ou mesmo recente foram usados recursos naturais mais duráveis, tais como: pigmentos, madeiras, pedras, ossos, cerâmicas, metais, mármore entre outros. Estes recursos podem preservar-se durante séculos ou milênios, mesmo se expostos ao calor, frio, umidade, radiação ou luz; permanecerão, praticamente, iguais quase iguais as suas origens, podendo revelar informações precisas, por meio de indícios concretos; são eles documentos autênticos e preservados com todas as suas propriedades.

Os faraós egípcios, como *Akenaton* e *Tutancamon*, desejando “eternizar” suas vidas, por meio de mumificação do corpo, sarcófagos, tesouros, estátuas, pergaminhos e outros bens materiais, utilizaram os recursos técnicos da época, conseguindo alcançar seus objetivos: ainda hoje estão presentes em livros, filmes, documentários, debates, laboratórios etc. Podemos, até dizer que suas imagens têm maior abrangência agora do que em seus tempos, atravessando continentes, sendo estudados profundamente no século XX, e talvez, tenham sido mais observados e admirados após a morte, do que em vida. Estas formas de registros foram e continuam sendo eficientes, pois elas foram gravadas em objetos sólidos, materiais “nobres”, condizentes com a importância de um deus egípcio.

A história do homem comum moderno está cada vez mais comprometida, já que ela pode desaparecer facilmente como formas de registros; são frágeis, visto os materiais novos, como fotos, fitas magnéticas de som e vídeo, imagens digitais ou endereços e currículos eletrônicos, altamente vulneráveis perante o meio ambiente. Todos podem ser completamente inutilizáveis se expostos à luz do sol, à umidade, radiação, calor e demais variações da natureza, comprometendo a ideia do “fixar-se”.

Uma revelação em papel fotográfico, a impressão com cartuchos, a gravação de uma fita de vídeo, ou DVD, são extremamente inferiores com relação à durabilidade, se comparadas a um texto manuscrito em papiros, a uma tela ou afresco, a uma escultura em madeira ou uma escultura fundida em bronze. Será que nossos registros modernos resistirão a cinco mil anos, sem arquivos adequados, sem manutenção? Quanto resistirá a história de uma família ou de um indivíduo, cujo registro está em fitas magnéticas e fotos digitais?

Se os materiais e as formas de registro, hoje, são frágeis e não duráveis, isto indica um problema ainda maior, pois até poderíamos construir arquivos ou acervos seguros para guardá-los, mas estes lugares não substituiriam a nossa memória afetiva, nossas lembranças que se relacionam com nossas experiências pessoais, nossas emoções e sentimentos; o objeto por si só, traduz informações de sua época, porém estas só passam a ter significado para o homem quando evocam uma memória experimentada, vivenciada e compartilhada.

Os antigos deuses, mitos ou heróis do passado chegaram até nós pela memória dos povos, mas principalmente pelos objetos que registraram esta memória e estas informações. Tais registros, ainda que rudimentares como uma placa de argila gravada com caracteres (hieróglifos), trouxeram-nos informações do passado, graças à eficiência dos materiais e instrumentos.

O homem atual olha para o passado, mas deseja ser visto no futuro e, para tanto, articula-se com os novos “*instrumentos*” de poder e propagação de sua imagem, que é o capital e a mídia. Tratam-se de novos instrumentos capazes de deixar sua marca e inserir o homem na história, evidenciá-lo, fazendo com que seja reconhecido em vida, e, acima de tudo, lembrado após a sua morte.

Nos mais diversos níveis da sociedade contemporânea e nas mais ecléticas culturas, com as quais convivemos, esta característica é quase unânime: o homem deseja se destacar, diferenciar, se tornar público, talvez não fisicamente, mas sim pelos seus pensamentos, pelos seus atos, pelo seu trabalho; e no mais ambicioso dos desejos, se tornar uma personalidade, e dessa maneira, se “eternizar” na história e memória humana, se tornar um herói, e quem sabe, um Super Herói, um mito.

Os “deuses” atuais não constroem pirâmides ou monumentos, mas constroem sua imagem por intermédio de programas de T.V., jornais, revistas, livros, filmes, CDs, *sites*; propagam-se através do tempo e dos espaços virtuais e reais. Um personagem de um filme qualquer pode nos parecer vivo e jovem, ainda que seja de décadas atrás; um autor de livros dialoga conosco no tempo real e atual, parecendo contemporâneo, mesmo que seja, *Fernando Pessoa, Baudelaire* ou *Fídias*.

Um dos veículos desta condução de idéias chama-se arte, que tem se transformado radicalmente no decorrer dos tempos, a ponto de não mais conseguirmos diferenciar seus variados níveis de qualidade, devido a uma grande propagação de produtos e subprodutos artísticos, principalmente pela nossa falta de sensibilidade estética para classificá-los. Talvez, estes produtos continuem sendo chamados de arte, mas devemos ter discernimento para diferenciá-los, pois segundo *DUCHAMP* citado por *MORAIS* (1998 p.34): “*A arte pode ser ruim, boa ou indiferente, mas qualquer que seja o adjetivo empregado, temos que chamá-la arte. A arte ruim é arte, do mesmo modo como uma emoção ruim é uma emoção*”.

O referencial imagético que ocupa nossas lembranças tem uma íntima relação com imagens de nossa vida cotidiana; são “*flashes*”, fragmentos de memória, que fazem parte do nosso arquivo pessoal, montado e armazenado no inconsciente, ao longo dos anos. Mas, este arquivo

pode conter informações duvidosas, pois fantasia e realidade se confundem na infância; é neste momento, que personagens fictícios se equiparam com os reais e ficam gravados na memória como “verdades”.

Crianças de grandes centros urbanos, que passam horas do seu dia diante da T.V. ou jogando games, lendo HQs etc., acabam “vivenciando” as aventuras de cada personagem em determinado veículo, internalizando tais experiências, sejam elas, reais ou virtuais; no futuro, ao tentarem narrar suas histórias, terão somente estes conteúdos para serem lembrados, pois sua memória estará repleta de figuras e situações bizarras, grotescas, ridículas, com imagens de monstros, Super Heróis, explosões, inimigos, armas, conflitos morais, disputas territoriais em ambientes hostis, em veículos blindados, diante de barreiras intransponíveis, fisionomias agressivas, perseguições e mortes. Estes são elementos comuns que compõem o universo dos Super Heróis, que estará fixado na memória do futuro homem, como seus referenciais de infância.

A tecnologia atual das comunicações pode sustentar ou “derrubar” qualquer indivíduo no planeta, seja o ganhador do Prêmio Nobel da Paz ou o terrorista responsável pela morte de milhares de pessoas. A notoriedade independe da origem dos atos, basta que sejam autênticos, novos, sensacionais, interessantes e vendáveis - a mídia coloca *Bin Laden* em rede mundial e o populariza, o diferencia dos demais e o transforma em mito para muitos, como também é capaz de fazer exatamente o contrário. Políticos, cientistas, empresários, artistas, novos burgueses, pessoas que necessitam estar em evidência, utilizam-se dos mais modernos recursos ou “instrumentos”, para a sua diferenciação e ascensão ao poder na mídia eletrônica.

Curiosamente, ao fazer uso destes recursos ou instrumentos, é observável uma estrutura do método mnemônico, somatizando linguagens e estímulos perceptivos, ao associar estes “personagens” a fatos contundentes, atos excêntricos, citações marcantes, imagens impactantes, produtos de consumo etc., fortalecendo sua presença na memória do público consumidor – como vemos nos comerciais de televisão, *outdoors* e revistas; o personagem e o produto acabam se tornando a mesma coisa, duas mercadorias em uma, uma simbólica e outra concreta. Tornar-se um rei do rock nada mais é, do que reificar-se ou transformar-se numa coisa manipulável e de valor comercial pela indústria cultural.

São métodos mnemônicos, também aqueles usados nos rituais das missas católicas, em que seus “espetáculos”, com função doutrinária, por intermédio de incensos, luzes, velas, corais e uma imponente cenografia, realizam seus objetivos, seduzindo o devoto, colocando-o numa situação de múltiplas sensações, a fim de dominá-lo sensorialmente. Esta situação é uma tentativa de reduzir o fiel a um ser que se satisfaz com meras relações sensitivas e contemplativas e não reflexivas, através de um envolvente estado, quase inconsciente, para melhor persuadi-lo. Trata-se de uma estratégia eficiente e recorrente na preservação do poder religioso. Caso exemplar hoje são os “shows missas” promovidos pelo padre Marcelo, em estádios para milhares de fiéis.

Também o show musical da nova geração segue o mesmo princípio porque além do som, ele vem acompanhado de um espetáculo de luzes, uma performance cênica dos integrantes da

banda, uma dança coreografada pelo ritmo sonoro, além dos odores da platéia, do gelo seco, da poeira do solo, fumaça de cigarros, e pirotecnia. Há também, nestes shows, o lado sinestésico, no empurra-empurra da multidão, na entrada e saída, nos esbarrões ou esfregas na área de dança, nas brigas ou na “geral” dada pelos seguranças na averiguação de porte de armas ou drogas, e mais, o espetáculo musical é sempre “acompanhado” de bebidas e talvez no final, também de algo “comestível”.

É um evento que não tem na música seu motivo principal de sucesso comercial, pois o som acompanha uma lista de outros produtos agregados e indissolúveis; a finalidade da música é promover a união para que tudo possa ser simultaneamente comercializável. Poderíamos arriscar a dizer que mais parece um ritual de consumo, afinal são *bottons*, camisetas, lenços, discos, fitas, cartazes e outros *souvenirs*, misturados a *fast food*, energéticos e bebidas alcoólicas, além do mercado paralelo de produtos ilícitos para consumidores insatisfeitos, apesar de tudo que já foi ofertado. Depois de tudo experimentado, talvez ainda reste alguma lembrança dos nomes das músicas do show, mas com certeza, o evento multisensorial ficará gravado na memória do consumidor, como algo “próximo” de um êxtase, de uma plenitude física. Afinal todos os sentidos foram “quase satisfeitos”, tudo isso nada mais é do que uma catarse primitiva administrada e oportunista, com finalidade de impregnar na mente jovens valores consumistas dos produtos da indústria da cultura, em momentos de total liberdade durante o entretenimento ingênuo, e absolutamente desprovido de senso crítico.

Portanto, é um sistema de dominação sobre o ser e seu destino, impregnando na sua memória experiências virtuais administradas, não permitindo uma autonomia reflexiva do presente e acarretando, conseqüentemente, uma falta de perspectiva para seu projeto futuro, impossibilitando o ser de ter desejos e vontades, de se tornar protagonista da sua própria história. O ser tem na passividade o seu maior prazer e no consumo a sua ação indispensável.

Os objetos artísticos contêm uma memória calcada na sua gênese e quando sua realização, *a priori*, visar o belo, infinitas pulsações do belo, o objeto emitirá; serão como “ondas” de sua força aurática, sinais de seu conteúdo autêntico, como obra de arte e objeto memorial de sua cultura e de seu tempo; até mesmo, quando representar a figura de um déspota ou descrever massacres e violências, a arte estará expondo indícios verdadeiros de sua época, mantendo sua sensibilidade estética.

As obras de arte trazem consigo tanto a memória mítica como a memória histórica, pois identificam, na sua qualidade de objeto indiciário as características de uma cultura, de uma localização e uma data e também são carregadas de uma aura subjetiva, que talvez seja um resquício de sua carga energética original. O “transe” ocorrido na criação artística, “vivido” pelo artista, pode ser “revivido” pelo fruidor, em diversos momentos e contextos, e até mesmo a obra, poderá ser ressignificada sem perder sua qualidade estética e mágica, algo de sua origem e de suas funções, preservando-se como objeto histórico.

Na leitura do filme, já citado, “Arquitetura da Destruição”, percebe-se a reincidência da associação da arte com o poder, como estratégia de uma construção artística para uma nação que representasse a nova estética alemã – arte como “instrumento” de registro cultural e inserção na história mundial. A sobreposição da cultura do *Nacional Socialismo* (Partido político alemão, do qual *Hittler* fazia parte) sobre as demais culturas, chamadas “degeneradas”, é o início de uma guerra além de territorial, mais do que material, uma guerra acima do racial: uma guerra cultural, sob uma forma de dominação estética sobre a multiculturalidade européia. Foi uma ideologia gerada, pelo meio artístico, corrompendo os destinos da produção da arte e de seus artistas e mais agravante, destruindo o patrimônio artístico e cultural dos povos vencidos, como bens materiais, pertences e documentos dos cidadãos (judeus, sobretudo), tentando, com isso aniquilar a memória e história destes povos.

Seguindo os passos das culturas dominantes no passado e no decorrer da história humana, observa-se que os líderes de popularidade da atualidade utilizam praticamente os mesmos métodos antigos de autopromoção e publicidade, porém com “instrumentos” novos a fim de se propagarem. O cinema, os CDs, a moda, a literatura, a T.V., a Internet, consagram a figura do ser público, anunciando sua existência e evidência, de maneira que só a partir de então eles passam a ser vistos, reconhecidos e valorizados, memorado por admiradores, no futuro.

A consagração pública é um mérito intercambiado entre o personagem e os veículos de comunicação, que farão dele um “rótulo” novo para “maquiar” velhos produtos e a indústria do entretenimento norte-americano o faz exemplarmente, revestindo antigas estruturas de narrativas mitológicas e de fantasias, chamadas de narrativas fantásticas e Super Heróicas, a partir de uma memória arquetípica com a finalidade de se inserir nela, transformando e deformando a narrativa e, travestindo o mito.

A cultura americana, impositivamente, penetrou e permaneceu em quase todos os países do globo por intermédio de seus produtos industrializados, de seus mitos do cinema *hollywoodiano*, e de seus semideuses da música *pop*, sem esquecer, é claro, da língua inglesa, das *fast food*, e mais recentemente, dos Super Heróis e sua penetração no universo infantil, como substitutos aos contos de fadas e fábulas. Com isso, a formação da criança, desde tenra idade, se estrutura em uma memória com referências numa cultura externa à sua, desviando por completo a atenção de sua realidade cultural, de suas vivências reais, de seus registros pessoais e de seus arquivos. A construção de uma memória calcada em valores próprios e experiências particulares seria o procedimento adequado para quem deseja autoconhecimento e busca de identidade ou a busca pela revelação da verdadeira e única personalidade.

O desejo de permanecer memorável na história é contraditório na condição em que o homem pós-moderno se encontra, pois este é um tempo que se caracteriza pelo processo de esquecimento. É cada vez mais crescente e avassalador, uma vez que esquecer é perder o conhecimento provido pela experiência e retido pela memória; esquecer é anular a vida, ignorar

sua existência em sua plenitude, é morrer e, num mundo regido pela substituição das coisas, por outras mais “desenvolvidas”, a morte e o esquecimento são aliados para a emergência do “novo”.

Dentro da mitologia grega, a memória era tratada de duas maneiras: uma delas era a memória histórica, que consistia na lembrança do indivíduo de todo o seu trajeto da vida atual e vidas passadas, em busca do seu destino, do significado de sua existência; a outra era referente à memória primordial, que consistia na recordação das origens do cosmo, dos deuses, dos povos, o que, em certa medida, entrava em sintonia com os elementos que constituíam tudo o que conheciam. A memória, segundo os gregos, parece seguir a estrutura dialética entre a parte e o todo, contudo, observa-se que na visão particular da memória “histórica”, tem-se a visão do todo, assim como na visão universal da memória “primordial”, tem-se a visão da unidade, do particular – enfim, duas formas de manter-se livre do esquecimento e, portanto, superar a morte, tornando-se eterno.

## ***Super Logo<sup>1</sup>***

Sinais que o tempo deixou esculpido no relevo da terra podem fornecer pistas para deduzirmos qual é a sua localidade dentro do planeta, que características contém, qual é a sua viabilidade como recurso humano expressos pela ação do vento, por águas bravias, pelo gelo ou fogo, que são verdadeiros

“criadores” de marcas naturais. Estes elementos, por sua vez, é que propiciam, a nós, seres humanos, uma comunicação direta com o meio orgânico (elementar), pois são sinais de identificação do planeta Terra.

Estes signos sensíveis podem nos informar sobre “nossas” relações biológicas, capazes de realizar uma comunicação através de sons, odores, calor, imagens etc., que servem como sinalizadores imediatos para o cérebro. São provindos de estímulos exteriores, por meio de um código genético, o qual faz parte de nossa memória animal, primitiva.

A natureza que conhecemos está dividida em hemisférios, continentes e regiões geográficas, locais estes em que os minerais, as espécies vegetais e animais se diversificam e se estabelecem com propriedades únicas. Já o humano, ao habitar tal diversidade de condições naturais, acaba por se tornar um ser muito distinto dentro da própria espécie, como por exemplo, as raças negra, indígena, branca, oriental, entre outras mais, principalmente devido à influência do meio e da cultura gerada no interior de cada sociedade.

