

Participação política e debate político-filosófico na era da cultura da virtualidade real: um estudo de caso nos quadrinhos de super-heróis

Political participation and politic-philosophical debate in the culture of real virtuality: a case about super heroes comics

Cláudio Clécio Vidal Eufrausino

Jornalista e Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE

E-mail: cleciopegasus@yahoo.com.br

Resumo

Analisamos, neste artigo, como preconceitos herdados do Iluminismo, a exemplo da idéia de que só há mudança política quando há participação efetiva da maioria e a oposição radical diversão/entretenimento *versus* manifestação política e reflexão filosófica, representam um embotamento da nova forma de debate político-filosófico engendrada na era atual, chamada de *cultura da virtualidade real*. Neste período, a *sociedade desorganizada*, na qual prevalecem as ações movidas por vontades individuais, hedonistas, e não mais pelo impulso associativista, as pessoas engajam-se pontualmente em ações sociais, não separando política de divertimento. Discutimos como, nesse tipo de sociedade, a sensibilização para o agir social é sempre mediada pela fantasia e como mobilização política, por meio dos meios de comunicação, passa a significar a união entre faz-de-conta e pragmatismo na construção das mensagens. Por isso, têm sido mais eficazes que os jornais os quadrinhos, e os fan-zines no estímulo do debate sobre questões fundamentais, não só políticas, mas também éticas e filosóficas.

Palavras-chave: ação social, debate político-filosófico, entretenimento, quadrinhos.

"Hoje vemos como por um espelho, confusamente; mas então veremos face a face."

I Coríntios 13, 12.

Na mídia, nas conversas informais ou nos debates na esfera política (Câmara de Deputados e Senado), quando o assunto discutido é a participação das pessoas na construção das políticas públicas ou na construção do conhecimento, logo se estabelece uma equação que o senso comum acredita dar conta de toda a complexidade do fenômeno denominado cidadania. Tal equação pode ser representada da seguinte forma:

Participação cidadã = acesso a tecnologias da informação e capacidade de manipular essas tecnologias.

Com base nessa equação, têm sido pensadas estratégias de inclusão digital que visam à difusão da Internet (acesso geral da população à Net por meio da TV, adaptada para esse fim, por exemplo) e ao domínio dessa ferramenta (cursos de web designer oferecidos por ONGs a crianças em situação de rua, por exemplo).

No campo teórico, um dos

pensadores que segue a filosofia da "equação info-cidadã" é o sociólogo Manuel Castells. Ele alerta para a necessidade de nos prepararmos para um novo sistema de dominação do homem pelo homem, baseado nas possibilidades de acesso à Rede. Segundo Castells, o *novo mundo* será caracterizado pela divisão entre os que controlam o potencial das novas tecnologias da informação e os dependentes dessas pessoas, ou, em outros termos, os analfabetos digitais.

Assim, o mundo da multimídia será habitado por duas populações essencialmente distintas: a interagente e a receptora da interação, ou seja, aqueles capazes de selecionar seus circuitos multidirecionais de comunicação e os que recebem um número restrito de informações pré-empacotadas. E quem é o quê será amplamente determinado pela classe, raça, sexo e país (Castells, 1999:393-394).

Mas parece-me que o domínio do potencial de uma determinada

tecnologia da informação não implica necessariamente um aprimoramento da democracia, da participação política ou do debate em torno de temas vinculados à reflexão político-filosófica.

Para atestarmos isso, basta analisarmos o período histórico que vai do surgimento da imprensa na Europa (final do século XV) até o século XIX. Nesse intervalo, a imprensa se difundiu em progressão geométrica¹, mas apesar da enorme difusão dessa tecnologia da informação, o que se verificou foi um retrocesso da participação de indivíduos privados no debate sobre questões de interesse público ou coletivo.

