



Ferramentas Ideológicas: uma análise sobre a dominação social em *V de Vingança* e 1984¹

Matheus Ribeiro SANTI²

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

O presente artigo apresenta análise comparativa feita entre as narrativas da história em quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd, e o livro *1984*, de George Orwell, com foco na dominação social realizada através do discurso de governos totalitários veiculado pelos meios de comunicação. As histórias apresentam sociedades distópicas e expõem a dominação dentro de um sistema em que a comunicação exerce papel fundamental como propagadora da ideologia do governo vigente.

PALAVRAS-CHAVE: ficção; distopia; dominação; ideologia; comunicação.

INTRODUÇÃO

Em sua clássica obra *A República*, Platão discorre sobre a formação de um Estado ideal, uma sociedade perfeita. Em um dos diálogos com Adimanto trata sobre a questão das artes na república. Em resposta a uma afirmação deste, que as considera inócuas, diz, através da fala de Sócrates e em tom irônico, “como se a música e a poesia fossem apenas entretenimento e não provocassem nenhum mal.” (2006, p. 186).

Esta fala de Sócrates mostra que a música e a poesia não são tão inocentes quanto se imaginava, podendo vir a causar determinados efeitos em quem as recebe. Tendo em vista que estas eram as duas principais formas de expressão de arte da época, este princípio platônico poderia ser ampliado para os demais produtos artísticos que surgiram deste período até a atualidade.

Considerando-se, portanto, as artes como processo comunicacional da raça humana, por meio do qual o ser humano se expressa e envia uma mensagem, através de um meio físico, a seus respectivos receptores, por que eximir esta reflexão platônica dos meios de comunicação? Afinal, assim como as artes possuem uma espécie de poder sobre as pessoas que as contemplam, os meios de comunicação também possuem tal capacidade, sendo parte das discussões a questão da maior ou menor autonomia do receptor frente a essas forças.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFSM, email: m.ribeirosanti@yahoo.com.br. Orientadores: Enéias Tavares, professor do Curso de Letras da UFSM, e Rogério Koff, professor do Curso de Jornalismo da UFSM.



Dentro deste aspecto, existem duas obras ficcionais de grande visibilidade: o romance *1984*, de George Orwell, e a história em quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Ambas retratam realidades distópicas e futuras em relação ao tempo em que foram concebidas. Nos dois governos representados, os meios de comunicação, bem como os produtos artísticos, são peças centrais para a manutenção do regime.

O presente artigo tem, portanto, o objetivo de realizar uma discussão sobre o poder dos meios de comunicação e das artes dentro das realidades diegéticas das duas obras. Pretende mostrar como, dentro dos universos de *1984* e *V de Vingança*, os meios de comunicação e as expressões artísticas possibilitam ou facilitam a dominação social por parte de um grupo ou ideia específica.

Para tanto, as obras serão apresentadas com mais detalhes. Será feita uma discussão histórica e literária e uma comparação entre o enredo das duas narrativas. As teorias da comunicação servirão de embasamento teórico, uma vez que respondem perfeitamente ao presente tema. Assim sendo, uma ideia inicial já pode ser vislumbrada: se as teorias da comunicação, que servem para explicar e entender os processos comunicacionais que existem na sociedade humana, também explicam e entendem os mesmos processos dentro de uma realidade diegética, talvez exista muito mais de realidade na ficção e muito mais de ficção na realidade do que se pode imaginar.

1984

A primeira obra a ser apresentada é o livro *1984*, de George Orwell. Esta obra foi escolhida por mostrar claramente, e de forma pioneira, o poder controlador que o governo e os meios de comunicação podem exercer sobre as pessoas. Foi escrita em 1948, três anos após o fim da Segunda Guerra Mundial. Ou seja, o que certamente serviu de inspiração temática ao autor e se apresenta como apoio desta obra é o crescente conflito entre sistemas econômicos que dividiu o mundo em duas partes a partir dessa época, a Guerra Fria.