Na Pré-História, os homens já usavam marcas para identificar algo, fosse o espaço, seus pertences ou o seu próprio corpo e também geraram imagens e sons, diferentes dos sinais naturais, estimulando com isso, novas formas de sinalizações para o cérebro (além das naturais), criando, portanto, sinais artificiais, signos indiretos, que representavam simbolicamente. Porém, estes signos artificiais só tinham (e ainda têm) finalidade dentro de um mesmo contexto social que os produziu, a partir dos próprios códigos, capazes de decodificá-los.

Podemos dizer que o signo artificial está mais ligado à memória cultural, dentro de uma sociedade, já que foi inventado pelos homens e suas organizações mentais em desenvolvimento, seguindo na mesma medida do desenvolvimento tecnoinstrumental e, por ser um código cultural, o signo artificial é variável conforme a situação, na qual está inserido, seja local, temporal, ou até mesmo ideológica.

Estes signos artificiais são resultados de interações sociais, frutos de ações práticas criadas através de produções artísticas, científicas, bem como tradições

---

<sup>1</sup> O termo *Logo* empregado no título refere-se a logotipo ou logomarca, usado na comunicação visual.

religiosas e institucionais. São signos expressos por palavras verbalizadas (sons, músicas), por gestos, expressões físicas e corporais (movimentos, danças, teatros), por desenhos, escritas e formas (imagens), tendo como finalidade a comunicação, tratando-se, portanto, de formas de linguagens para estabelecerem contatos. Contudo, a oralidade, a escrita, as imagens virtuais e outras expressões são intermediações do sujeito para com a realidade imediata; são representações simbólicas e figurativas, substituindo o mundo físico e concreto por um mundo de signos e significações.

Estas formas de linguagens são identificadoras de uma segunda natureza construída pelo homem, como um outro espaço de vivência, representadas e intermediadas por signos que se processam mediante o esquema mental do outro; são signos artificiais para a comunicação mental, que só têm validade dentro de uma cultura, dentro de um sistema de convenções sociais.

Nos dias atuais, os signos de identificação se tornaram sobrenomes, bem como marcas impregnadas em todos os objetos que evidenciam o ser que as carrega, qual a classe social a que pertence, assim como suas preferências estéticas, suas opções políticas ou religiosas, mostrando também sua simpatia por determinada “tribo cultural”, traçando um prévio perfil do consumidor por meio destes símbolos.

Ao sustentar estas imagens, o sujeito ganha uma pré-identificação perante os demais que o observam, ganha uma forma visual que o insere num contexto maior, fortalecendo o “seu estilo” por se assemelhar a algo já reconhecível dentro da sociedade. Nesta situação, verifica-se que este indivíduo deseja estar subordinado a se configurar como pertencente a um grupo, classe ou facção, a um time, a uma raça, ou a uma nação, como forma de se relacionar e, até mesmo, se sobressair perante os outros. Se por um lado ele, o consumidor destes signos, deseja se sentir parte de uma comunidade que o representa, por outro ele quer ser indivíduo único e distinto perante os demais, seja em relação a outras “tribos” ou até mesmo em relação aos integrantes que compõem o seu próprio meio. A indiferença é sua maior inimiga, pois ele tem que ser percebido e caracterizado pelos outros, para ter “valor”, e só então provar do sentimento de auto-estima, algo jamais conseguido no anonimato.

Numa população imensa, permeada de imagens “coladas” ao consumidor, é evidente que o mesmo se identifique com tais imagens (produtos ou signos), passando a sustentá-las como suas e, portanto, a reificação do sujeito pela sobreposição de inúmeros produtos que ele representa é a própria imagem que o logo propõe: um objeto-homem identificado por uma marca

externa a si, uma etiqueta de “coisa” fabricada pelo sistema capital e cultural. TÜRCKE (2001, p.03) salienta a questão, da seguinte forma:

*Em meio à avalanche de inúmeras ofertas a mercadoria individual só consegue afirmar-se como algo reconhecível, especial se ela dispuser de um logotipo, de um signo de reconhecimento que lhe confira a aura do inconfundível, da exclusividade e só assim instaure sua identidade. E no faro instintivo da força aurática do logotipo, no faro instintivo de que a individualidade só logra florescer sob a sua proteção, no faro instintivo de que não ter logotipo significa não ter nome, não pertencer a nenhum grupo, não ser percebido, significa estar perdido: nesse faro instintivo o universo dos jovens está à altura do seu tempo é o sismógrafo que indica o que está por chegar e o logotipo **está** chegando. A sua centelha salta das coisas para as pessoas. Também elas se vêem às voltas com a sensação de precisar de um logotipo: como amparo, proteção, asilo do seu próprio **self**.*

A idéia de “tribos”, para se referir aos “distintos” grupos nos dias de hoje, é muito significativa, afinal no passado estas comunidades chamadas de tribos, ou aldeias, eram distintas entre si, pelas características culturais expressadas por danças, deuses, línguas e adereços ornamentais confeccionados com penas, sementes, flores, fios naturais ou pinturas corporais, bem como, utensílios para a sobrevivência, como cuias, cestos, pilões, armas, redes etc. Enfim, tudo e todos eram caracterizados por um padrão estético diferente em cada tribo, tratando-se de um gosto coletivo, mas típico de cada cultura própria.

Nas “tribos” contemporâneas também é assim, porém com um mero detalhe: elas não são próprias e nem únicas, foram fabricadas e exportadas para todo o mundo globalizado, democratizando o acesso e aniquilando à possibilidade de distinção entre elas, pois são muitas, porém apenas variações de um mesmo tema, imposto pela indústria cultural. E, num mundo globalizado, com toda influência de outras culturas, graças à mídia, como pensar em culturas próprias e distintas, se a tendência caminha para algo mais generalizado, salientando a cultura humana como um todo, ou melhor, a idéia de uma unidade definida por espécie humana?

No passado, os artifícios para a propagação da própria imagem já eram conhecidos no período medieval, sendo muito comum o uso destes recursos plásticos nas bandeiras, roupas, escudos, estandartes, tapetes, bordados, broches e brasões. Todos estes objetos e símbolos representavam, através de figuras e determinadas cores, as características de quem os portavam, como as famílias nobres e o poder que lhes pertencia, diferenciando-as das famílias de plebeus, anunciando seus dotes e funções, como também as regiões sob seus domínios, ostentando suas posses e evidentemente o poderio de suas tropas.

Estes ícones produzidos pelos poderes do feudalismo e cristianismo para distinguir suas castas, suas ordens, famílias e “nacionalidades”, se propagaram e se multiplicaram em uma desordem absoluta, até chegar a nós, nos dias de hoje. Esta guerra pela propagação da própria imagem tem sua origem nas disputas pelo poder entre as ordens religiosas e os reis, que se

sentiam ameaçados pela riqueza das igrejas, obtida através da difusão e venda das imagens sagradas, na forma de emblemas (ou gravuras), retábulos, oratórios, esculturas de santos, crucifixos e demais objetos, possuidores de uma “aura cristã”, como uma marca superior. Esta essência parece ser ainda a mola propulsora desta super produção de marcas, logotipos, emblemas, símbolos etc., no decorrer da humanidade, pois parece ter uma espécie de força atrativa sobre o usuário, talvez até a “idéia” de aura.

A idolatria às imagens também foi uma artimanha da religião cristã usada no período medieval, muito se assemelhando às figurinhas colecionadas pelas crianças hoje, pois são estas figurinhas os “santinhos” antigos reeditados na forma de “santos modernos”; porém seus milagres não são mais de “ordem divina”, mas sim de ordem tecnológica, revelando com isso um “novo messias”: o Super Herói, no combate contra o mal.

Esta referência aos “Super Santinhos” é pertinente, uma vez que eles usam a típica estratégia de divulgação de sua imagem através da propagação de um ícone, que por sua vez está disponibilizado a todos, de maneira bem democrática e justa (para todos os gostos e poderes aquisitivos), favorecendo a sua aquisição e consagração; suas imagens têm a finalidade de serem expostas, guardadas, coladas no caderno, no armário, em capas, camisetas, enfim, no inconsciente do indivíduo, desprovido de senso crítico para discernir o que isso possa representar em sua formação cultural.

Os santinhos cristãos representavam modelos de indivíduos pacíficos e justos, segundo a lei divina (cristã), e generosos para com todos e acima de tudo um exemplo de amor e dedicação ao próximo, e se preciso fosse, sacrificando-se por ele (como a imagem de Jesus). Já os Super Heróis são personagens fortes, no sentido físico, e não espiritual e utilizam a violência ou a astúcia racional como resolução de problemas, seguindo as leis da tecnologia mais destrutiva, para atacar ou defender, segundo o código de moral judaico-cristão (norte-americano), como parâmetros de justiça e poder supremo, alheio às demais culturas, pois eles agem acima de tudo, para se autopreservarem e não dariam sua vida pela salvação de qualquer um.

Contudo, estes Super Heróis são ícones de uma cultura industrial com alto grau de aperfeiçoamento tecnológico, podendo até serem eles comparados a um produto de qualidade superior em uma linha de produção, inclusive, com destaque para o comércio internacional, remetendo os próprios Super Heróis aos produtos diferenciais, tipo exportação, ou seja, um signo representante de uma cultura dominante, melhor dizendo, uma cultura do comércio, do capital e, conseqüentemente, do poder material.

E, dessa forma, observamos que estes personagens são a própria marca ou logo incorporados, representando algo distinto, único e, portanto, superior aos demais, os quais, em contraposição ao serem chamados de mortais, passam a ser vistos (pelos Super Heróis) como um grupo, uma comunidade, uma raça ou nação, sempre no coletivo indistinto e impessoal.

A figura do Super Herói é sempre exacerbada, seja pela forma física (corporal) ou pelas cores e adereços de seu uniforme, pois ele sempre se destaca na multidão. Sua imagem se

evidencia pela característica do exagero, sua exuberância imagética é típica de uma estratégia de *marketing*, com enfoque no impacto, no grotesco, na agressividade comunicativa, no excesso e na imposição desta imagem, que nada mais é do que um produto de poderio bélico, uma arma visual.

O primeiro produto desta “supremacia bélica e científica” foi o *Superman*, que surgiu em 1938, inaugurando o que a editora *DC Comics*<sup>2</sup> intitulou de “Era de Ouro” dos Super Heróis, que durou até 1955, quando estes foram acusados de incentivarem a delinquência juvenil e o homossexualismo.

Tal referência teve repercussão, já que sugeriam algumas evidências, como por exemplo, nas supostas relações entre *Batman* e *Robin* (1939); Arqueiro Verde e seu companheiro Ricardito (1941); posteriormente, na “Era de Prata” (1956-1972), com a *Newboy Legion* (1958), que eram os superadolescentes, incluindo o *Superboy* (Super Homem, quando jovem); a Liga da Justiça, com o *Flash*, *Ajax*, *Aquaman*, Lanterna e muitos outros; e também com os Novos Titãs (1966), formado por jovens auxiliares, autônomos nesta época dos Super Heróis, como *Robin*, *Aqualard*, *Kid Flash* etc.; enfim, todos muito próximos e muito amigos, verificando-se que nenhum deles tinha um relacionamento afetivo comum entre um homem e uma mulher, mas em compensação, se relacionavam de modo muito afetivo e cuidadoso entre si.

Observa-se que o mundo dos Super Heróis pode ser comparado ao mundo clássico grego, fechado entre os homens (e deuses) que trocavam poderes e conhecimentos entre si. Tal referência é pertinente, uma vez que o apelo estético “corporal” é evidente em ambos os períodos citados, tanto na “era dos quadrinhos”, quanto no mundo grego.

Paralelamente, outras editoras também estavam produzindo Super Heróis, como a *Marvel Comics*<sup>3</sup>, lançando o Capitão América e o Capitão *Marvel* (este, acusado de ser plágio do Super Homem), no início dos anos quarenta. O Capitão América, já na virada da década de cinquenta, entra na “Era de Prata” sob as tensões sociais da época (preocupação com a terra e com as mudanças políticas), representando a bandeira americana através de seu escudo azul, vermelho e branco com uma estrela no centro, e assim também suas vestimentas, com o mesmo padrão gráfico. O princípio deste Super Herói era manter a lei, a ordem e o bem da nação contra os perigos de seu oponente, o Caveira Vermelha, “representante do mal” na cor da bandeira soviética.

Estes personagens de quadrinhos surgiram com o logo estampado em seus corpos e adereços: signos de identificação, logotipos em formas geométricas, forma de letras, raios, asas e animais estilizados, tornando-se “marcas registradas”, passando também a se propagarem através de produtos como, fantasias, brinquedos, refrigerantes, jogos, relógios, roupas etc. Tudo isto com o intento de promover a marca, muito mais do que o próprio personagem, lembrando mais uma vez, que tais produtos eram (e ainda são) concretos e vendáveis, e os Super Heróis, fictícios.

---

<sup>2</sup> Primeira editora norte-americana especializada em quadrinhos de Super Heróis, com direitos autorais sobre: Superman, Batman, Capitão América, Sandman, Newboy Legion, o Quarteto Fantástico, a Orquídea Negra, Novos Deuses etc.

Em pouco mais de 50 anos, a produção dos “Super Heróis” chegou na casa das centenas; a diversidade de gosto dos consumidores, os recursos tecnológicos disponíveis para personificar outros heróis, a indústria gráfica e a necessidade da fantasia e da ficção na vivência infantil e juvenil, estimulou a criação de inúmeros Super Heróis e Super Heroínas, publicados por editoras independentes, ou mesmo pelas grandes editoras, que investiram “pesado” na manutenção de seus, já consagrados, heróis de venda, apostando no surgimento de outros novos personagens, pois o consumidor jovem é voraz por novas imagens, as quais são capazes de traduzir o seu estilo, o seu tempo, a sua “tribo”.

Entre 1973 e 1985, na “Era de Bronze” houve uma estagnação do segmento para a indústria, mas em 1986, no início da “Era Moderna”, a produção dos Super Heróis entrou em sintonia com questões contemporâneas, trazendo o conflito das super potências, com enfoque para a morte e o fenômeno da violência urbana. A idéia de crise no universo dos HQs é adotada como uma renovação no quadro dos personagens, pois alguns são mortos estrategicamente, como no caso do Super Homem, vítima de um confronto com o vilão *Apocalypse*, sendo esta notícia veiculada, inclusive, em jornais e TVs americanas; outro caso é o do *Robin*, morto a pauladas pelo Coringa, isto após uma votação dos leitores pedindo o seu fim; Flash e Super Moça também morrem; Batman, em “O cavaleiro das trevas” (1986), transformou-se num homem mais velho e extremamente violento, até que em 1993, na saga “A queda do morcego”, fica paraplégico.

Esta crise estratégica dos personagens, nas HQs, foi uma maneira encontrada pelas editoras, que desejavam a substituição dos Super Heróis por novos tipos de personagens, agradando o gosto do mercado consumista, e então, estes personagens começam a desenvolver características humanas, sujeitos a erros e defeitos. Neste sentido, verifica-se que a partir do surgimento das fragilidades humanas nos “invencíveis” Super Heróis há uma aproximação destes com o peculiar mundo dos mortais, (como estratégias das editores) observando-se também uma proximidade com os ideais clássicos gregos, nos quais, em um determinado período, os deuses relacionavam-se com os humanos, permitindo o nascimento dos semideuses, ou melhor, dos intermediários, com poderes especiais, porém com fraquezas humanas.

Os Super Heróis são verdadeiros ídolos para muitos jovens, que apreciam sua estética como se fossem substitutas de uma obra de arte; e tal estética é para estes idólatras um deleite visual, seja no ideal físico, nas expressões, no *design*, no habitat (cenário), nos movimentos corpóreos ou nos dotes tecnológicos, estimulando todas as percepções do consumidor.

Os recursos artísticos utilizados pela mídia encantam e geram necessidades de consumo do belo, porém de um belo em meio a uma realidade pouco atrativa esteticamente, sob a ótica dos jovens, não somente, por falta da beleza no meio natural, mas, sobretudo pela falta de sensibilidade deste consumidor para com ela. O desejo de proximidade com este prazer estético tem se tornado uma obsessão atualmente: o consumo de qualquer quinquilharia, com superficial

---

<sup>3</sup> Editora norte-americana, principal concorrente da *DC Comics*, que detém os direitos autorais sobre os

apelo ao “belo”, passa a ser um produto de desproporcional apreciação artística, levando o indivíduo ao consumo de “medicamentos paliativos” para a “cura” desta insatisfação. A estes “paliativos” deu-se o nome de falsa arte, ou pseudoprodutos artísticos, tratando-se do *kitsch*. É neste objeto que se detém toda a atenção das crianças e jovens, para uma possível relação de concretização dos desejos entre o contato real com o belo.