Como verifica Eisenstein (1998), a difusão da imprensa fez o conhecimento em todas as áreas, incluindo a filosófica, expandir-se como nunca antes. Fenômeno que vem se repetindo com a gama de informações e o acesso gratuito a livros disponibilizados na Rede. Mas, ainda assim, um enorme potencial de reflexão filosófica é perdido por conta da maneira como a sociedade miticamente encara a atividade de especulação filosófica. Da mesma forma, há um desperdício de potencial da participação cidadã gerado por uma visão mítica de como deve ser tal participação. Descreverei, em seguida, a causa comum de tais desperdícios.

Até o século XVIII, havia ainda uma separação entre imprensa de divertimento ou do extraordinário que, como a descrevem Habermas (1984) e Luís Costa Lima (1990), tinha um caráter de mercado, voltada para a ficção e o entretenimento; e a imprensa política, voltada para a crítica das posturas dos governantes e aos privilégios da nobreza feudal em decadência.

Nesse período, havia a reunião das pessoas em espaços como os cafés, tanto para conversas informais como para a discussão de assuntos públicos que interferiam na esfera privada. É o que Habermas chama de esfera pública privada ou esfera pública de interesses privados, um espaço em que os burgueses discutiam como o Governo deveria se comportar e qual deveria ser o espírito das políticas públicas a fim de proporcionar, ao máximo, que as famílias pudessem

usufruir de liberdade de expressão e de comércio, conforme seus interesses privados.

Nos séculos XIX e XX, em que o acesso aos jornais generaliza-se, verifica-se um esmaecimento dessa esfera pública de debates. O que ocorreu, segundo Habermas, é que com a ampliação da esfera pública privada ficou cada vez mais difícil o debate dos diversos pontos de vista particulares. A sociedade, então, passou para os grandes jornais, por uma espécie de “procuração” simbólica, o direito de serem porta-vozes de suas idéias. A partir daí, criou-se o mito de que a imprensa é a voz da verdade e o espelho da sociedade.

O que aconteceu não foi o movimento da imprensa de sintetizar a vontade ou a opinião pública. Ao contrário, houve e continua havendo a formação de uma opinião não pública (Habermas, 1984), que, ilusoriamente, é encarada como opinião pública. Os interesses e a visão de mundo de grupos privados, a exemplo de partidos políticos e donos de jornais, ganham os meios de comunicação como sendo a representação de uma opinião pública.

Percebemos, então, que o fortalecimento da democracia não é em função do acesso à tecnologia informacional. Porém, haverá quem diga o contrário. Castells, por exemplo, considera que a Internet representa uma revolução, por proporcionar, pela primeira vez na história, que usuários e produtores da informação sejam a mesma pessoa². Mas, mesmo tendo habilidade para produzir mensagens capazes de percorrer grandes circuitos de comunicação, os indivíduos pós-modernos têm assumido uma postura cada vez mais individualizada, e a preocupação com as políticas públicas tem sido cada vez menor.

Não acreditamos, no entanto, que este tipo de sociedade, chamada pelo filósofo Wilson Gomes de *sociedade desorganizada*, na qual prevalecem as ações movidas por vontades individuais, hedonistas, e não mais pelo impulso associativista e pelo desejo de empreender reflexões filosóficas penosas e árduas, seja apolítica e superficial, como a descreve Win Wenders

¹ Conferir Habermas (1984) e Eisenstein (1998).

² Rompe-se, assim, com o modelo que regeu durante a modernidade o processo de transmissão da informação: fonte emissora (detentora dos meios de produção da informação) e audiência atomizada receptora de informação massificada (homogeneizada).

por meio da fala de um dos personagens do filme *O Estado das Coisas*. Por meio desse personagem, o cineasta discute como a reflexão soa “no mínimo como imprópria para o consumo, ou, talvez, indigesta, nestes tempos de McDonald’s – como diz o personagem wenderiano, em que ‘os filmes precisam ter história, o público não quer saber sobre digressões sobre a alma, sobre os homens, sobre o cheeseburger e as fritas” (Duarte, 2001:127).

Conforme descreveu Gomes, no seminário *Ciberdemocracia: Possibilidades e limites*³, entre as características da sociedade desorganizada estão:

1. Engajamento pontual em ações sociais – o indivíduo pós-moderno não procura filiar-se a partidos. Tem ojeriza a reuniões de grêmios ou sindicatos ou a qualquer outro tipo de burocracia que medeia a decisão política. Participa de campanhas, protestos e abaixo-assinados, esporadicamente, preferindo o debate por meio de comunidades virtuais. Prefere interferir nos rumos sociais por meio de doações do que agindo *in loco*;

2. Não separa nem ação política nem reflexão do divertimento.

Normalmente, analisamos esta sociedade, sob uma óptica adorniana, como sendo alienada e inerte. Mas não se trata disso. O que acontece é que efetuamos nossa análise com base em pressupostos que, preconceitualmente, inculcamos como sendo indispensáveis a qualquer ação política ou especulação filosófica. Esses pressupostos são:

a. Reunião ou ajuntamento de pessoas – herdamos do paradigma iluminista que só há mudança política quando há participação efetiva da maioria, reunida fisicamente e, em certos casos, disposta a pegar em armas ou a usar violência. Daí provém outro mito: o de que o Brasil, por exemplo, não conhece mudanças sociais por ter sido um país que nunca derramou muito sangue em revoluções, a exemplo da Revolução Francesa e da guerra dos Estados Unidos pela independência;

b. Dor e sacrifício – essa parcela do significado que é dado à participação política e à reflexão filosófica é uma herança medieval. Não são consideradas fontes de manifestação política ou filosófica, as atividades que envolvam algum tipo de entretenimento (entretenimento significa, conforme essa ideologia, dispersão e inação), como a cultura de massa. Em contradição com o primeiro item, só são consideradas como fontes de mensagem político-filosófica as manifestações culturais herméticas e sérias (se a cultura atrai muita gente significa diversão e, portanto, dispersão da ação política e desconcentração que perturba o caráter solene miticamente atribuído à filosofia) ou a cultura das minorias, a exemplo da arte folclórica (nesse caso, atitude política é entendida como esforço para preservar, manter intocada uma determinada manifestação).

O fato de boa parte da sociedade encarar a ação política e a reflexão filosófica como sendo caracterizadas pelos ideais mencionados acima acaba boicotando a participação nessas atividades. Entendamos como isso acontece. A sociedade contemporânea está predisposta a uma nova forma de organização política e reflexiva, que busca estratégias opostas às que vêm sendo adotadas desde a modernidade (modelo descrito nos itens A e B). Mas o que ocorre é que o terreno para o novo formato de participação cidadã e de construção de conhecimento filosófico está sendo subutilizado porque ainda encaramos com preconceito qualquer tentativa de mobilização social que fuja à combinação agrupamento de pessoas + dor e sacrifício.

Podemos dizer, então, que, mesmo que a Internet ou outras formas de tecnologia da informação tornem-se amplamente difundidas e que as pessoas tenham perícia na utilização dessas tecnologias, o problema da participação política e da reflexão filosófica vinculadas às TI continuará, pois não se trata de uma falha técnica, mas sim de um distúrbio da comunicação.

Com isso, não queremos dizer que a cidadania está vinculada exclusivamente à comunicação, mas sim

³ Seminário ministrado em janeiro de 2005, na Universidade Federal de Pernambuco.

que a ineficácia do incremento da participação das pessoas no debate político-filosófico, no que se refere aos processos comunicativos, não se liga prioritariamente a questões técnicas (ampliação do número de usuários da Internet e perícia desses usuários). Ligue-se, na verdade, ao modo como as pessoas que utilizam as TI desenvolvem a comunicação entre elas.