A experiência, por intermédio de uma relação estética falsa, através de objetos falsos e de sentimentos falsos, leva a uma educação dos sentidos e das percepções também falsa, pois a aproximação da arte, via objetos *kitsch* é o caminho inverso desejado: quanto mais se consome e se aprecia este objeto (*kitsch*), mais insensível à arte o ser se torna e maior será a insatisfação quanto aos prazeres estéticos. A arte tornou-se para o homem não alienado um reduto do pensamento reflexivo, uma instituição voltada para o trabalho livre sem fins ideológicos, para um pensar iluminador e original. O problema está no fato dos espectadores, apreciadores, compradores, agenciadores e público em geral não mais perceberem as grandes diferenças entre o *kitsch* e a arte e, na oportunidade de escolha entre as duas expressões, acabam preferindo o *kitsch* como sinônimo de “belo”.

A opinião de ARGAN (1998, p.171), citada a seguir, ilustra toda a problemática de uma educação que descuida da arte e a substitui pela promoção e produção do *kitsch*, transformando a atividade artística em uma simples atividade reprodutora de signos de massa:

*A obra de arte é uma realidade que a sociedade produz para satisfazer um desejo real e não para saciar aspirações ociosas. Uma sociedade que não usa a arte que produz será defeituosa, porque os desejos insatisfeitos ou os resíduos inutilizados criam perigosas perturbações ideológicas. A verdadeira, a autêntica vida, não será mais aquela que ocorre na contemplação, mas a que se dá na ação. A realidade concreta, e não a ilusória, não será mais a que ocorre no desprendimento sereno da meditação, mas a que se encontra no comportamento dramático do trabalhar.*

Contudo, a arte, o *kitsch* e o logo tem uma relação íntima, já que nesta ordem, ocorre a regressão da percepção e fruição estética. O que a arte oferece como possibilidades de transcendência e desalienação, o contrário se observa no *kitsch*, o qual esteriliza a relação sujeito/objeto impedindo uma ação questionadora ou reflexiva, oferecendo apenas a contemplação superficial, uma meia-experiência; já o logo, num grau inferior, só permite um rápido *insight* ao apelo estético, pois representado por cores, formas, linhas, texturas etc., ele usa as linguagens artísticas e, também, simboliza algo externo e maior do que apenas um signo. O logo é um signo de falso apelo estético, assim como o *kitsch* é um objeto de ilusório valor capital, pois são falsificáveis, reproduzidos em série, não possuem “aura”, como a arte, e não são exclusivos para ninguém.

Voltando ao objeto de análise, os Super Heróis não são donos de seus logos, porque diversos segmentos da indústria do entretenimento se apropriaram de seus “poderes” comerciais, lucrando alto com a sua imagem, banalizando-as, reduzindo, portanto, os Super Heróis a produtos *kitsch*.

No *kitsch*, assim como no logo, a leitura e a interpretação devem ser diretas e invariáveis, pois já foram pré-determinadas pelo próprio objeto ou imagem, não havendo interação, nem trabalho mental, uma vez que a proposta de ambos é a passividade ou submissão do indivíduo ao signo e seu significado já veiculados pela mídia publicitária.

O signo ou logo ostenta um valor comercial, pois quem os adquire ganha “créditos” nas relações sociais, conferindo um certo *status*, uma vez que o ser que os exhibe, converte-se em sinônimo destes signos de comunicação de massa, perde sua identidade, é representado pelas marcas que lhe “pertencem” e não por sua pessoa. Do mesmo modo, o Super Herói não é a pessoa por trás da máscara, da fantasia, do logo; esta sua pessoa cede lugar a uma outra identidade, à identidade representada pela marca que lhe confere poderes, o logo diferenciador. E, para que haja uma possível aproximação ao objeto desejado (numa ilusão da possibilidade de tê-lo), o consumidor se apodera de pequenos ícones que representam o personagem, como numa tentativa de se apropriar dele, em partes, seja através de um brinquedo, de uma fantasia, de uma arma ou até mesmo uma simples figurinha de chicletes (goma de mascar).

## **Anabolizados**

O ideal de beleza física clássica dos modelos gregos e romanos e, posteriormente dos renascentistas, criou um padrão estético no gosto ocidental muito distante do que se observa na realidade do nosso meio e do nosso cotidiano, mesmo na Grécia ou na Itália atual. Este ideal de

beleza do corpo humano nunca foi característica de uma época ou de suas etnias, mas sim de um “eterno desejo” de perfeição corpórea, pois na Grécia, esta beleza física esculpida no mármore ou na madeira representava uma entidade superior, um deus idealizado; já no período romano quando foram fundidos em bronze, retratando os poderosos imperadores, foram super dimensionados; no Renascimento revelaram-se com valores espirituais superiores, distinguindo-se na forma e no conteúdo perante os demais, pois estes modelos possuíam estilo, luz própria, aura.

Este desejo utópico de perfeição física foi levado às últimas conseqüências no ideal nazista de uma raça ariana, uma reedição, uma reprodução destas referências apresentadas anteriormente; o povo alemão deveria corresponder a este modelo clássico e para tanto os indivíduos eram incentivados a uma disciplina física através de exercícios incorporados nas suas jornadas de trabalho, visando com isso a saúde perfeita. Tinham boa alimentação e asseio, bem como cultura, por meio de músicas nas fábricas e contatos com grandes exposições de arte de estilo estético clássico, ao gosto de *Hitler*, e escolas com formação humanista e tecnicista. Para o povo, a mais alta referência, o melhor, o ideal a ser atingido, ou seja, o modelo. E, como cita *Peter Cohen*, no filme “Arquitetura da Destruição”<sup>4</sup>: “*Uma ideologia absurda, numa realidade infernal*”.

Percebe-se que o modelo é contra a liberdade individual, já que ele confina as referências num único ser e toda diversidade é vista como fora do desejado e admirado; as características pessoais têm que dar lugar às características do modelo; é preciso aniquilar as diferenças para se aproximar da imagem desejada, é preciso ser semelhante, quase igual, talvez até mesmo um “clone” do modelo.

O perfil dos Super Heróis americanos tem pouca semelhança visual com os mitos ou heróis do passado, a não ser a personificação fictícia da utópica perfeição e o mesmo princípio da distinção e destaque na realidade a que estão inseridos, elevando-se ao patamar de “ser modelar”. A representação destes personagens pela mídia impressa ou televisiva, na forma das histórias em quadrinhos, *cartoons*, ou jogos eletrônicos, foge dos padrões humanos, em seus desenhos, pois as dimensões musculares são desproporcionais e praticamente impossíveis de existirem na realidade; além disso, são grotescos, animais e primitivos, exibindo um corpo estilizado, deformado pela necessidade de evidenciar força e poder pela aparência; um ideal físico “típico” dos heróis de batalhas ou guerras, um ser ambíguo dotado de brutalidade e sensibilidade, um personagem característico das narrativas épicas, das aventuras históricas, e por fim, o atual mito *hollywoodiano* de histórias fantásticas, adaptadas dos quadrinhos para o cinema.

No Super Herói, esta tipificação é marcada por uma soma de elementos que o compõem, o que implica em qualidades morais, intelectuais, espirituais e, sobretudo, estética, que neste caso é a junção da forma física com seu revestimento, seu invólucro, tratando-se da embalagem que (externamente) o personaliza, e devido a esta conotação de uma segunda pele, é também seu

---

<sup>4</sup> Filme-vídeo. Direção de Peter Cohen. Suécia: Imovision, 1992. 121 min.

diferencial relativo ao figurino dentre os demais personagens envolvidos nas tramas de suas histórias.

O tipo físico do Super Herói é visto como um ideal de beleza, tornando-se hoje um desejo obsessivo para consumidores do “patrimônio corpóreo” perfeito, como sendo o único caminho para o prazer, a satisfação, a evolução e o sucesso, pois tal “patrimônio” físico confere poderes aos Super Heróis e aos seus adeptos, traz alguns benefícios também. Neste sentido, o corpo é visto (agora) como uma grande riqueza individual, uma mercadoria com grandes potencialidades comerciais, afinal imagem é tudo na publicidade.

O excessivo valor dado ao corpo é um fenômeno recente em nossa cultura, como mostra BAUDRILLARD (1991, pp.136-137):

*Na panóplia do consumo, o mais belo, precioso e resplandecente de todos os objectos – ainda mais carregado de conotações que o automóvel que, no entanto, os resume a todos é o CORPO. A sua “redescoberta”, após uma era milenária de puritanismo, sob o signo da libertação física e sexual, a sua onnipresença (em especial, do corpo feminino – ver-se-á porquê) na publicidade, na moda e na cultura das massas – o culto higiênico, dietético e terapêutico com que se rodeia, a obsessão pela juventude, elegância, virilidade/feminilidade, cuidados, regimes, práticas sacrificiais que com ele se conectam, o Mito do Prazer que o circunda – tudo hoje testemunha que o corpo se tornou objecto de salvação. Substitui literalmente a alma, nesta função moral e ideológica.*

*De acordo com as palavras da cantiga, temos só um corpo e é preciso salvá-lo – eis o que nos recorda incansavelmente a publicidade. Durante séculos, fizeram-se esforços encarniçados para convencer as pessoas de que não tinham corpo (embora, por outro lado, nunca se tenha convencido muito disso); hoje teima-se sistematicamente em convencê-las do próprio corpo. Algo de estranho se passa. O corpo não é a própria evidência? Parece que não: o estatuto do corpo é um facto de cultura. Ora seja em que cultura for, o modo de organização da relação ao corpo reflecte o modo de organização da relação às coisas e das relações sociais. Na sociedade capitalista, o estatuto geral da propriedade privada aplica-se igualmente ao corpo, à prática social e à representação mental que dele se tem. Na ordem tradicional como, por exemplo, a camponesa, não há investimento narcisista nem percepção espetacular do próprio corpo, mas uma visão instrumental/mágica, induzida pelo processo de trabalho e pela relação à natureza.*

*O que pretendemos mostrar é que as estruturas actuais da produção/consumo induzem no sujeito uma dupla prática, conexas com a representação desunida (mas profundamente solidária) do seu próprio corpo: o corpo como CAPITAL e como FEITIÇO (ou objecto de consumo). Em ambos os casos, é necessário que o corpo, longe de ser negado ou omitido, se invista (tanto no sentido económico como na acepção psíquica do termo) com toda a determinação.*

Este valor de mercadoria dado ao corpo é mais uma evidência da total reificação, nos tempos atuais, em que o próprio indivíduo se propõe a ser reificado; este processo tornou-se tão eficiente a ponto de não mais precisar de imposições dos sistemas organizacionais externos. O procedimento, agora, é espontâneo, é desejado, pois se trata de uma auto-realização atingir os

limites do corpo desejado, seja em suas possibilidades de forma, de rendimento, de funcionalidade ou prazer. O corpo, então, é super valorizado, é amado de forma narcisista, exagerada, e isso remete às críticas de um suposto homossexualismo, típico destes personagens super heróicos.

Esta nova estética corpórea apresentada por estes Super Heróis dos séculos XX e XXI, nas figuras do Capitão América, *Superman*, *Wolverine*, *Batman*, Demolidor e outros, valoriza acima de tudo o elemento físico, mostrando um corpo atlético, super dimensionado, um padrão estético do fisiculturismo com as proporções de um halterofilista, associando a força à beleza rudimentar, características dos bárbaros, como *Conan*<sup>5</sup>, ou dos gladiadores romanos, bem como os atuais “Street Fighters”<sup>6</sup>, ou lutadores de Vale Tudo<sup>7</sup>, e até mesmo os *X-Men*<sup>8</sup>. Todos enaltecem seus dotes físicos, pois são esbeltos, musculosos, ágeis e elegantes, com poderes ofensivos, utilizando-se de seus “modelitos” como botas, luvas, máscaras, logotipos e cores personalizadas a fim de se promoverem e se destacarem.

Nada mais evidente do que o resultado desta doutrina estética heróica: estar associado às academias, aos suplementos vitamínicos, à indústria da beleza e da vaidade física. O sucesso dos Super Heróis é transferido para o desejo inconsciente dos demais: uma imagem de pessoa saudável, esforçada, disciplinada, forte, segura e capaz, em síntese, uma pessoa de potenciais para atos “heróicos” na sociedade moderna, o que resume claramente, uma “imagem de sucesso”. E, para sustentar tal imagem, muitas vezes é necessário fazer uso de artifícios não saudáveis, como os energéticos, os esteróides e os anabolizantes, que na verdade são os verdadeiros heróis, ou melhor, super heróis da indústria da cultura física, como princípio de prazer e realizações ofertadas aos consumidores alienados na promessa da semelhança com os modelos heróicos.

Trata-se de uma propaganda enganosa de um ideal a ser seguido, que não existe de fato, pois o personagem Super Herói é fictício e o povo norte-americano, o qual ele representa, nada condiz com o seu perfil, já que a “obesidade” desta cultura consumista sobrepõe no seu desejo quantitativo a possibilidade do estético qualitativo.

A forma física do Super Herói sugere uma estrutura muscular somente alcançada através de horas e horas de exercícios físicos, assim como um desprendimento de energia muito grande, o que aprisiona o discípulo a uma atividade prática e repetitiva, não condizente com estados de estudos teóricos, reflexões críticas ou ócio criativo. Estas ações se restringem a movimentos físicos, a dietas alimentares com suplementos, a aperfeiçoamentos das técnicas de alto rendimento corporal; até os prazeres destes indivíduos se deslocam, quase que exclusivamente, para o plano físico, já que um suposto estado de “espírito leve” não é nada além de um processo físico-químico

---

<sup>5</sup> Personagem criado pelo desenhista *Frank Frazetta*, na década de cinquenta, para as HQs e levado para as telas do cinema *hollywoodiano*, nos anos oitenta, representado pelo ator *Arnold Schwarzenegger*.

<sup>6</sup> Jogo de videogame, dos anos noventa, que consistia em lutas entre personagens manipulados pelos próprios jogadores e, também foi transformado em filme.

<sup>7</sup> Campeonato de luta-livre, que se desenvolve dentro de um ringue, em que os lutadores podem utilizar as mais variadas técnicas de lutas.

<sup>8</sup> Grupo de Super Heróis mutantes sob orientação do *Dr. Xavier*, personagens da *Marvel Comics*.

desencadeado pela adrenalina, endorfina e dopamina, que entorpece o corpo e a mente, sendo conseqüências dos excessos cometidos, para obterem o resultado de um corpo perfeito; um “sacrifício necessário” com a finalidade de se assemelhar ao modelo ideal.

Tal sacrifício é válido na medida em que ego do indivíduo é satisfeito com elogios dos demais sobre a sua forma física, que, “por coincidência”, está devidamente evidenciada nas vestimentas justas de modo a destacar os contornos dos músculos, da mesma forma como fazem os Super Heróis no uso dos típicos adereços (já citados) como cintos, pulseiras, colares, correntes, relógios, *piercings*, tatuagens e cortes exóticos de cabelo. Neste sentido, também há a necessidade para o indivíduo de obedecer a uma postura física que melhor valorize a sua imagem, afinal de contas; o verdadeiro intento do fisiculturismo super-heróico é impressionar, é demonstrar superioridade física, o que não implica numa superioridade intelectual, pois uma certa passividade, diante de questões que requisitem maior concentração de energia para atividades mentais, é evidenciada nas ações dos Super Heróis, que pouco se detém na resolução dos problemas de maneira racional, pois usam a força para resolver problemas de maneira mais prática. Este perfil dos Super Heróis e seus seguidores (de resoluções práticas de dificuldades) sugere um problema sério entre teoria e práxis, evidenciando a desvalorização da teoria perante ações práticas, tratadas por ADORNO (1995, pp. 202-203), que diz:

*Enquanto a práxis promete guiar os homens para fora do fechamento em si, ela mesma tem sido, agora e sempre, fechada; é por isso que os práticos são inabordáveis, e a referência objetiva da práxis, a priori minada. Até se poderia perguntar se, até hoje, toda práxis, enquanto domínio da natureza (e aqui, a natureza corpórea humana)<sup>9</sup>, não tem sido, em sua indiferença frente ao objeto, práxis ilusória. Seu caráter ilusório transmite-se também a todas as ações que, sem solução de continuidade (visto nosso inexorável processo de envelhecimento)<sup>10</sup>, tomam da práxis o velho e violento gesto. Desde o princípio, tem-se reprovado, e com razão, o pragmatismo norte-americano que, ao proclamar como critério de conhecimento a utilidade prática deste, compromete-o com a situação existente; pois de nenhum outro modo pode demonstrar-se o seu efeito prático, útil, do conhecimento.*

Isto justifica a prioridade dada às atividades físicas com o propósito não do bem estar ou da saúde, mas sim da utilização dos resultados para outras finalidades tais como sedução, vaidade, ascensão profissional, entre outras. A questão da teoria é relegada a um plano não produtivo, não conversível em bens ou lucros – uma atividade teórica ou uma ação mental, sendo contemplativa não se aplica aos sistemas produtivos materiais, pois o pensamento não pode ser transformado em mercadoria não despertando sobre si o interesse do olhar capitalista, ficando, desta maneira, fora de pauta no mundo atual.