Como veremos, não se trata, nesse caso, de afirmar que as atividades tradicionais de mobilização (passeatas, por exemplo) e de filosofia (leitura de teorias filosóficas) devam ser abandonadas. O que deve ser buscado é o fim do mito que coloca como opostos irreconciliáveis o divertimento e o debate político-filosófico. Nas palavras de Aristóteles: “É peculiarmente lamentável não podermos usar [os bens da vida] em momentos de lazer” (Irwin, 2004:15).

Ação política no ambiente da cultura da virtualidade real

Segundo Castells, o fenômeno da multimídia (fusão de diversas formas de expressão audiovisuais, a partir dos ingredientes básicos: escrita, som e imagem) não deve ser concebido unicamente como um avanço tecnológico, mas sim como um novo ambiente simbólico. Este novo ambiente simbólico tem potencial de comunicar todos os tipos de mensagem num mesmo sistema ou plataforma e “induz a uma integração de todas as mensagens em um padrão cognitivo comum” (Castells, 1999: 394).

O acesso às notícias, educação e espetáculos audiovisuais no mesmo meio, mesmo a partir de fontes diferentes, intensifica a mistura de conteúdos que já estava ocorrendo na televisão direcionada às massas. Do ponto de vista do meio, diferentes modos de comunicação tendem a trocar códigos entre si: programas educacionais interativos parecem videogames; noticiários são construídos como espetáculos audiovisuais; julgamentos são transmitidos como novelas (...) Do ponto de vista do usuário (como receptor e

emissor em um sistema interativo), a escolha das várias mensagens no mesmo modo de comunicação, com facilidade de mudança de uma para outra, reduz a distância mental entre as várias fontes de envolvimento cognitivo e sensorial (Castells, 1999: 394).

A principal característica deste novo ambiente multimidiático é o surgimento da cultura da virtualidade real, que, como explica Castells, se trata de um modo de produção de cultura em que há um intercâmbio oscilante entre aquilo que classificamos como real e o que entendemos como sendo *faz-de-conta*.

É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do *faz de conta*, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência (Castells, 1999:395).

Mesmo que a Internet não seja uma realidade generalizada, a multimídia já o é, como atestam os outdoors animados (pleoramas) e a própria TV, esta cada vez mais dotada de estratégias hipertextuais de construção do sentido. Castells analisa a multimídia e a cultura da virtualidade real em seu poder de banalizar a informação. Nesta perspectiva, a multimídia seria uma das responsáveis pelo fato de encararmos uma notícia sobre uma catástrofe com a mesma naturalidade que assistimos a um filme de ação da Sessão da Tarde. Mas Castells não analisou o que a cultura da virtualidade real pode vir a ter, quando conseguirmos nos despir da ideologia que separa a diversão/distração da ação política, um grande potencial de mobilização social.

Isso já vem ocorrendo. Podemos tomar, como exemplo, o caso da novela *Mulheres Apaixonadas*, exibida em 2003, pela Rede Globo de Televisão. Nessa novela, uma das personagens morreu vítima de uma bala perdida na cidade do Rio de Janeiro. Esse acontecimento ficcional gerou uma

comoção nacional e impulsionou a criação da Lei do desarmamento, além de uma série de mobilizações pela paz⁴. Romanticamente, poderíamos dizer que estamos diante de uma sociedade cada vez mais insensível, que só reage e se mobiliza diante de uma novela, sendo incapaz de agir diante de problemas que a circundam na vida real, como a miséria.

Mas podemos também encarar o quadro de outra forma. Acredito que, por se tratar de uma sociedade imersa na cultura da virtualidade real, a sociedade atual possui outros canais de sensibilização; uma sensibilização mediada. Do mesmo modo que passamos a olhar sensivelmente uma questão, após nos depararmos com ela numa telenovela, cada vez mais só achamos graça em um filme se ele, ao lado dos elementos fantásticos, trouxer algo que pertença à nossa realidade cotidiana. Não se trata, portanto, de preferirmos o faz-de-conta à realidade, mas sim de buscarmos uma integração desses níveis de representação. Acredito que em nada perde seu valor uma ação política mediada ou impulsionada pela ficção ou pelo faz-de-conta.

Talvez o faz-de-conta seja a válvula de escape ou o atalho encontrado por nossas emoções para se manifestarem num mundo onde o “real” é visto cada vez mais como sinônimo de individualidade, narcisismo, frieza e cálculo. Na atmosfera da cultura virtual real, mobilização política e reflexão filosófica, por meio dos meios de comunicação, significam aliar fantasia (e, por extensão, divertimento) e pragmatismo na construção das mensagens. Por isso, têm sido mais eficazes que os jornais os quadrinhos e fan-zines no estímulo do debate sobre questões fundamentais não só políticas, mas éticas e filosóficas⁵.

São vários os exemplos. Gostaria de demonstrar um deles fazendo referência às pesquisas que venho desenvolvendo de estudo de alegorias da modernidade e da pós-modernidade nas histórias em quadrinhos de super-heróis, tomando como objeto de análise dois personagens centrais da trama dos *X-Men*.

Questões filosóficas são abordadas com criatividade e profundidade em *X-Men*, provando que a cultura da virtualidade real pode edificar discussões políticas e gerar movimentos, mesmo que de maneira inconsciente, em favor da melhoria das condições de vida do ser humano. No entanto, para percebermos isso, precisamos nos esforçar para abandonar o dualismo que herdamos do marxismo (não de Marx), que opõe como extremos irreconciliáveis a fantasia e o real. Numa perspectiva dialética, existe real na fantasia e vice-versa, e é isso que nosso aparelho cognitivo está, de forma angustiante, se esforçando para compreender e, talvez, aceitar ou superar.

Força ou verdade? A dupla face do Iluminismo alegorizada pelo Professor Xavier e por Magneto, personagens centrais da trama dos *X-Men*.

Ora, julgais que eu teria vivido tantos anos, se tivesse me dedicado à política e procedendo como homem de bem, tivesse defendido as coisas justas, e, como deve ser, tivesse dado a isso a maior importância? Muito longe disso, cidadãos atenienses, na verdade, também nenhum outro se teria salvo! (Sócrates, In Apologia, o Banquete, 2001:63).

No entanto, senhores, talvez o mais difícil não seja isso: fugir da morte. Bem mais difícil é fugir da maldade, que corre mais veloz que a morte (Sócrates, In Apologia, o Banquete, 2001:73).

Diferentemente do Feudalismo, que considerava os seres humanos como naturalmente maus ou bons, os modernos encaram a maldade humana como fruto do desconhecimento acerca da verdade “iluminadora”, e, portanto, como algo que mais cedo ou mais tarde será superado pela força irresistível da verdade. Encarando a modernidade como uma narrativa, podemos dizer que o personagem “verdade” é a versão laicizada de Jesus Cristo. Na passagem da Idade Média para a Modernidade, é comum verificarmos essa laicização ou secularização: o que era concebido em termos religiosos (Cristo, santos, anjos,

⁴ Porém, devemos esclarecer que a TV, com seu poder de pautar ações, transita entre a manipulação e a formação da opinião pública.

⁵ Apesar do otimismo apresentado, não podemos ficar alheios ao fato de que o lado de insensibilidade e apatia engendrado pela cultura da virtualidade real continua frutificando.

etc.) passa a ser tratado em termos abstratos ou ausentes de valoração sentimental ou religiosa.

A confusão entre força e verdade é uma das marcas da ideologia iluminista, a qual resiste até hoje, embora se apresente de uma forma bastante distinta. Essa relação foi descrita por Adorno e Horkheimer (1978), quando falam sobre a mistura feita pelos iluministas entre encontrar a verdade e poder subjugar a natureza, isto é, exercer força sobre ela.