---

<sup>9</sup> Comentário meu.

<sup>10</sup> Idem.

Outro problema é relativo ao conteúdo e forma e mais precisamente à obra de arte, pois na concepção *Adorniana*, exposta na Teoria Crítica, uma coisa é praticamente intrínseca à outra; em parte podemos concordar, mas se levarmos em conta a evolução da indústria cultural iremos observar que a forma ganhou uma dimensão muito maior do que o conteúdo e isto se aplica, tanto neste objeto de estudo, com a representação corpórea dos Super Heróis e seus ídólatras, como também, nas obras de arte - se é que podemos chamar o cinema e as HQs de expressões ou manifestações artísticas, visto suas exuberantes formas desprovidas de um conteúdo à altura.

Mas, se nos detivermos a analisar os enésimos produtos ofertados pelo comércio, perceberemos que seus invólucros não condizem com seus conteúdos internos, seus atrativos visuais são sempre satisfatórios esteticamente, muito mais do que as suas finalidades utilitárias. Isto se aplica desde uma simples embalagem de bala ou pirulito, até à fachada de uma loja ou *design* de um automóvel, passando evidentemente pelos brinquedos e alimentos, pelas roupas (e corpos que as vestem), bem como pelas capas de livros, CDs, e também pelos filmes.

A doutrina da beleza física ilustra plenamente esta disparidade entre conteúdo e forma, tanto nesta condição atual, como em alguns exemplos no passado, em que a beleza feminina tinha, e, continua tendo ainda um destaque excepcional pois se antes era “louvada” pelos artistas em suas obras, hoje continua mantendo um apreço estético, visto os interesses da publicidade na imagem feminina, associando-a aos produtos feitos para iludir ao consumidor. Podemos dizer que a beleza feminina é uma espécie de invólucro às “coisas” (produtos) que não tem relação alguma com a sua estética, como em comerciais de pneus ou óleos lubrificantes, nos quais se anuncia o corpo feminino, porém vende-se um pedaço de borracha ou uma porção de substâncias químicas.

O mais curioso é que este tipo de publicidade surte efeito positivo no comércio e na indústria, porque o consumidor, mesmo sabendo desta falsa relação, deixa-se influenciar na hora da compra; o mesmo acontece com as atendentes e balconistas, que em muitos casos só estão no cargo por satisfazerem às exigências, mesmo que implicitamente, de “boa aparência”, algo que está acima da qualificação para se ocupar determinada função – atualmente, se verifica que pessoas “bonitas”, ou “bem apresentadas”, têm maiores chances de ascensão profissional.

## ***Tecnologia Heróica***

Um guerreiro primitivo suspende sua clave como anúncio de posse do instrumento que o confere poderes extra-humanos e, com isso, proclama-se vencedor, sendo este, o diferencial da arma que o dota de força suplementar, é a demonstração para os demais, de seu potencial destrutivo, num ato de intimidação e de hierarquização.

Em “2001 - Uma odisséia no espaço”<sup>11</sup>, *Stanley Kubrick* finaliza o filme com o primata descobrindo, que, com um osso, um instrumento externo a si, ele poderia utilizá-lo para fins combatíveis. O instrumento ainda não era algo confeccionado ou adaptado pelo ser, mas apenas uma apropriação, utilização e significação nova, diante de sua função como “arma”. Neste caso, podemos deduzir que as disputas não se restringiam mais ao corpo a corpo, mas sim a uma intermediação de instrumentos de ataque e defesa.

A técnica utilizada para o feitiço destas armas tornou-as mais eficientes e, portanto, o indivíduo que as usava, sentindo-se melhor amparado por este instrumental técnico desenvolvido tornou-se mais agressivo e também se projetou como o mais forte, num combate. A luta se desloca do campo físico e se pré-configura na mente, na criação de novas armas para o aumento do poder bélico de cada “soldado” – *Leonardo Da Vinci* “emprestou” sua genialidade à invenção de diversos instrumentos para guerra, tais como a bomba fragmentária, o princípio de um veículo blindado, armas de disparo seqüencial (tipo metralhadora) e tantos outros.

O conhecimento e a criatividade parecem se dispor a serviço de forças opressoras e os novos guerreiros são, agora, avaliados pelo seu instrumental, seu arsenal e toda sua tecnologia e criatividade, desenvolvidas e usadas até então, sendo isto toda a munição para o heróico guerreiro, resultados dos melhores inventos nas qualidades de cientista ou artista. O potencial destrutivo como indivíduo supera a força de dezenas ou talvez centenas de homens não armados e a tecnologia apóia o poder destrutivo já inerente à natureza humana e potencializa esta tendência, propiciando o combate e a dominação; a figura caricatural do homem das cavernas, empunhando uma clave e arrastando sua presa, tem incrível semelhança com o Super Herói, seu armamento e seu inimigo.

Este é um processo tão antigo quanto o homem, de lutas pelo poder, pela supremacia absoluta, como já desejaram os espartanos ou como fizeram os romanos em seu império, e também na “quase dominação” do exército de Napoleão ou do Nazismo; mais recentemente a hegemonia norte-americana desejando se sobrepor a tudo, com seu poder tecnológico de

---

<sup>11</sup> Filme-vídeo. Direção de *Stanley Kubrick*. Estados Unidos: *Worner Bros*, 1968. 148min.

destruição. Então, nada mais estratégico do que o surgimento de um personagem que anuncie este poder: o Super Herói e seus aparatos tecnológicos, como o visor laser, roupa à prova de balas, capa invisível, foguetes propulsores nas botas, braceletes magnéticos, veículos voadores e blindados, fazendo propaganda de seus desenvolvimentos científicos e bélicos; e, atualmente, os Super Heróis híbridos, com armaduras metálicas, reatores atômicos, membros *ciborgs* e sensores digitais, não esquecendo dos Mutantes, ou melhor, a nova geração de Super Heróis geneticamente modificados, promovendo-se como superiores, também na biotecnologia.

Este perfil fictício do personagem, que incorpora o justiceiro a serviço do bem, e acima de tudo amparado pela ciência, é o símbolo do código dominante da cultura moderna, e como tal, deve fazer uso de todas as descobertas científicas para se proteger, atacar o “inimigo” e defender a sociedade das culturas “não simpáticas”, ou até “bárbaras”, as quais possuem modelos autônomos e não submissos à conduta do código cultural impositivo e dominante.

A imagem “simbiótica” do Super Herói com a tecnologia acaba por diferenciá-lo dos demais seres normais e o coloca num patamar de superioridade racial, numa espécie de exceção benéfica, visto a fragilidade do ser comum e sua já declarada dependência de instrumentos produzidos por ele mesmo, que o transformou definitivamente, num ser manipulador, e, sobretudo, manipulável, num prático da técnica.

Então, o personagem super heróico é o exemplo desejado de fácil aceitação, pois já incorporou estes instrumentos tecnológicos em sua constituição material, tornando-se meio homem, meio máquina, e, por isso mesmo, admiravelmente mais complexo do que nós, seres humanos. Por se tratar também de máquinas, o Super Herói tem a qualidade de executar uma função de modo mais eficiente do que o ser humano comum; e, segundo SANTAELLA (1997, pp. 33-34):

*Definir o que são máquinas não é nada simples. Num sentido muito amplo, a palavra se refere a uma estrutura material ou imaterial, aplicando-se a qualquer construção ou organização cujas partes estão de tal modo conectadas e inter-relacionadas que, ao serem colocadas em movimento, o trabalho é realizado como uma unidade. É nesse sentido que se pode comparar o corpo ou o cérebro humanos a máquinas. Numa acepção um pouco mais específica, no termo máquina está implicada algum tipo de força que tem o poder de aumentar a rapidez e a energia de uma atividade qualquer. Isso é o que acontece até mesmo nos tipos mais rudimentares de máquinas como uma antiga e pesada catapulta medieval usada para se atirar pedras.*

Verificamos que nos Super Heróis, estas máquinas estão presentes nas três esferas de mediação do ser para com o meio: no plano físico-corpóreo, no plano de suas percepções sensoriais e no plano racional, lógico e mental, potencializando assim, suas capacidades musculares, sensoriais e cerebrais pela utilização destes princípios digitais de robótica, de amplo poder tecnológico. Algo que está muito além de um simples sistema ou acessórios de extensão

humana, uma vez que este sistema é gerador de um novo tipo de ser híbrido com percepções amplificadas e capacidades cognitivas, aumentadas e ilimitadas no plano físico.

As máquinas musculares são aquelas que tem um funcionamento mecânico que substitui o trabalho físico e até melhor o executa, visto as possibilidades de aumento de velocidade, de força e repetições, típica dos “trabalhos braçais” mecanizados. Já as máquinas sensoriais, na verdade, são uma extensão de nossos aparelhos sensores, como no caso dos olhos e ouvidos e são dotadas de uma inteligência sensível, visto que são conseqüências da aplicabilidade de um vasto conhecimento científico, interagindo diretamente com o cérebro, fazendo uma conexão cognitiva entre mundo externo e o interno. E, estas máquinas, ao fazer tal intermediação, transformam a realidade, à qual se presta a representar, ou (re)produzir; como expõe a autora acima citada (1997, p.37):

*Enquanto as máquinas musculares forem feitas para trabalhar, os aparelhos foram feitos para simular o funcionamento de um órgão sensório. São, de fato, conforme os caracterizou McLuhan (1972), prolongamento ou extensões dos órgãos dos sentidos, simulando seu funcionamento. Mas, ao simular esse funcionamento, os aparelhos extensores se tornaram capazes de produzir e reproduzir entidades inauditas que viriam provocar modificações profundas na própria paisagem do mundo.*

*Enquanto as máquinas tarefas imitam e amplificam os poderes da musculatura humana, acelerando o ritmo do trabalho, os aparelhos são máquinas de registro, que não apenas fixam, num suporte reproduzidor, aquilo que os olhos vêem e os ouvidos escutam, mas também amplificam a capacidade humana de ouvir e ver, instaurando novos prismas e perspectivas que, sem os aparelhos, o mundo não teria. Enfim, enquanto as máquinas musculares produzem objetos, os aparelhos produzem e reproduzem signos: imagens e sons.*

*Se, depois do advento das máquinas musculares, o mundo começou a ser crescentemente povoado de objetos industrializados, depois do advento dos aparelhos, ele começou a ser crescentemente povoado, hiperpovoado de signos.*

Só está faltando agora a máquina ter autonomia de pensamentos e ações, ser capaz de “criar”, produzir, interpretar, comunicar, ser independente, pois na medida em que o homem aprender a fazer “cópia” de si mesmo, tal autonomia estará próxima de acontecer, uma vez que as máquinas musculares ou sensoriais foram baseadas, inspiradas, copiadas de observações de nosso funcionamento humano, e posteriormente do funcionamento da própria natureza.

A máquina cerebral nada mais é do que a própria lógica do sistema cerebral humano transformado em um mecanismo “computacional”, dotado de uma infinita possibilidade de combinações e cálculos (o que supera a capacidade humana), a partir de símbolos abstratos; nelas o processamento se dá mediante impulsos elétricos, verificando-se com isso uma incrível semelhança entre as ligações dos neurônios do cérebro humano e os *links* de conexão do computador.

Esta familiaridade de constituição já pré-dispõe o homem a uma maior compreensão sobre o funcionamento das máquinas, e com isso aceitá-las como “máquinas humanas” de relações “simbióticas”, uma vez que, as máquinas imitam, de maneira bem próxima, a constituição humana, fazendo com que sejam integradas em nosso habitat, principalmente, através de sua forma, a qual está se tornando cada vez mais harmônica ao nosso meio e ao nosso cotidiano.

O conceito “homem-máquina”, que é associado aos instrumentos e aparelhos conectados aos homens, como suas extensões dominativas, na verdade, possui uma definição um pouco diferente do que a princípio aparenta ter, pois o que se conecta são os indivíduos às máquinas, transformando o conceito anterior em “máquina-homem” (*man machine*)<sup>12</sup>. Verifica-se que estes aparelhos estão cada vez mais personalizados, com várias opções de cores, formas, tamanhos, capazes de inúmeras combinações funcionais e estéticas, tornando-se “companheiros” indispensáveis de pessoas bem sucedidas, como um importante porta-voz, ou melhor, um extraordinário agente de comunicação e informação global, e no caso dos *laptops*, “o melhor amigo do homem”. Percebe-se, portanto, o quanto o homem está atrelado a estes “novos seres”, praticamente dependente de uma vida informatizada.

Para o usuário mais assíduo conectado, o computador substitui o contato direto com pessoas, promovendo *chat*<sup>13</sup> de bate-papo, amigos internautas, namoros eletrônicos, sexo virtual e demais ofertas que suprem os contatos com seres humanos, e para Santaella (1997, pp.40-41):

*Cada vez mais a comunicação com a máquina, a princípio abstrata e desprovida de sentido para o usuário, foi substituída por processos de interação intuitivos, metafóricos e sensório-motores em agenciamentos informáticos amáveis, imbricados e integrados aos sistemas de sensibilidade e cognição humana. Enfim, o próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fluidas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até ao ponto de podermos hoje falar num processo de co-evolução entre o homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mais híbrida, pós-humana, cujas fronteiras estão em permanente redefinição. É justamente esse novo ecossistema sensório-cognitivo que está lançando novas bases para se repensar a robótica não mais como máquinas que trabalham para o homem, mas como a emergência de um novo tipo de humanidade.*

Esta complexidade técnica é que distancia os leigos dos esclarecidos em sistemas tecnológicos de desenvolvimento e potencialidades humanas. Focando a técnica como um meio para determinados fins, ela passa a estar de acordo com os princípios dos Super Heróis, que a utilizam não só para organizar o “caos” instaurado, mas também para dizer subjetivamente que suas ações estão corretas, uma vez que se verifica nestas ações, uma perfeita e eficiente

---

<sup>12</sup> Expressão tirada do “The man machine” (*disco*). KRAFTWERK..Alemanha: Capitol Records, INC, 1979.

execução da técnica, sugerindo, portanto, uma conduta exemplar por parte do Super Herói. Trata-se de aproximar este agir “correto”, ou eficiente, como um antecedente da verdade, porém a verdade, como conseqüência do aperfeiçoamento científico, a serviço do bem. Em outras palavras, a técnica bem aplicada atinge um resultado correto, que por sua vez revela a verdade que está diretamente ligada ao bem.

Podemos deduzir, desta maneira, que a técnica é mais do que desejada, pois ela passa a ser admirada, vista como uma atividade absolutamente superior, com resultados sempre positivos. Os Super Heróis (ou seres cibernéticos), incorporados por uma razão técnica e impregnados por um princípio benéfico de justiça, são enaltecidos pela “massa”, que os coloca numa posição de “esclarecidos”; são aqueles que conduzem o “rebanho” pela voz da sabedoria (técnica), aqueles que têm um profundo conhecimento da verdade e que estão sempre a serviço dela, o que faz com que os demais seres permaneçam estagnados apenas numa condição de admiradores ou seres conduzidos.

Portanto, a relação da técnica com a verdade é o resultado de um desocultamento, que o domínio técnico propicia; trata-se do poder revelador que “ilumina” o objeto que estava oculto, velado, escondido, afinal, esta é uma competência que a técnica proporciona a quem dela se utiliza. Sendo assim, o dominador da técnica também domina a verdade e, portanto, tem o domínio sobre os demais que ainda não se apropriaram dela.

Percebe-se, contudo, que a técnica assume um papel paradoxal a respeito da emancipação e alienação, porque aquele que dela faz uso, conseqüentemente se emancipa dos limites do oculto, e dessa forma supera limitações, tornando-se um ser superior. Ao atingir tal estado, este ser passa a exercer um papel destinado aos dominadores e com tal técnica passa a manter todo o controle sobre uma massa de alienados, daqueles que não entraram em contato com o poder da técnica.

No entanto, todas as conquistas do admirado ser superior é resultado de um domínio técnico e científico, é a diferença que está na superioridade técnica, e, remetendo ao objeto de análise, podemos observar isto, nos exemplos dos Super Heróis, que demonstram seus poderes, cada qual com sua importante especialidade: como no caso do “Wolverine”, que tem um esqueleto indestrutível de Adamantio e o poder de regeneração; “Cyclops”, que tem uma visão, que projeta raios laser com altíssimo poder de destruição; “Iron Man”, que se reveste de uma armadura impenetrável, que lhe dá forças sobre-humanas; “Magneto”, que tem poderes sobre o metal, manipulando-o da maneira que bem quiser etc.

Enfim, cada um destes tornou-se um Super Herói, justamente por ser dotado de um diferencial técnico, resultado de experiências científicas, exposições a intensas radiações, acidentes químicos, entre outras situações mais, as quais muito provavelmente ocasionaram as mutações genéticas. São anomalias que, se comparadas aos seres comuns, os transformaram em

---

<sup>13</sup> Local na Internet, em que usuários se comunicam virtualmente.

seres “especiais”, junto com um potencial técnico personalizado, um potencial de forças produtivas à disposição, que servem igualmente como uma segunda natureza de ações heróicas, ou seja, a tecnologia como sinônimo de poder.