Apesar de alheio à matemática, Bacon captou muito bem o espírito da ciência que se seguiu a ele. O casamento feliz entre o entendimento humano e a natureza das coisas, que ele tem em vista, é patriarcal: o entendimento, que venceu a superstição, deve ter voz de comando sobre a natureza desenfitejada. Na escravização da criatura ou na capacidade de oposição voluntária aos senhores do mundo, o saber que é poder não conhece limites (Adorno e Horkheimer, 1978: 98).

Quando lemos os quadrinhos de X-Men e prestamos atenção nos personagens centrais da trama, professor Xavier e Magneto, percebemos que o conflito ideológico entre eles alegoriza as idas e vindas do pensamento iluminista (moderno), no que se refere à opção entre a verdade e a força como alicerces do edifício social. Em alguns momentos, irá prevalecer a idéia de que a sociedade deve ser regida pela força; em outros, haverá a crença de que o homem deve ser regido pela verdade, encarada como tudo aquilo que não significa força; em outros, por fim, força e verdade serão encaradas como “entes” capazes de se substituírem mutuamente na determinação dos rumos da sociedade.

A estratégia de disseminação da verdade também é variável. Por um lado, os modernos procuram estimular-se a descobrir a verdade por si mesmos. Daí, a obsessão com as fontes de conhecimento e com as evidências, cridas como capazes de revelar a verdade a qualquer ser humano, independentemente da época ou do lugar em que este ser humano vivesse

(Olson, 1997).

Movidos por esse ideal, os modernos pregam a convivência paciente com as diferenças, que representariam, em última instância, desdobramentos do esforço de perseguir a razão, tendo em vista a conquista da liberdade, “meta última para a qual o processo da história do mundo tem continuamente tendido, e à qual têm sido ofertados os sacrifícios que de quando em quando se consomem, pelos séculos afora, no imenso altar da terra (Hegel, In Marcuse, 1978:23).

O Professor Xavier, ao almejar o convívio pacífico entre humanos e mutantes, apesar de suas diferenças, alegoriza essa vertente do discurso iluminista. Entre as filosofias alegorizadas por Xavier, podemos mencionar Hegel, Descartes, Kant, todos influenciados por:

Sócrates – “O conhecimento verdadeiro não pode ser relativo a cada sujeito cognoscente. Deve ter a verdade uma autonomia, ela deve existir e ser válida para todos” (Apud Navarro, 2001:25).

A utopia leva Xavier a ser contra qualquer utilização pelos mutantes de seus poderes para subjugar os seres humanos, mesmo quando forem atacados. Ele acredita, da mesma forma que os iluministas do primeiro grupo descrito acima, que a violência dos seres humanos contra os mutantes não é fruto da maldade, mas sim do medo diante do desconhecido. E acredita também que, à medida que os humanos se familiarizarem com as características dos mutantes, poderão conviver em paz com eles. Nesta perspectiva, independentemente das particularidades que distinguem humanos de mutantes, todos são, acima de tudo, seres em busca da razão e da verdade; da felicidade.

Xavier alegoriza o que Habermas denomina razão comunicativa, ou seja, a busca da verdade intersubjetiva, que não pode ser imposta ou aceita como dogma, mas somente por meio da formação de consensos. “No paradigma de intercompreensão, é [privilegiada], antes, a atitude performativa dos

participantes da interação que coordenam os seus planos de ação através de um acordo entre si sobre qualquer coisa no mundo” (Habermas, 1998:277)⁶.

Segundo esta perspectiva, a utilização do poder para fazer com que a verdade ou qualquer outro valor (paz ou liberdade, por exemplo) se estabeleça, é inútil. O máximo que esse uso pode acarretar é a guerra constante entre os seres humanos. Porém existe o outro lado da “razão salvadora”: a crença de que existem pessoas iluminadas, destinadas a conduzir os homens ignorantes, que, na acepção de Voltaire, constituem o povo, a “canalha que deve ser guiada”. Com base nessa idéia, cabe ao detentor do conhecimento deixar bem claro as diferenças existentes entre ele e o ignorante, e deixar claro também quão tortuoso é o caminho para se chegar à razão.