Seguindo esta lógica diferencial, as técnicas de persuasão para iludir o ingênuo consumidor de que seu ídolo pode ser real ou algo próximo disso, estão atreladas à produção de notícias que divulguem os efeitos dos Super Heróis, à produção de “perigos” enfrentados, à produção de imagens associadas, à produção dos “desejos” do consumidor pelos produtos que representem este seu Super Herói; são técnicas de propagação, divulgação, penetração e consolidação no mercado consumidor, como um ícone da indústria do entretenimento. Na verdade, trata-se de uma técnica de vendas para o aumento de consumo, por crianças e jovens, do mais “novo” mito da modernidade: os Super Heróis.

A condição de sobrevivência destes personagens depende, portanto, do fenômeno da reprodutividade técnica, assim como a existência deles está vinculada às condições sociais em que foram gerados. Estas condições são as interações do indivíduo com a produção e, neste ponto, uma produção de pseudo-relações míticas proporcionadas pela “vivências” virtuais com os Super Heróis, o que ocorre no momento da leitura ou no momento do contato do espectador com os desenhos na T.V., com os filmes ou com os jogos eletrônicos. Assim sendo, o aumento da propaganda e consumo das imagens são essenciais para a sobrevivência destes Super Heróis, num mundo em que as imagens competem entre si e também se anulam, devido a uma sobreposição e confusão que geram, com o excesso de estímulos dos órgãos sensores.

Portanto, esta condição atual, em utilizar demasiadamente as técnicas de reproduções de imagens para as massas, pouco a pouco vem contribuindo para uma diminuição das possibilidades de fruição destas obras ou reproduções, uma vez que, ao se tornarem abundantes e apelativas, referentes aos estímulos visuais, acabam perdendo esse caráter de originalidade, de algo raro ou restrito, o que interfere no maior valor dos próprios Super Heróis: na diminuição do particular, do único, do distinto, do diferencial, da especialidade, tornando-os menos atrativos, por existirem em grande quantidade, tratando-se de algo absolutamente antagônico.

O desdobramento do conceito de técnica de reprodução, quando aplicada e destinada a uma penetração e produção maciça, objetivando a homogeneização ou padronização dos gostos, tende a fazer este conceito evoluir para aquilo que podemos chamar de tecnologia da comunicação de massa, que a princípio pode ser vista como um ganho para a cultura, já que vem democratizando acessos e informações e sociabilizando o patrimônio cultural da humanidade. Analisando de um modo geral, isto está ampliando as experiências individuais para o coletivo, visando a evolução de toda espécie humana, elevando com isso o nível da cultura humana pela interatividade das expressões artísticas e científicas postas à disposição de todos os indivíduos pelos meios de comunicação. Porém, se a tecnologia seguisse esta lógica, acima mencionada, poderíamos presenciar no decorrer histórico, uma harmonia organizacional, o que na realidade

atual não ocorre, devido a um desvirtuamento destas técnicas ou tecnologias para um caminho oposto: não o da libertação do indivíduo e da sociedade, mas sim o da dominação e alienação.

A manipulação deste instrumental não deveria ser de uso exclusivo das classes dominantes, já que estas se estabeleceram com bases no acúmulo de capital, que tem como princípio o monopólio, negando com isso a sociabilização e a democratização de bens adquiridos; portanto, é no patrimônio privado que estas classes alimentam sua força e poder.

O sentimento de logro, roubo ou carência, vivido pela maioria, que não faz parte da elite dominante, é contido pela incessante promessa que cada mercadoria traz em sua essência: satisfazer os desejos reprimidos, compensar aquilo que falta, proporcionar o sentimento de possuidor ou proprietário. Tal sentimento é recalcado em sua raiz, uma vez que estas pessoas dominadas econômica e culturalmente são privadas de qualquer autonomia devido à dependência dos sistemas de trabalho, às limitações de uma semiformação oferecida pelas escolas ou cursos; e até mesmo devido às péssimas condições de saúde e alimentação que acabam por lesar o indivíduo em sua constituição física e intelectual, fortalecendo assim a crença de que a salvação está no espiritual, na passividade da resignação, da reza e na esperança de ajuda de forças divinas e superiores.

Percebe-se, no entanto, que não é a técnica ou a tecnologia por si só que detém uma força libertadora ou dominadora, mas sim o uso que o homem dela faz, tornando-a benéfica ou maléfica. E, neste sentido, voltando aos Super Heróis, podemos observar que toda a trama de informações, referentes às histórias vividas por estes personagens, mostra que eles empregam um grande potencial tecnológico para fazer o bem, enquanto o inimigo usa o mesmo potencial para o mal, segundo uma análise superficial.

Tal situação revela ainda mais uma contradição: os Super Heróis, que somente fazem uso benéfico do arsenal tecnológico, não estariam inseridos numa condição que demonstra claramente a utilização dos veículos de comunicação de massa para se autopromoverem e se sobreporem a outras manifestações heróicas, diferentes dos padrões norte-americanos, e por isso mesmo reconhecidas como fora-da-lei? E, numa análise mais profunda, não estariam eles, os Super Heróis, trabalhando para a indústria do entretenimento, somente para gerar lucros e promover uma falsa ideologia de libertação, fantasiados de “Novos Deuses do Olímpo Tecnológico”, agora também, como substitutos dos “santos milagreiros” da igreja católica? Vemos aqui que o sacro e o profano se fundem como característica de um novo produto que, aliás, não tem nada de novo se visto como um ícone, uma imagem carregada de significados.

Os personagens super heróicos, portanto, se submetem aos serviços, ou melhor, às missões sempre ao lado das forças dominadoras, seja do poder capital ou dos “podres poderes”, como o da religião, o do culto à beleza física, o das forças bélicas de destruição ou até mesmo os poderes da ilusão, capazes de invadir o imaginário infantil e juvenil e criar realidades virtuais a partir de estímulos sensoriais artificiais (desenhos, filmes, sons etc.).

Neste caso do imaginário infanto-juvenil, estes personagens poderiam estar em parceria com o poder da arte, mas esta, por sua vez, está refém da indústria cultural e sua enorme capacidade de transformar qualquer manifestação artística num mero produto “kitschizado” e produzido em série, destinado ao consumo como um bem cultural.

E os Super Heróis permanecem no universo da pseudo-arte, rendendo-se ao poder da imagem como um “possível canal de mobilidade” no universo simbólico humano (trafegando em nosso consciente e subconsciente com propriedades de uma entidade viva e concreta), aplicando nesta dinâmica as técnicas de repetição e persuasão típicas de campanhas publicitárias para autopromoção. Os Super Heróis são apenas mais um produto a competir num mercado sem ética; e sendo assim, o uso de todos os recursos disponíveis estão subordinados ao valor de mercadoria e não de obra de arte, materiais educativos ou qualquer outra intenção, senão a do lucro.

Os órgãos da visão e da audição são os principais envolvidos nesta massificação de estímulos, os quais têm se transformado radicalmente em decorrência destes mecanismos externos. Esta desmedida excitação, que também serve como aprendizado, adaptação e adequação do indivíduo ao novo mundo, intermediado por sistemas técnicos de percepção ampliada, determina as novas relações do homem com a esfera da produção e consumo, num mundo globalizado e regido pela especulação de mercadorias.

Porém, o principal estímulo para os consumidores contemporâneos, no ímpeto da compra, passa a ser a imagem, pois são eles, os consumidores, movidos pelos apelos visuais, pelo prazer estético que a imagem, a aparência e a forma podem proporcionar - em nossa sociedade, imagem é tudo (vide Super Logo). Qualquer objeto industrial tem a qualidade de parecer ser mais do que realmente é; trata-se em sua essência, de uma incompatibilidade entre conteúdo e forma, o que, na verdade, não afeta tanto assim ao consumidor, uma vez que ele já está condicionado a valorizar a aparência, o visual, muito mais do que a eficiência do produto.

A visão sagaz pelo consumo transfere esta insaciabilidade a outros órgãos, acarretando sensações de sede, fome, frescor, desejo sexual, ansiedade, medo, risos, tristeza ou alívio, apenas por estímulos visuais, passando a ser este apelo estético tanto gerador de outros estímulos sensoriais, como provedor de uma falsa ou meia satisfação dos desejos induzidos.

O poder iconográfico não é novidade para o homem atual, pois no decorrer da história sempre houve importantes referências a esta questão, como por exemplo, os homens primitivos, que, a partir do domínio da técnica de produção de imagens ou representações simbólicas, começaram a destinar este “domínio” para ter “poder” sobre a natureza, ou até mesmo, “negociar” com os deuses, a fim de conseguirem uma boa pesca ou uma boa caça; o mesmo também, ocorreu na cultura egípcia, grega, romana e medieval, chegando ao Renascimento com o impasse entre a igreja e seu enriquecimento, com a venda de imagens santas e pagamento do dízimo.

Por um lado, o homem deixa-se dominar por sua ignorância, por procedimentos tecnocientíficos complexos, que regem a sociedade administrada na modernidade, por outro, ele se vê totalmente embutido e como parte deste sistema, como um componente. Este mesmo

sistema se detém a compreendê-lo e a dominá-lo, tornando-o, conseqüentemente, a própria personificação da consciência técnica e racionalista, que é passiva de manipulação, por parte dos esclarecidos.

O não entendimento dos mecanismos complexos da tecnologia atual aliena o ser humano e o confina num território de passividade, e o deixa à mercê de uma força superior, no caso, denominada, Super Herói; com este ele encontra a esperança, no fenômeno do “messias salvador”: aquele dotado de conhecimento e força que possa iluminar suas ignorâncias e libertá-lo do condicionamento opressivo em que se encontra, provavelmente, gerado por falsas ideologias de libertação, pela organização técnica e pela ciência positivista.

Um exemplo curioso é observável num dos maiores Super Heróis, o “esclarecido” *Batman*: seus ricos pais foram mortos num assalto em sua presença e ele se tornou, então, um herdeiro milionário e anti-social, com fixação em fazer justiça para vingar a morte dos entes queridos; desta maneira, o faz com o aval do delegado de polícia de sua cidade, munido também, da mais alta tecnologia produzida por sua mente brilhante, combatendo outros “cientistas” que possuem a mesma capacidade tecnológica, porém de utilidade “maléfica”. Supostamente um homem comum como tantos outros, mas no fundo um Super Herói disfarçado de cidadão, um indivíduo dissimulado, evasivo e enigmático, privado e principalmente distante, pois qualquer proximidade pode revelar seu “segredo”.

Isto se parece com os procedimentos das “Forças Armadas” quando escondem informações do público alegando segurança nacional ou segredo de estado, exercendo assim sua supremacia sobre os demais segmentos da sociedade, num autoritarismo típico dos déspotas, impondo suas condições, já dizendo que suas intenções são inquestionáveis.

A autonomia de poder que goza o Super Herói é invejável, pois ele tem a sua própria justiça e não pode ser responsabilizado por danos aos próximos, já que está a serviço de uma causa maior; tem seus privilégios como pessoa física ou jurídica, pois é isento de registro como cidadão, tem livre acesso ao que é privado ou de soberania nacional e nem sequer tem família ou filhos para se responsabilizar; é a própria imagem do ser independente, sem vínculos mais profundos do que com a justiça e com a ordem, segundo o poder vigente ao qual serve: a racionalidade tecnoinstrumental.

## ***Super Politeísmo: “Novos Deuses”<sup>14</sup>***

A unidade existente, num passado remoto, da arte com a religião, só foi possível em sociedades com estruturas igualitárias não individualistas, não podendo mais ser recuperada devido ao impedimento que sistemas sociais não coletivistas da atualidade impõem; desta forma, toda e qualquer tentativa de unificação passa a ser uma mera atitude individual de resgate ou reedição indevida de algo não mais possível em nossos dias, como mostra *ADORNO* (1997, P.1): *“tal reversão necessariamente traria às marcas básicas da própria era individualista: seria racionalista por essência”*.

Esta unidade, quando existiu, foi em consequência de uma condição histórica muito peculiar, a qual não distinguia seus integrantes em indivíduos separados por distintas funções operacionais, como se vê hoje. Com a divisão do trabalho, tal unidade só foi possível em estruturas sociais, nas quais o conceito de arte, religião e trabalho não existiam, como acontecia em sociedades xamânicas ou tribais, em que estas atividades eram quase sempre precedidas de atos ritualísticos e a magia e o misticismo eram elementos desta unificação tão desejada.

O princípio da separação entre arte e religião talvez tenha sido a racionalização do processo de “trabalho” unificador entre elas, uma vez que intencionado e objetivado este processo e direcionado para determinados fins, fez perder o caráter espontâneo e indistinto de ambas. E, ao sistematizar-se a fim de obter melhores resultados, arte e religião desunificaram-se, justamente por estarem a serviço de interesses fora de sua natureza desalienante e emancipatória.

Esta racionalização parece ser proveniente do poder religioso e isso pode ser verificado sob a ótica da História dos povos, começando pelo Egito; pois os deuses antropozoomórficos povoaram o imaginário do povo egípcio há mais de quatro mil anos, nas figuras sobre-humanas com cabeças de animais: o deus Chacal, o Escaravelho ou o deus Falcão exerceram fascínio, admiração e medo, mas, acima de tudo, impuseram ao povo uma submissão a estas entidades religiosas, que na verdade, eram seres supremos, administrados por indivíduos “iluminados” (ou

---

<sup>14</sup> Termo cunhado por *Jack Kirby*, no início dos anos setenta, quando trabalhou em parceria com *Stan Lee* produzindo ontológicos HQs para a editora *DC comics*.

“esclarecidos”), os quais diziam interpretar os desejos destas divindades, traduzindo-as para os “incultos” (para ainda, não denominá-los, alienados).

O povo, que por total ignorância de diferentes verdades e por falta de outras fontes ou maiores informações, acabava por depositar naqueles ícones primitivos a crença de que algo superior regia seus destinos, determinando assim sua condição de vida no sistema social. Estes deuses eram figuras ilustrativas da força sobrenatural, eram marionetes religiosas a serviço de indivíduos com intenções de dominação sobre as massas, formada por trabalhadores, que produziam fartos recursos materiais, ofertando-os aos seus deuses cruéis, em troca de proteção.

Os gregos, ao representarem por meio da arte seus personagens mitológicos na forma e semelhança aos seres humanos, muito idealizados naturalmente, como Zeus, Osíris, Netuno, Apolo, novos deuses de uma nova cultura e dotados de poderes específicos sobre determinados elementos da vida dos homens, sobrepuseram a religião à arte. Para ADORNO (1997, p.2):

*Mesmo nos períodos supostos como tendo assegurado a máxima integração entre religião e arte, como no século clássico da Grécia, ou quando a cultura medieval esteve em seu clímax, esta unidade esteve em grande parte imposta sobre a arte e, em certo grau, teve um caráter regressivo. Prova-se isto pelas diatribes de Platão contra a poesia e, na mesma medida, por aqueles chefes demoníacos e figuras grotescas que enfeitam as catedrais góticas; estas aqui, embora parte e parcela do ordo católica, expressam plenamente impulsos de resistência do emergente indivíduo contra esta mesma ordo. Em outras palavras, a arte e a chamada arte clássica e inclusive suas expressões mais anárquicas sempre foram, e são, uma força de protesto dos seres humanos contra a pressão das instituições dominantes, religiosas ou não, e assim objetivam sua substancia.*

Aquela unidade esclarecedora também pôde ser subvertida e corrompida pela mesma natureza que a produziu, uma vez que o ser humano carrega consigo esta sina de dubialidade de funções para suas criações, como na frase de McLuhan: “Os homens criam as ferramentas e as ferramentas recriam os homens”<sup>15</sup>. Nesta afirmativa, se insere a transformação do princípio do divino libertador em seu oposto, através do uso que dele se fez ou se faz; o mito religioso se torna instrumento de manipulação e opressão a serviço de interesses inversos a sua natureza: ao invés de iluminar o devoto, ainda obscurecido pelas “trevas”, detém-se apenas, em iluminar-se, para melhor demonstrar a distância que há entre a sua superioridade e os demais que estão a sua sombra, fazendo uso da arte para tal.

Os deuses da antiguidade clássica eram homenageados por seus fiéis através de templos arquitetônicos, erguidos às custas de um trabalho árduo e de muita privação para seu povo e os resultados só foram obtidos com muito sacrifício humano. Assim também, se deu na época medieval com a construção das catedrais nos períodos Bizantino e Gótico, que, para serem

---

<sup>15</sup> Frase citada no filme “Nós que aqui estamos, por vós esperamos”, do diretor Marcelo Masagão. São Paulo: Duplitech Duplicadora LTDA, 1999, 73 min.

erguidas, consumiram enormes riquezas provindas de impostos “sagrados”, os quais eram cobrados pela igreja a seus fiéis, com o nome de dízimo ou pelos saques aos povos chamados, “bárbaros”, cometidos pelas guerras santas (“As cruzadas”), isso faz lembrar a guerra do bem contra o mal, em que a palavra “cruzada” adquiriu um novo sentido, sendo agora tudo aquilo que for uma ideologia contrária, que “cruze” o caminho do capitalismo (super heróico) norte-americano.