A personagem Magneto alegoriza essa perspectiva de Voltaire. Para o rival de Xavier, os mutantes representam uma evolução da espécie humana e como tal devem, naturalmente, substituí-la, não havendo sentido no ideal da harmonização cultivado por Xavier e pelos X-Men. Além disso, Magneto crê que se os mutantes não utilizarem a força e a violência contra os seres humanos correm o risco de pôr a perder o esforço que a natureza fez para evoluir. Não utilizar a violência, para Magneto, é o que realmente representa a irracionalidade, e não o contrário, como pensa Xavier.

Enquanto a vertente *xavieriana* do iluminismo acredita que a verdade tem força para, por si mesma, fazer-se valer, impelindo os homens que a conhecem a inevitavelmente trilharem o caminho da razão, a vertente *magnetiana* do pensamento das luzes crê que a verdade para se impor deve contar com apoio da força. Nesse sentido, existe uma luta entre a razão, dom dos iluminados, e a irracionalidade, normalmente encarada como atributo das massas e das mulheres (Huyssen, 1996). A solução desse impasse seria mediada pela força, que pode ser entendida como aquilo que Marx denomina de violência

monopolizada pelo Estado ou como o espírito revolucionário do proletariado. No primeiro caso, Marx enxerga algo negativo, em contraposição ao segundo caso.

Uma exacerbação dessa ideologia está na crença de que haveria uma separação natural entre os capazes e os incapazes de chegar à razão, restando a estes ser dominados por aqueles. Nesse caso, a importância de exercer um poder que se “possui” de forma “natural” torna-se maior do que a de estar sujeito às regras da razão.

O personagem Magneto corresponde a este ponto de vista. Ele crê que não é a razão a regente da vida em sociedade, mas sim a disputa pelo poder. Magneto tem em sua personalidade componentes de diversas filosofias, entre as quais:

- a) Nietzsche: o conflito é necessário para que o homem possa manifestar sua liberdade. Submeter-se às convenções e ao convívio social implica a repressão, o sacrifício e a subjugação perante a vontade alheia;
- b) Freud: a tendência natural do ser humano é o conflito;
- c) Hobbes: só o poder maior pode originar uma sociedade harmônica.

Na opinião de Freud, na medida em que nenhum indivíduo é igual a outro, conclui-se que a situação humana primeira é aquela em que um odeia o outro. Toda formação grupal se origina não em impulsos de solidariedade, mas no ciúme. A noção de justiça aparece por necessidade de que todos sejam tratados de maneira igual e resulta da impossibilidade de se obter amor exclusivo. É uma compensação parcial a essa renúncia, significando que, assim como nós fomos constrangidos a renunciar a muitas coisas, os outros também devem viver igualmente sem elas. Por isso, Freud afirma que cada um de nós é um inimigo potencial da civilização (Matos:1995).

Essa idéia encontra correspondência no pensamento de Thomas Hobbes (século XVII), segundo o qual o poder absoluto é a única maneira de evitar que

⁶ O grifo [] é meu.

os humanos vivam numa situação de guerra constante. No estado de natureza, os indivíduos teriam um *ius in omnia* – um direito sobre todas as coisas, o que quer dizer que não teriam direito a nada, pois já que todos têm direito a tudo, “qualquer coisa pertence ao mesmo tempo a mim e a ti. Só o Estado pode garantir, com sua força, superior à força conjunta de todos os indivíduos, que o que é meu me pertença exclusivamente, assegurando assim o sistema da propriedade individual” (Bobbio, 1995:108).

Esses dois campos de força originados do pensamento iluminista, e os entrelaçamentos existentes entre eles, norteiam os posicionamentos e os conflitos políticos durante a modernidade, os quais podem ser alegorizados em X-Men pelas convergências e divergências existentes entre os pensamentos do orientador e líder dos X-Men, o professor Charles Xavier, e do seu grande amigo e rival Magneto.