Ainda no período medieval, quando se fez uso de figuras simbólicas para administrar a submissão dos devotos ao universo do cristianismo, impunha-se a idéia de um deus onipresente e onipotente, a tudo julgando. A igreja cristã cometia arbitrariedades em nome do “bem”, produzindo, através da linguagem artística, a imagem do “mal”, representado pelo inferno e seu administrador, o diabo, supostamente, o inimigo a ser vencido. Esta figura (diabo) caricaturada, produzida para amedrontar os que pensavam em não seguir as regras do poder religioso, era associada à morte, à dor, ao sofrimento, ao desespero, simbolizados por animais asquerosos, calor, chamas, caveiras, foices, fumaças e sombras, enfim símbolos que tinham como função, criar a idéia do lugar destinado aos não devotos da doutrina da igreja. Assim também foi criada uma representação personificada, na figura dos santos, cardeais, bispos e padres, que podia absolver ou penalizar em nome de seu supremo deus cristão.

Tamanhas barbáries cometidas pelos cristãos os tornaram seres prepotentes e cegos a outros deuses, o que *PESSOA (Ricardo Reis)*, no poema, “Não a ti, Cristo”, (1980, pp.187-188) critica muito bem:

*Não a ti, Cristo, odeio ou te não quero.  
Em ti como nos outros creio deuses mais velhos.  
Só te tenho por não mais nem menos  
Do que eles, mas mais novo apenas.*

*Odeio-os sim, e a esses com calma aborreço,  
Que te querem acima dos outros teus iguais deuses.  
Quero-te onde tu 'stas, nem mais alto  
Nem mais baixo que eles, tu apenas.*

*Deus triste, preciso talvez porque nenhum havia  
Como tu, um a mais no Panteão e no culto,  
Nada mais, nem mais alto nem mais puro  
Porque para tudo havia deuses, menos tu.*

*Cura tu, idólatra exclusivo de Cristo, que a vida  
É múltipla e todos os dias são diferentes dos outros.  
E só sendo múltiplos como eles  
'Staremos com a verdade e sós.*

Os artifícios de dominação pela religião e pela arte, empregados num passado próximo ou distante, podem ainda ser verificados nos enésimos “deuses”, que hoje se colocam no novo “Olímpo” contemporâneo, veiculados pela mídia, a fim de serem absorvidos e consumidos pela massa. Eles têm como propósito cultivar um campo fértil para a consagração de supostos poderes

sobrenaturais, que, por sua vez, administram a jornada do indivíduo não emancipado. São artifícios reeditados através dos séculos, com os mesmos mecanismos de alienação e dominação usados pelos antigos poderes.

O desejo de reaproximação da religião e arte, trouxe prejuízos para ambas e de acordo com ADORNO (1997, p.2): há "(...) razão para se suspeitar que sempre que se levanta o grito da batalha de que a arte deva retornar a suas fontes religiosas haja o predomínio de um desejo de que a arte exerça uma função disciplinar e repressiva (...)”, uma vez que, a arte entra em contradição com sua própria concepção de finalidade sem fim e com o ideal romântico francês, da possível *l'art pour l'art*, desta forma não estaria sendo uma expressão da liberdade criativa, mas sim estaria se colocando a serviço de algo externo a sua essência, reduzindo, portanto, a arte a um mero artifício instrumental.

A religião, ao tentar unir-se à arte, nada conseguiu além de deteriorar seus símbolos religiosos, devido a uma tendência cada vez maior da arte em se tornar expressão de um pensamento e sentimento individual, como podemos constatar nos inúmeros exemplos de obras de valor exclusivamente autoral; distanciava-se mais e mais de uma expressão da coletividade. Na perspectiva de LANGER (2003, p.418), a arte goza de uma certa autonomia quanto à religião (mais do que o contrário), porém com a separação entre ambas as duas instituições sofrem prejuízos:

*Em uma época em que se diz que arte serve à religião, a religião na realidade está alimentando a arte. O que for sagrado para as pessoas inspira a concepção artística.*

*Quando as artes “libertaram-se”, como se diz, da religião, elas simplesmente exauriram a consciência religiosa e alimentaram-se de outras fontes. Elas jamais estiveram vinculadas ao ritual ou à moral ou ao mito sacro, mas floresceram livremente em esferas sacras enquanto o espírito humano se concentrava nelas. No momento em que a religião se torna prosaica ou perfunctória, a arte aparece em outro lugar.*

No transcorrer da História da Arte, é evidente que a arte migrou do plano religioso para a esfera do poder político, como se pode verificar no império romano; com a associação da arte com questões da ciência no Renascimento; na parceria com o mecenato burguês nos séculos XVI e XVII; e no engajamento, a partir da revolução industrial, com a classe operária.

A arte chega ao século XX, muito distanciada de suas origens e exaurida pelo poder capital, seu atual parceiro na construção da indústria cultural; esta é a responsável pela degeneração da própria arte, que se permitindo de má qualidade, corrompe os sentidos humanos e dessensibiliza-os, a ponto de não mais permitir o sentimento proveniente do apelo estético e das manifestações do belo. E, assim completa a autora (2003, p.418):

*Música ruim, estátuas e pinturas ruins são irreligiosas, porque tudo o que é corrupto é irreligioso. A indiferença face à arte é o signo mais sério da decadência de qualquer instituição; nada evidencia sua*

*velhice de modo mais eloqüente do que o fato de que a arte, sob o seu patrocínio, torna-se literal e auto-imitativa.*

*Então a arte mais impressionante, mais vívida, abandona o contexto religioso e alimenta-se de sentimento irrestrito em algum outro lugar. Não pode fazer outra coisa; mas, ao fazê-lo, perde sua esfera tradicional de influência, a solene, festiva populança, e corre o risco de jamais ultrapassar o estúdio onde foi criada.*

Curiosamente, na criação dos novos personagens super heróicos, apresentados pela indústria do entretenimento norte-americana, está sendo usada a mesma estratégia da unificação falsa da arte com a religião, com a finalidade de inserir no perfil do Super Herói, qualidades, tanto estéticas, quanto espirituais, elevando tais personagens a uma dimensão superior, no que diz respeito à forma e conteúdo, uma vez que eles possuem beleza e a proximidade com o sacro, como já dito.

O homem atual, sem consciência de como funcionam os sistemas de alienação do indivíduo (igualmente como se deu no passado), devido a uma total negligência do cultivo da história e da memória, fica condicionado a uma pseudoliberalidade de escolha quanto a sua religião, bem como, aos valores que estas carregam, regredindo, portanto, a um estágio primitivo de relações místicas para com a religião e seus supostos representantes.

Qual seria, então, a função da igreja, do padre, do pastor, do pai-de-santo ou do médium e, inclusive, dos Super Heróis, se o contato com o divino não se estabelecesse por intermediações institucionais ou pessoais, mas sim de forma direta e independente? E se o elemento divinatório, o criador, pudesse se manifestar em cada ser? Talvez a experiência de autogestão de princípios estéticos e espirituais se aproximaria do fenômeno artístico-religioso e suas interpretações e expressões da realidade e da verdade e teria significado pela particularidade de cada experiência, colocando a arte e a religião sem intermediadores no patamar desejado, no diálogo entre o mito e o homem, entre o criador e a criatura.

Os intermediadores estiveram sempre presentes na história porque, retrocedendo ao Egito, poderemos nos deparar com a figura do sacerdote, um semideus, que transitava tanto no meio do povo, como na esfera restrita do faraó e de sua família – representantes do poder supremo. Era ele o responsável pela ligação entre as ordens “divinas” e a execução das mesmas, por pessoas que serviam às entidades. Estes intermediadores assumiram um papel bem diferente quando obtiveram o poder econômico nas mãos, no final da idade média e início do Renascimento, como comerciantes bem sucedidos ou “burgueses”, que passaram a administrar o que há de mais valioso na atualidade: a crença no misticismo e a fé no capitalismo.

Nenhum poder, seja ele religioso ou econômico, sobrevive sem “consumidores fiéis”, e para tal conversão, uma pseudodemocrática escolha do intermediador, para sua ascensão e realização de seus objetivos, já foi mediada inconscientemente, pois, quando o desejo é relativo ao estado espiritual, inúmeras portas estarão abertas para a sua devoção. Porém, uma “pequena” troca deve se estabelecer neste “comércio” religioso, sendo, na maioria das vezes, uma troca

material, um valor concreto em substituição a algo abstrato, como uma “graça” obtida, tal como saúde, paz, felicidade, amor, amizade etc. Esta venda, ou troca, de produtos e serviços pelo comércio da fé, já dura milênios.

Se o desejo não é a ascensão espiritual, mas sim o poder capital, então, os ídolos também estão à disposição de seus discípulos: são homens de negócios que sempre têm uma grande disposição em vender a fórmula do sucesso, e agora a indústria cultural (que tudo abarca) oferece seus intermediadores com o seu referencial de poder maior, que são os Super Heróis, a síntese do sucesso material com a elevação espiritual. Vemos, portanto, nos dias de hoje estes personagens super heróicos substituírem os antigos deuses, representando o poder atual, ganhando, para tanto, novos templos de uma incalculável dimensão quanto a sua abrangência; tratam-se de templos virtuais, conectados em toda mídia e plugados na rede mundial construída pela tecnologia, tendo como “altar” o planeta Terra e a todos nós, como espectadores atônitos e subordinados ao poder do “Deus Capital”.

Os mais recentes fenômenos da fé, renovada nos “novos” templos religiosos, expõem a clara necessidade do ignorante submeter-se a uma doutrina, uma vez que ele não é capaz de autogerir seus próprios valores e verdades; admite assim sua falta de autonomia e de percepção, bem como uma total ausência de esclarecimento, que por sua vez, seria capaz de revelar os caminhos para a desalienação, imposta pela macro-estrutura e seus sistemas de preservação.

Arte e religião tornaram-se uma parceria perigosa nas mãos de grandes empresas de entretenimento, que, ao transformarem tais manifestações em mercadoria ou produtos consumíveis, transformaram também a relação do homem para com elas. O que acabou por reduzi-las à categoria de puro entretenimento e à disposição do comércio, equiparando-as a todos os demais objetos.

O objeto religioso ou artístico é provido por certos elementos que agregam valores a outras mercadorias: a arte, embelezando, envolvendo, seduzindo, cativando, iludindo os órgãos sensores; a religião, credibilizando, idolatrando, adicionando forças, energizando, ou dotando de aura os objetos. Por isso, arte e religião são supervalorizadas pela indústria cultural, pois são como os últimos apelos a uma sociedade quase desumanizada, que, ao aceitar a regressão da arte e da religião à categoria de entretenimento, atraiu para si o contrário de sublimação, êxtase, prazer, arrebatamento ou catarse, que seria propiciado pela fruição estética e religiosa.

Quando o homem tem uma relação apenas de entretenimento com tais produtos artísticos e religiosos, desvia sua atenção, detendo-se em promessas ou esperanças irrealizáveis; ao estagnar-se sobre mera contemplação passiva, tende a reproduzir tal comportamento diante de fatos reais em sua vida, posicionando-se como um espectador dos fatos e não como sujeito ativo. E, com isso, suas relações se distanciam, porque são intermediadas pelos objetos da indústria do entretenimento, a qual conjuga o verbo entreter, com íntima relação, ao verbo iludir, e, portanto, não podemos nos enganar sobre as influências que o entretenimento infantil pode exercer sobre a formação de jovens.

A indústria do entretenimento, proporcionando falsos objetos religiosos ou artísticos, como intermediadores dos primeiros contatos das crianças com experiências sacras e estéticas, acaba lesando, profundamente, a percepção infantil, pois oferece exatamente o seu contrário, o profano e o “kitsch” como referência, e, como se não bastasse, juntando-os em um novo ícone divino, personificado nos Super Heróis, ou nos “Novos Deuses”.

### ***(Des)Alienação pela arte***

Os profissionais se transformaram, antes de qualquer coisa, em meros comerciantes; toda profissão é a venda da sua força de trabalho, que é valorizada na medida do interesse do mercado e a “coisa humana” passa a ser avaliada, dependendo de sua importância no sistema comercial e sua capacidade técnica de realizar uma função específica dentro deste mesmo sistema.

O profissional bem sucedido torna-se aquele que melhor executa suas obrigações dentro do organismo capitalista, que tem suas recompensas materiais ofertadas a quem lubrifica os mecanismos de permanência do paradigma dominante; qualquer trabalhador que tenha como fim a conversão deste ato de fazer em troca pelo ter, tende a anular parte de sua energia vital, pois tem necessidades de concretizar o que é etéreo, materializar e palpar aquilo que é espiritual e sensitivo, tornar o que é efêmero em algo durável, figurar o abstrato.

Os bens adquiridos ou melhor, convertidos, serão mais duráveis que o próprio homem-objeto que os “gerou” com sua força de trabalho; uma máquina humana fabricando e consumindo subprodutos de si mesmo, um transformador de matéria divina (vida) em matéria humana (coisas). Este ser, reificado pelo seu próprio processo social e seu papel de produtor de bens necessários para si (e para todos), aliena-se ao reduzir suas atividades em mera mão de obra não pensante, não reflexiva e passa a seguir uma lógica que diz: aquilo que não der resultados lucrativos deve ser visto como uma perda de tempo e desperdício de energia, pois é algo não produtivo. E sendo os “produtos” tudo aquilo que ocupa os desejos do homem materialista para realizar seus desejos, ele não pode desperdiçar suas ações e tempo em algo não conversível em produtos, capazes de satisfazê-lo, mesmo que não possa desfrutá-los por falta de tempo.

Toda a sua prática é em função de trocas, “do toma lá e dá cá”, uma incessante permuta de si com algo para si e seguindo a mesma lógica do mercado, que consiste em “dar menos e receber mais”, é uma fórmula de sucesso, mesmo que este pouco oferecido seja a sua vida em troca de míseros objetos; feito isto, ele acaba assinando um pacto sinistro estabelecido pelo sistema de trabalho, nos moldes do capitalismo. Se pensarmos que, atualmente, temos uma demanda no mercado maior de trabalhadores do que de trabalho ou produtos para troca, então o

objeto humano passa a valer cada vez menos do que os próprios objetos produzidos por ele para fins de troca. O homem objeto, ou coisa humana, ganha valor quando revestido de um trabalhador único, promovido ao posto elevado, no qual somente ele é capaz de ocupar, de realizar tal tarefa.

Qualquer trabalho não tem maior valia perante o trabalho dos Super Heróis, porque por mais importantes que sejam, não podem ser comparáveis aos feitos destes personagens: um profissional que trabalha a serviço dos americanos e também para a espécie humana. Ele é visto como um líder bem intencionado, acima de qualquer questionamento, sua missão e seu destino assemelham-se a de um “santo”, que trabalha a favor de seus fiéis patrocinadores, neste caso, a sociedade capitalista “merecedora” de sua justiça, aquela mesma que pode pagá-lo; foi assim desde os primórdios da humanidade, quando os homens criaram os deuses para poder barganhar com eles, fazer negócios, trocar oferendas e sacrifícios, por proteção.

O Super Herói vende segurança, justiça e quem vende é comerciante e todo novo comerciante, está revestido dos novos métodos da psicologia para melhor abordagem de seus clientes; uma das maneiras mais eficientes é através do impacto, do sensacionalismo, do falso apelo ao inédito; para tanto se faz uso dos últimos recursos da publicidade ao dar uma nova “embalagem” aos mitos das sociedades antigas, com roupagem moderna, dotando-os de novos poderes com recursos tecnológicos.

O fenômeno do novo como produto de maior valia mascara qualquer velharia e o apresenta como um “neo-alguma-coisa” do passado e a falta de memória do consumidor dificulta a identificação daquilo que é realmente novo, inédito. Esta percepção confusa do tempo histórico, em parte rompida pelas condições modernas da vida, convenceu que o progresso é infundável e sempre positivo e o que se foi é ultrapassado e descartável.

No fenômeno dos Super Heróis, o que podemos chamar de novo é a maneira como se apresentam os velhos mitos, editados com suas formas modernas, integrando o corpo humano à máquina, quase do mesmo modo como se apresentaram no passado, numa figura entre o humano e o animal. Porém, a junção da figura humana semelhante à figura divina é muito comum, sobretudo, em sociedades que ainda não conseguiram abstrair a figuração do divino e o simbolizam através da figura humana, como imagem do próprio criador. E mesmo nas nossas projeções ficcionais de um futuro distante; os deuses andróides parecerão semelhantes aos humanos, como num antropomorfismo cíclico, pois o homem necessita dar forma a suas criações e todas as suas criações relacionam-se com sua medida funcional, todos os nossos objetos são projetados, segundo as dimensões do nosso corpo, ao objeto que resume todo nosso conhecimento científico e divinatório e a forma mais adequada é a da nossa semelhança.

Na impossibilidade do mito manifestar-se, devido a sua própria natureza imaginária e abstrata, o revelamos por meio da literatura, da música, da pintura ou escultura e hoje nos cinemas, imagens digitais ou hologramas. Eles se apresentam pelo manifesto artístico com ares de “graça” e se projetam com aura estética; e com relação aos Super Heróis, trata-se de produtos humanos intermediado pelo divinatório, pelo espiritual, para só depois ser recoberto pelo aparato

tecnocientífico-instrumental. Este elemento divinatório, descartado no passado pela tendência cientificista, foi agora, incorporado ao Super Herói como um complemento que faltava ao arsenal tecnológico já existente.

A ciência da comunicação apropriou-se da força mítica religiosa para dar mais “vida” e poder aos Super Heróis, e agora o sobrenatural está materializado no instrumental bélico-científico, na robótica, na informática, na mecatrônica e no atômico para potencializar seus “milagres”.

O Super Herói comercial tem em sua gênese um condicional defeito de fabricação, visto sua composição arte/produto, pois sua forma é valorizada acima do conteúdo; é um personagem passivo que restringe seus atos apenas a reações e não é capaz de atitudes preventivas, mas só defensivas aos ataques do inimigo. A exaltação de seus dotes físicos e estéticos compensam uma ausência de percepção para antever perigos de ir ao encontro do mal, atacá-lo e eliminá-lo. O Super Herói está para o seu “predador” como o inseto exótico está para o seu, camuflado de uma aparência mais poderosa do que realmente é; camufla suas fragilidades, enaltecendo seus limitados dotes, como em todo produto de consumo.

O personagem valoriza-se mais do que lhe cabe, lucra com o que vende e não entrega, lucra com a promessa não cumprida de ser o “messias salvador” em luta contra o mal, porém nunca o vence, porque o mal é o seu recurso de sobrevivência, é a matéria-prima de seu trabalho, o mal, é a sua “garantia de emprego”. O Super Herói fomenta o mal para justificar sua função de exterminador do mesmo - qualquer semelhança com a criação da imagem do diabo e do inferno, pelas santidades católicas é mera coincidência; só devemos lembrar que o diabo e o inferno são invenções, mas a violência e o mal são reais.

Os Super Heróis são reeditados com ares de “Novos Deuses”, cuja função alienante e dominadora exerce a essência do poder sobre uma massa de expectadores crédulos dos seus tributos sobrenaturais. Trata-se de admiradores de fenômenos místicos, que desejam ver os Super Heróis em termos esotéricos. Eles surgiram entre nós, através de uma epifania administrada, a partir da primeira metade do século XX, ganhando excelência nos períodos históricos de maiores conflitos na existência humana, por questões geográficas, religiosas, políticas, econômicas e idealistas.

A figura do Super Herói, que integra um grupo, uma nação ou uma geração, é produzida para satisfazer a ilusão de que forças externas resolvam problemas internos; é uma imagem eleita por jovens indivíduos não conscientes de suas capacidades e responsabilidades individuais, deixando que ícones da mídia atuem sobre seus destinos e suas vidas reais; o Super Herói acaba sendo um mito alienante, na medida em que é utilizado como um modelo de profissional a serviço dos homens, responsável pela segurança do planeta e com a incumbência de reger o destino da coletividade; mas, seu papel passa a ser alienante, não permite a emancipação do ser diante da superação de credulidades primitivas.

Podemos afirmar que possivelmente está acontecendo uma certa regressão das estruturas mentais para as típicas sociedades jovens e alienadas, pela ignorância e pelo misticismo,

ocorrendo a conversão do ideal iluminista do pensamento autônomo e emancipatório a uma regressão do estágio de cordeiros guiados por pastores, ocorrendo uma verdadeira anulação de suas individualidades. Esta condição só é mantida pelo consentimento do espectador, que, por falta de outras opções, concorda com o pacto da aceitação passiva de tais modelos, para não se ver “marginalizado” pelos colegas, já adeptos.

Hoje a criança ou adolescente que não estiver “inteirado” da programação de T.V., das edições das HQs, dos personagens, dos jogos e filmes lançados, é considerado um “alienado” dentro do mundo do entretenimento, este mundo dos jovens.

O entretenimento talvez seja a principal categoria da indústria cultural hoje; ele é uma categoria que se sobrepõe e restringe toda a abrangência que o conceito cultura, possa abarcar, pois se como cultura devemos abarcar todo desenvolvimento intelectual, religioso, político e artístico de uma sociedade, o conceito de entretenimento, é algo bem menos significativo, podendo ser resumido no lazer, na diversão, no passa-tempo, na distração e ilusão; esta redução levou a indústria cultural, a destinar a maior parte de sua produção para este segmento, com a substituição dos produtos, antes intitulados de “bens culturais”, por produtos, para um forte segmento de mercado que parece emergente, destinado a crianças e jovens – afinal, eles são os maiores consumidores no gasto familiar.

Além dos entretenimentos, já consagrados para esta clientela (jovens e crianças), como os desenhos animados, os parques de diversão, as HQs e os brinquedos, o maior destaque são os games; isto se verifica em um artigo do *Wall Street Journal* apud VIANNA (2004, P.4): “*A indústria do vídeo game dos EUA é maior que a venda doméstica de ingressos para os filmes de Hollywood e está se aproximando das vendas de música*”. É um fenômeno que deve ser analisado para entendermos o porquê da arte se fazer presente nestas produções.

Como já citado ao longo desta pesquisa, a arte muda sua função, muda suas parcerias, mas sempre está presente. Os games foram todos assessorados pelas linguagens artísticas; eles estão em sintonia com o tempo, representam a linguagem jovem, movimentam bilhões de dólares e atingem milhões de pessoas e é por isso que a arte os acompanha, ela necessita desta repercussão para manter-se viva, ela se nutre do manifesto do “novo”, do contemporâneo.

Arte e entretenimento estão muito distantes da desejada unidade da arte e religião, distantes também de sua capacidade natural de desalienação; o entretenimento é o caminho fácil para a alienação; todo sujeito quando se atém a ocupar o seu tempo livre com lazeres, *hobbys*, diversões etc., está procurando esquecer seus problemas, se distrair com algo que seja alheio a seu cotidiano, algo interessante pelo ponto de vista da curiosidade pessoal, porque quem quer se entreter deseja fugir daquilo que o incomoda, procura por algo mais prazeroso.

O entretenimento é um dos remédios receitados a executivos estressados, a madames entediadas, a donas de casa infelizes, a crianças insatisfeitas, a jovens reprimidos e a quem não sabe o que fazer com o seu tempo livre; ou a todos aqueles que, ao se encontrarem fora da ação física, não conseguem refletir sobre suas práticas ou não conseguem conviver e conversar consigo

próprio; o entretenimento é um bálsamo para o alienado, é nele que o ser encontra sentido para todo sacrifício e privações da vida. Arte e entretenimento como medicamento só é possível dentro de uma sociedade doente, que reduz o efeito sublime e libertador da arte a uma mera experiência prazerosa e passageira.

### ***Arte e Educação como resistência à barbárie estética***

As formas de expressão artística manifestam-se ao universo pessoal através de nossos órgãos sensores, que decodificam e traduzem experiências entre o interno e o externo. A cultura ocidental privilegiou como códigos (mais) receptivos os fenômenos visuais e auditivos que, como canais de transmissão de conhecimentos experimentados, podem ser refeitos mimeticamente aproximando-se do fato original, reproduzindo e transmitindo sons ou imagens relativos aos

conhecimentos apreendidos individualmente, passíveis de serem sociabilizados por intermédio da expressão musical ou plástica.

Recentemente outros canais sensores começaram a ser valorizado, como exemplo, o paladar apurado com sensibilidade para perceber as qualidades da culinária, definindo sabores, degustando esteticamente o alimento e conferindo a qualidade de artista aos *maitres*, associando a gastronomia à arte; podemos dizer o mesmo do olfato, capaz de distinguir algo puro, composto, natural ou artificial na arte da perfumaria, a identificação das sensações aromáticas também se tornou arte, além dos renomados e supervalorizados enólogos, verdadeiros *experts*, críticos da arte de fazer vinhos.

As experiências do paladar, olfato ou tato são difíceis de serem narradas, reproduzidas, recriadas ou imitadas, são sensações e expressões que pouco foram exploradas pelos artistas antes do final do século XX. Só recentemente surgiram as “instalações” ou “performances” que, propondo novos ambientes ou espaços, fizeram interagir imagens, sons, texturas e diferentes materiais com odores fortes característicos, criando um microcosmo de novas sensações multisensoriais. Infelizmente, isto ainda está restrito a uma pequena e privilegiada parcela da sociedade que foi educada para poder fruir, produzir e entender tais estímulos estéticos e suas linguagens seja como artista ou espectador.

*Constantin Brancusi*<sup>16</sup> e *Victor Brecheret*<sup>17</sup> produziram diversas esculturas para serem tateadas (lida com as mãos, braços, rostos etc.), com a intenção de que os cegos pudessem fruir da beleza de suas obras por outros órgãos além da visão.

Parafraseando Picasso<sup>18</sup>: arte não é uma questão de *dom*, é uma questão de *dão*, se lhe *dão* condições você desenvolve o seu *dom*. Caso contrário, não há *dom* que resista. Tanto o dom como o talento, que filologicamente tem grande proximidade ou até sinonímia, podem ser desenvolvidos mesmo que haja uma

---

<sup>16</sup> Artista plástico romeno da primeira metade do século XX e um dos precursores da escultura moderna.

<sup>17</sup> Artista plástico brasileiro participante da “Semana de Arte Moderna de 1922”.

<sup>18</sup> Idéia do pintor Pablo Picasso expressa em: Simões Jr., José Geraldo. Pensamentos. In: \_\_\_\_\_. *Pensamento vivo de Picasso*. n° 52074, Rio de Janeiro, Ediouro, 1985.

tendência nata em alguns indivíduos mais do que em outros, portanto, todos podem ser capazes de produzir e fluir bens artísticos, como propõe Becker<sup>19</sup>:

*(...) o laudo “Talento e aprendizado”, do Conselho Alemão de Educação, em que procuramos tornar claro com base em catorze laudos de psicólogos e sociólogos que o talento não se encontra previamente configurado nos homens, mas que, em seu desenvolvimento, ele depende do desafio a que cada um é submetido. Isto quer dizer que é possível “conferir talento” a alguém. A partir disto a possibilidade de levar cada um a “aprender por intermédio da motivação” converte-se numa forma particular do desenvolvimento da emancipação.*

O que se costuma observar é a beleza diretamente relacionada ao visual e também às harmonias sonoras. A fruição do “belo” pelos órgãos sensores mais tradicionais está reduzindo o ser e o tornando menos sensível aos apelos externos, restringindo-o dos contatos, das experiências, limitando sua vivência e o seu entendimento do meio circundante.

A arte e educação devem propor uma participação lúdica ao aluno, em que o fazer deve estar ligado às suas vivências, ao seu percurso histórico, suas percepções e registro das mesmas, proporcionando um elemento concreto de reflexão no presente e no futuro, seja ele próximo ou distante. Isto ativa o poder da memória, fazendo perceber aquilo que no indivíduo é constante (e, portanto, de sua essência) e aquilo que eventualmente se manifesta ou se registra por mera identidade com o momento efêmero. Quando, nestes registros artísticos pouco ou (quase) nada de permanente puder ser observado, poderemos deduzir que o *ser* já não é mais indivíduo, mas sim um fragmento indistinto na composição da massa que alimenta a indústria cultural; as práticas do ser são reações aos apelos da mídia alienante, que se tornam volúveis e voláteis.

Observando sucessivos movimentos artísticos no decorrer da história, podemos verificar que houve grandes oscilações na produção da arte, que se referem a funções, estilos e valores; estas variações se apresentaram

---

<sup>19</sup> Fala de Becker no debate da Rádio de Hessen transmitido em 13 de agosto de 1969, encontrado no livro “Educação e Emancipação.

conjuntamente com o perfil social e técnico do período, época ou localidade de cada manifestação artística.

Momentos áureos da humanidade estão diretamente ligados a grandes artistas e obras definindo o clássico, o acadêmico ou o erudito nas belas artes. Obras não menores no valor histórico, porém pouco reveladoras das questões essenciais ao universo artístico são freqüentes nos momentos e estados de baixa sensibilidade para a criação estética do ser humano. Por motivos diversos como o econômico, o religioso, o político e o natural, percebemos na arte hoje, uma crise de criatividade e uma crise “existencial” com relação a sua nova função, seu novo destino e sua posição reflexiva e crítica diante do meio.

Fazendo um rápido diagnóstico, fica claro a necessidade de uma nova teoria, bem como de uma nova prática, pois tudo demonstra a patologia da arte, a qual em sua natureza foi afetada pelo *kitsch* e pela indústria cultural. Seu equilíbrio entre teoria e prática foi atingido diretamente na super valorização da ação prática sem conteúdo ou fundamentação, revelando lindas formas com interiores vazios. A reprodução, a cópia, a falsa arte contribuem para agravar tal enfermidade no estado atual da arte, promovendo um distanciamento; talvez por isso a teorização tanto da arte como da educação, faça sentido, pois segundo VLAMINCK citado por MORAIS (1998, p.150): *“Em arte, as teorias têm a mesma utilidade que as receitas dos médicos: para acreditar nelas é preciso estar doente”*.

As fontes de referências para a educação da arte já estão contaminadas com a supremacia dos códigos culturais europeus e norte-americanos, da etnia branca e da classe burguesa apresentadas nos livros, filmes, pôsteres, revistas, museus, TVs e CDs, impondo o modelo que foi consagrado pela história da cultura dominante. Podemos dizer que os códigos culturais indígenas, orientais, afro e popular, são sempre excluídos dos veículos que servem de propagação dos conceitos do belo e do bom; a estes códigos não predominantes é dado um título de menor valor, como artesanato, manifestação cultural, arte popular, utilitários adornados etc., e ao artista é dado o nome de artesão habilidoso, qualificando-o como inferior. Desta forma, o próprio objeto de estudo ou o material didático tem sua parcela de dominação cultural.

A arte e a educação se posicionam defronte a um panorama estéril com uma monocultura homogeneizadora, destinada a ser hiperprodutiva promovendo as diferenças como sendo negativas num mundo em que ser igual é estar integrado e alienado num senso comum; é uma promoção ao aniquilamento do indivíduo, que é o protagonista das manifestações artísticas. Mesmo sendo a sociedade, produtora das condições para acontecer o fenômeno artístico, é o artista o indivíduo capaz de revelar com o seu trabalho e com sua visão particular de interpretação do mundo, a forma transcendente e desalienante que o processo artístico (ou obra de arte) proporciona; esta contradição entre o indivíduo e a sociedade é o potencial dialético criativo.

Na unidade entre arte e religião, como já citado, o indivíduo dilui-se na identificação com o coletivo, mas a arte a partir do século XV e, sobretudo, a partir do século XX, ensinou que é possível entrar em contato com algumas verdades ou essências, tanto no universal como no particular. Sem indivíduos não existe arte, pois é na liberdade criativa do *eu* que se encontra a compreensão de si e das diferenças com os outros, é identificando e valorizando a não semelhança que se entende a beleza contida no heterogêneo, na diversidade e na multiplicidade de estilos e gostos. E, portanto, entende-se que o todo é constituído de partes que compõem a unidade da beleza universal.

A educação visa um crescimento do pequeno indivíduo para a maioria, a fim de que se torne um ser superior às dominações, seja de seus pais, tutores ou opressores. O processo educacional pretende proporcionar autonomia pessoal, emancipação dos esquemas coercivos sobre a manifestação do particular e superação dos modelos vigentes, mas também uma adaptação ao mundo com a finalidade de inserção social, do ingresso ao trabalho, da compreensão das normas, das leis, da obediência cívica e da formação de cidadãos.

A contradição fica evidente quando é anulada a possibilidade da manifestação do particular com sua forma peculiar de estabelecer regras, esquemas mentais e ações autônomas e, em contrapartida é oferecido mecanismos de interação, ajuda e intercâmbio entre as pessoas de determinada sociedade num processo em que o coletivo se fortalece na mesma medida em que

o individual enfraquece; ADORNO (1995, p.181) salienta que esta contradição tem um motivo:

*(...) é que a organização social em que vivemos continua sendo heterônoma, isto é, nenhuma pessoa pode existir na sociedade atual realmente conforme suas próprias determinações; enquanto isto ocorre, a sociedade forma as pessoas mediante inúmeros canais e instâncias mediadoras, de um modo tal que tudo absorvem e aceitam nos termos desta configuração heterônoma que se desviou de si mesma em sua consciência.*

Se existe uma clara tendência a esta educação heterônoma, isto explica o motivo da constante presença do personagem na literatura infantil, que representa a autoridade que determina as condições e pré-estabelece uma subordinação dos demais a esta figura dotada de talento nato para uma posição de modelo às massas. Este modelo talentoso apresentado nas HQs, completa a educação danificada conduzida por tal literatura, expondo a estrutura hierárquica na composição social em que o Super Herói está inserido, num nível superior subjungando e nivelando os demais a uma minoridade, portanto, uma estrutura narrativa no sentido oposto à emancipação.