Abstract

We analyze in this article how some aspects of Enlightenment heritage, like the idea that the political changes come up only if there's effective participation of most of the people, and the radical opposition political action/philosophical reflexion versus amusement, represents a break of the development of the new kind of politics that rises with the culture of real virtuality. In this age, the disorganized society, in which prevail the actions based on individual and hedonist will and no more in the associative impulse, people take part in political acts, punctually, always combining politics and entertainment. We discuss how, in this kind of society, the motivation to political action is always mediated by fancy and how political mobilization based on mass media actually means to join fancy and pragmatism in order to elaborate messages. That's the reason why comics and other publication of the same kind has been more efficient than the newspaper in order to achieve debates not only around politics, but also around ethics and philosophy.

Keywords: political acts, politic-philosophical debate, amusement, comics.

Bibliografia

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede; tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
BOBBIO, N. A Teoria das Formas de Governo. UnB, 1995.

_____. O Conceito de Sociedade Civil. Graal Editora, 1994.

COELHO NETO, J. T. Moderno/Pós-Moderno. São Paulo: L&M Editores, 1995.

DUARTE, Isabel. Pós-Modernismo em Win Wenders: Vãos e Viagens. 2001. 145 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2001.

EISENSTEIN, Elisabeth. A Revolução da cultura impressa. São Paulo: Ática, 1998.

GRAMSCI, A. Maquiavel: a política e o Estado moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

GRUPPI, L. Tudo Começou com Maquiavel. Trad. Dario Canali. Porto Alegre: L&PM, 1986.

HABERMAS, Jürgen. Mudança estrutural da Esfera Pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa; tradução de Flávio R. Kothe. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

HABERMAS, J. O Discurso Filosófico da Modernidade. Trad. Ana Maria Bernardo et. al. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1998.

HORKHEIMER, Max e ADORNO, T. W. O Conceito de Iluminismo. In: ARANTES, O. B. F.

LÓPARIC, Zeljko (Org.). Textos Escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1978 (Coleção Os Pensadores), p. 98-123.

12. HUYSEN, A. Memórias do Modernismo. Rio de Janeiro: Editora da UFRI, 1996.

IRWIN, William (org.) e South, James B. (editor). Buffy, a Caça Vampiros e a filosofia; trad. Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2004.

LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa/ Adorno... et al; introdução, comentários e seleção de Luiz Costa Lima. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

NIETZSCHE, F. Genealogia da Moral. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1999

NAVARRO, Eduardo de Almeida. In Apologia de Sócrates e o Banquete, Martin Claret, 2001

OLGARIA, C. T. A Escola de Frankfurt: Luzes e Trevas do Iluminismo. São Paulo: Moderna, 1995.

OLSON, D. O Mundo no Papel. São Paulo: Ática, 1997.

PLATÃO. Apologia de Sócrates e o Banquete. Idealização e realização: Martin Claret. São Paulo, Martin Claret, 2001.

VOLTAIRE, François Marie Arouet. Cartas inglesas e outros textos; seleção de Marilena de Souza Chauí et al; tradução de Marilena de Souza Chauí. São Paulo: Abril Cultural, 1978 (Coleção Os Pensadores).

Revistas

X-Men Especial, número 2. Abril Jovem: 07/1990.

X-Men, número 1. Abril Jovem: 11/1988.

X-Men, número 2. Abril Jovem: 12/1988.

X-Men, número 5. Abril Jovem: 03/1989.

X-Men, número 10. Abril Jovem: 08/1989.

X-Men, número 19. Abril Jovem: 05/1990.

X-Men, número 7. Abril Jovem: 05/1989.

X-Men, número 9. Abril Jovem: 07/1989.

X-Men, número 31. Abril Jovem: 08/1991.