A reprodutividade da dominação exemplificada nas HQs e sua efetivação no plano real se dão mediante a transferência da personalidade autoritária do Super Herói da ficção para o plano concreto, ou para pessoas reais, como vemos nas figuras dos presidentes, militares, dos ricos, chefes, diretores, patrões, professores, enfim qualquer indivíduo que esteja ocupando uma posição hierárquica de destaque, de evidência, com um certo poder sobre o outro, ganhando respeito, admiração e subverniência da massa que ainda se encontra no estágio de minoridade e dependência de tais orientadores.

O estágio de minoridade, quando ultrapassado de seu tempo natural dentro do processo individual de maturidade e emancipação, acaba por acumular tensões e resíduos nocivos, pois a minoridade contida e reprimida na ascensão ao esclarecimento rebela-se, instaurando a barbárie, a rebeldia e a violência como reflexo das privações, das violações e das falsas promessas de liberdade; para

Adorno, educação é o mesmo que emancipação e nesta perspectiva, a permanência do indivíduo na minoridade é o resultado de uma falsa educação que, centrada numa capacitação tecnicista sem estímulos às capacidades de contestação, promove uma aceitação passiva das condições do mercado pré determinando suas opções de formação e práticas de trabalho.

O duplo sentido da finalidade da arte fica evidente na sua parceria com a educação quando, por um lado, a arte foi transformada em instrumento de dominação e alienação numa semicultura informal veiculada pela mídia, por outro lado, com a possibilidade de transcendência e emancipação oferecida por seu processo de reflexão crítica sobre o real como forma de revelar uma parcela de verdade, suficiente para iluminar a desejada educação contra a barbárie.

Como pensar em um modelo educativo para a sensibilidade estética, adequado à atualidade, se há um contexto histórico da posição do professor e sua relação com o aluno e o patronato, como mostra ADORNO (1999, pp.161-162):

*(...) o professor é um herdeiro do escriba, do escrevente. Sua posição social inferior, como indiquei, tem raízes feudais e está documentada desde a Idade Média e inícios do Renascimento (...) O intelecto estava separado da força física. É verdade que sempre teve certa função no governo da sociedade, mas tornava-se suspeito nos momentos em que a velha superioridade da força física assumia sua posição do trabalho. Esse passado imemorial se repete constantemente. O menosprezo ao professor (...) pode ser caracterizado como ressentimento do guerreiro, que por um permanente mecanismo de identificação acaba por impregnar o povo como um todo.*

A própria posição do professor o situa como intermediador entre o mundo da minoridade, desprovida de liberdade e autonomia, e o estado de maioridade, independência e emancipação (ou estágio superior), levando o emancipado a ver o antigo mestre como alguém que ficou para trás, superando-o; portanto, o professor é visto como um ser ultrapassado, superado e descartado.

Diante de tal panorama educacional com o preconceito ao profissional do ensino, o desejo por mudanças torna-se utópico, porém se não houver este desejo

a barbárie certamente irá imperar, passando a ser este desejo utópico uma ação de resistência ao poder, à hipocrisia da educação para todos, à semiformação como modelo ofertado pelas instituições, e a não liberdade de “sonhar”, negando ao indivíduo a oportunidade aos sistemas verdadeiramente emancipatórios.

Visto a condução da cultura nas últimas décadas e o resultado intencional do desleixo com a educação da arte no Brasil, a partir do regime militar no final da década de sessenta até meados dos anos oitenta e posteriormente, a influência das culturas externas e dominantes, podemos afirmar a decadência da educação para os sentidos, como mostra LANGER *apud* MORAIS (1998, p.175): “A educação artística é a educação do sentimento, e uma sociedade que descuida dela se entrega à emoção informe. A arte ruim é a corrupção do sentido. Trata-se de um fator de importância no irracionalismo que exploram os demagogos.” Complementando a citação anterior, GALARD citado por MORAIS (1998, p. 175) afirma: “*Numa sociedade bem organizada, submetida aos interesses de quem deseja ver conservar-se a ordem das coisas, não temos se não dois modos de explorar nossos limites mais distantes: a arte e o crime.*”

Hoje, vivemos numa sociedade em que a violência tornou-se forma de expressão, seja na letra de uma música, na tela de uma pintura ou cinema observando que a índole selvagem e agressiva é vista como uma manifestação da natureza humana e, assim sendo, tal índole é aceitável. Estas características “animais” ou primitivas são manifestadas de maneira benéfica, quando o canal de expressão é a arte e não o crime. O fauvismo (fera), o expressionismo e mesmo os impressionistas foram vistos como movimentos que agrediam a sociedade, bem como o *rock* e o movimento *hippie* que também feriram valores estéticos, morais e éticos da sociedade a que pertenciam, porém sem violência.

O professor de arte e o artista têm que colocar seu público diante de situações não confortáveis e definitivas e devem tentar colapsar o entendimento lógico do envolvido, provocar reações imediatas, espontâneas, intuitivas, despertar a reflexão sobre respostas condicionadas, cujos sentidos reagem mediante um padrão pré-estabelecido pela semiformação, o professor e a

educação encontram-se na mesma posição que MORAIS (1998, p.63) diz estar o artista e a arte:

*O artista é, hoje, uma espécie de guerrilheiro. A arte uma forma de emboscada. Atuando imprevisivelmente, onde e quando é menos esperado, de maneira inusitada, o artista cria uma estado permanente de tensão, uma expectativa constante. Tudo pode se transformar em arte, mesmo o mais banal evento cotidiano. Vítima constante da guerrilha artística, o espectador vê-se obrigado a aguçar e ativar seus sentidos, precisa tomar iniciativas. A tarefa do artista guerrilheiro é criar para o espectador (que pode ser qualquer um e não apenas aqueles que freqüentam exposições) situações nebulosas, incomuns, indefinidas, provocando nele, mais do que estranhamento e repulsa, o medo. E só diante do medo, quando todos os sentidos são mobilizados, há iniciativa, isto é, criação.*

Devemos ver a arte como uma ferramenta de protesto e intervenção social, mais apropriada do que as armas e a violência, e também como um princípio de resistência capaz de revolucionar períodos dentro da história humana sem a necessidade de se praticar crimes. Tais manifestações traduzem o estado social, econômico, tecnológico e religioso, contribuindo para uma reflexão crítica e estética daquilo que representam ou propõem.

O método mais adequado para o ensino da arte na disciplina escolar (educação artística) ou ateliês livres e cursos é algo próximo dos sugeridos pelas disciplinas básicas em arte-educação nas escolas americanas (D.B.A.E.), assim como nas “Escuelas al Aire Libre” do México e na metodologia triangular no Brasil, através das publicações da doutora Ana Mae Barbosa (ECA – USP), que tem como princípios metodológicos quatro áreas de atuação: História da Arte, Produção Artística, Crítica e Estética da Arte; a metodologia triangular estuda estética conjuntamente com a crítica na leitura da obra.

A arte passa a ser praticada, estudada e experimentada com base na reflexão e análise do objeto que é visto como resultado de um domínio técnico, uma forma comunicativa, uma expressão de uma idéia ou sentimento, e também como um produto simbólico que representa os valores culturais de uma

coletividade, produzido dentro de um contexto histórico em determinada localidade e temporalidade; por fim, o objeto como síntese de experiências e vivências fruídas pelo artista em contato com a sociedade que o nutre e o inspira, revelando através do belo todas as contradições existentes na relação indivíduo e sociedade.

O exercício da visão crítica e da apreciação estética, indissolúvel das outras atividades artísticas citadas, não é explorado com a devida atenção pelos educadores, que concentram seus conhecimentos na área historiográfica ou nas técnicas e práticas de feitura de trabalhos, incentivando os alunos a confeccionar meras cópias ou reproduções de obras e imagens que serão avaliadas pela resolução técnica e fidelidade ao original como resultado de um bom trabalho, anulando sua criação ou interpretação.

O fenômeno dos Super Heróis veiculado pela mídia atinge diretamente a produção dos desenhos feitos pelos alunos em sala de aula; a idolatria a estes ícones tem despertado o interesse de muitos jovens e crianças para o domínio das técnicas do desenho, capacitando-os à comunicação visual como mais uma forma de linguagem e simultaneamente “alfabetizando” para a leitura de imagens, já que vivemos num mundo excessivamente regido por códigos visuais.

A percepção da beleza plástica refina-se mediante os estímulos estéticos proporcionados pelas imagens apreciadas. Sob esta ótica os Super Heróis são estímulos positivos na aproximação dos jovens com a arte e desta com a educação, uma vez que “ensinam” uma competência a mais.

O que foi exposto nos capítulos anteriores é uma visão pouco positiva quanto às influências destes personagens na formação do indivíduo, levando em consideração os aspectos da violência, dos jogos de guerra, da ausência de afeto, da disputa pela evidência, do individualismo, da castração sexual, da vaidade corporal ou do retorno ao misticismo. Estas influências agem mais no sentido da alienação do que do esclarecimento por estarem em consonância com os mesmos princípios da indústria cultural.

O incessante estímulo ao consumo de bens culturais transforma toda arte em produto indistinto e transitório dentro de um mercado sem ética, no qual a cultura e a educação não passam de novos atrativos comerciais falsamente

democratizados; o acesso ao conhecimento e à sensibilidade estética é vendido na forma de uma educação semiformativa e uma arte transfigurada pelo *kitsch*. Conhecimento e sensibilidade não se compram, pois são bens adquiridos ao longo de um processo de aprendizado que envolve disciplina, persistência e um enorme envolvimento do sujeito para com o processo, como também um comprometimento com o resultado.

A educação e a arte hoje sofrem com o mesmo mal ao se desprenderem das amarras do tradicionalismo e partirem para a concepção de novos paradigmas, pois perderam a noção de continuidade e conseqüências históricas ao romperem com o referencial com o qual se contrapunham, correndo o risco de reeditarem o passado, acreditando tratar-se de algo inédito; são os perigos de uma cultura sem memória, sem antepassados e sem regras.

Como já dito, a educação é emancipação, e neste sentido o professor se aproxima do artista na medida em que ambos desejam o mesmo com o seu trabalho. Desta forma, a posição de PICASSO apud SIMÕES (1985, pp.93-94) defronte o artista, o vidente e o Estado pode incluir o professor:

*Só os russos são bastante ingênuos para acreditar que o artista pode se inserir na sociedade – porque não sabem o que é um artista. Que pode o Estado fazer com artistas verdadeiros, com videntes? Rimbaud é impossível na Rússia. O próprio Maiakovski se suicidou. Há uma oposição absoluta entre o criador e o Estado. Não resta a este senão uma tática: matar os videntes. A vida de uma sociedade exige a estabilidade e a manutenção de certas normas, e o indivíduo deve inclinar-se perante elas ou perecer. Se a idéia de sociedade deve dominar a de indivíduo, então o indivíduo tem de perecer. Mais ainda, não existiriam videntes se não houvesse um Estado que o procura suprimir. É só sob a pressão dele que o vidente se manifesta. Só se chega a ser um artista depois de se ter atravessado um número enorme de barreiras. Por isso, a arte devia ser desencorajada e não estimulada. Só um sentido de invenção e uma necessidade intensa de criar levam o homem a revoltar-se, a descobrir-se com lucidez. Para isso tem de, pouco a pouco, romper as amarras que o prendem ao passado, à tradição e às idéias preconcebidas. A sociedade defende-se, sabendo, no entanto, que a sua continuidade depende de semelhantes*

*homens, sem os quais ela pára e morre. A arte moderna caminha para o declínio, porque já não existe uma arte acadêmica forte. É necessário haver uma regra, mesmo que seja má, porque o poder da arte se afirma com a violação dos tabus. Suprimir os obstáculos não é dar liberdade, mas sim permitir o desregramento, que conduz à desestruturação, à monotonia, ao nada.*

## **Bibliografia:**

ADORNO, T.W. & HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento – fragmentos filosóficos*. Trad. Guido de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

\_\_\_\_\_. *Mínima Moralía – reflexões a partir da vida danificada*. Trad. Luiz Eduardo Bicca. 2ªed., São Paulo: Ática S.A., 1993.

\_\_\_\_\_. *Teoria Estética*. Trad. Artur Morão. Lisboa: edições 70, LDA., 1993.

\_\_\_\_\_. *Educação e Emancipação*. Trad. e introdução Wolfgang Leo Maar. São Paulo: Paz e Terra. 1995.

\_\_\_\_\_. Teoria da semicultura. Trad. Newton Ramos-de-Oliveira, Bruno Pucci, Cláudia B. Moura Abreu. In: *Educação & Sociedade: revista quadrimestral de ciência da educação, ano XVII, nº 56*, Campinas: Editora Papirus, dez/1996.

\_\_\_\_\_. *Teses sobre arte e religião hoje*. Trad. Newton Ramos-de-Oliveira. São Carlos: UFSCar, 1997, publicação interna.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BARBOSA, Ana MaeTavares Bastos. *A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação IOCHPE, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Trad. Artur Morão. Lisboa: edições 70, 1991.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Magia e Técnica, Arte e Política. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 6ªed., São Paulo: Brasiliense, 1993, v.I.

BRÜSEKE, Franz Josef. *A técnica e os riscos da modernidade*. Florianópolis: ed. da UFSC, 2001.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. Trad. David Jardim Júnior. 8ª ed., Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama Histórico da Literatura Infantil / Juvenil*. 4ªed., São Paulo: Ática, 1991.

COSTA, Belarmino César Guimarães da. *Estética da violência: jornalismo e produção de sentidos*. Campinas

CUNHA, Miguel Pina e. All that jazz: três implicações do conceito de improvisação organizacional. In: *RAE*. vol. 42, nº3, São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, jul/set. 2002.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. 6ªed., São Paulo: Perspectiva, 2001.

FISCHER, Ernest. *A necessidade da arte*. Trad. Leandro Konder. 9ªed., Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

HAUSER, Arnold. *História Social da Literatura e da Arte*. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1982, tomo I e II.

JIMENEZ, Marc. *Para ler Adorno*. Trad. Roberto Ventura. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977.

LANGER, Susanne K. *Sentimento e Forma: uma teoria da arte desenvolvida a partir de filosofia em nova chave*. Trad. Ana M. Goldberger Coelho e J. Ginzburg. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MARTINS, P. & LEDO, T. O. *Manual de Literatura: guia prático da língua portuguesa*. São Paulo: DCL, 2001.

MOLES, Abraham. *O kitsch: Arte da felicidade*. Trad. Sérgio Miceli. 5ªed., São Paulo: Perspectiva, 2001.

MORAIS, Frederico. *Arte é o que eu e você chamamos arte: 801 definições sobre arte e o sistema de arte*. Rio de Janeiro: Record, 1998.

PESSOA, Fernando. *O Eu profundo e os outros eus: seleções poéticas*. 11ªed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

PUCCI, B.; Ramos-de Oliveira, N. e Zuin, A.A.S. *Adorno: o poder educativo do pensamento crítico*. Petrópolis, RJ : Vozes, 1999.

SANTAELLA, Lucia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. 4ªed., São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

Simões Jr., José Geraldo. Pensamentos. In: \_\_\_\_\_. *Pensamento vivo de Picasso*. nº 52074, Rio de Janeiro, Ediouro, 1985.

TÜRCKE, Christoph. Sociedade da sensação: a estetização da luta pela existência. Trad. Antônio Álvaro Soares Zuin. In: SCHWEPPENHÄUSER, G. & WISCHKE, M. *Impuls und Negativität: Ethik und Ästhetik bei Adorno*, Hamburg: Argument Verlag, 1995.

\_\_\_\_\_. A luta pelo logotipo. In: Figueiredo, Rodrigo Duarte (org). *Mimesis e Expressão*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

\_\_\_\_\_. "O nascimento mítico do logos". In: De Boni, A. (org.). *Finitude e Transcendência: Festschrift em Homenagem a Ernildo J. Stein*. Petrópolis, Vozes, 1996.

VANNUCCHI, Camilo. Abracadabra. *Revista Isto É*. São Paulo: Editora Três, nº. 1784, dez/2003.

VIANNA, Hermano. O jogo da vida. Folha de São Paulo, São Paulo, 18 jan. 2003. Caderno Mais, p. 4-9.

ViGOTSKii, LS. *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins Fontes editora Ltda, 1984.

WEICK, Karl. A estética da imperfeição em orquestras e organizações. In: *RAE*. vol. 42, nº3, São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, jul/set. 2002.