O trauma das memórias recentes e o medo advindo da incerteza do que o futuro guarda embasaram este clássico distópico da literatura mundial. A obra apresenta o cenário totalitário em um pós-guerra nuclear que dividiu o mundo em três grandes continentes. A história se passa na Londres de uma Inglaterra governada pelo Partido, sendo seu líder o Grande Irmão.

Eric Arthur Blair, mais conhecido pelo pseudônimo George Orwell, nasceu em 1903 em Motihari, no Distrito Administrativo de Bengala, pertencente à Índia Britânica. Foi um escritor e jornalista inglês e sua obra é marcada por uma profunda consciência das desigualdades e injustiças sociais e por uma intensa oposição ao totalitarismo. É considerado um dos melhores cronistas ingleses do século XX, sendo mais conhecido pela novela *A Revolução dos Bichos* e pelo romance *1984*, publicados em 1945 e 1949, respectivamente. Dedicou-se ainda à escrita de resenhas, artigos jornalísticos, crítica literária e poesia. Morreu em 1950, em Londres, aos 46 anos de idade.

Em *1984*, há uma política de vigilância total imposta pelo Partido. Seu maior instrumento de controle são as teletelas, “uma placa metálica retangular semelhante a um espelho fosco, embutido na parede [que] podia ter o volume reduzido, mas era impossível desligá-lo de vez.” (ORWELL, 1983, p. 7-8).

O Partido divide suas funções em quatro ministérios e conta também com a Polícia do Pensamento, que descobre e captura pessoas que venham a sequer pensar contra o sistema vigente:

[...] o Ministério da Verdade, que se ocupava das notícias, diversões, instrução e belas-artes; o Ministério da Paz, que se ocupava da guerra; o Ministério do Amor, que mantinha a lei e a ordem, e o Ministério da Fatura, que acudia às atividades econômicas. (ORWELL, 1983, p. 10).

A história apresenta Winston Smith, um membro do Partido que trabalha no Ministério da Verdade e tem a função de retificar, em documentos e jornais antigos, previsões econômicas e políticas, nomes, promessas do Partido, para que fiquem de acordo com a realidade atual.

Sem contentar-se com o mundo imposto pelo Partido, Winston passa a questionar em segredo se haveria outra forma, se haveria algo além daquela realidade imposta. Começa, então, a procurar saber mais sobre Goldstein, inimigo número um do Partido, e sobre a Fraternidade, suposto grupo de resistência aos princípios do Ingsoc, pelo qual o Partido se orienta.

Os princípios do Ingsoc são: Novilíngua, Duplipensar e Mutabilidade do Passado. A “Novilíngua” é a nova língua criada pelo Partido que, a cada dia, se incorpora mais na vida das pessoas e futuramente, tomará por completo o lugar da Anticlíngua (inglês comum); “Duplipensar” é a prática defendida pelo Partido em que cada pessoa deve controlar sua própria memória. O ato de Duplipensar consiste em apagar da memória algo que vá contra o Partido, e, depois disso, apagar da memória

este esquecimento; a “Mutabilidade do Passado” se expressa através do lema do Partido: “Quem controla o passado [...] controla o futuro; quem controla o presente, controla o passado”. Tal princípio é posto em prática através das retificações feitas no Ministério da Verdade e através do Duplipensar, com isso, “o que agora era verdade era verdade do sempre ao sempre” (ORWELL, 1983, p. 36).

Entretanto, Winston falha em sua busca por uma nova realidade e é capturado pela Polícia do Pensamento e levado ao Ministério do Amor, onde é torturado e “readaptado” aos princípios do Partido. Por fim, após aprender a prática do duplipensar, é devolvido sem memória à sua vida quotidiana. “Finalmente lograra vitória sobre si mesmo. Amava o Grande Irmão.” (ORWELL, 1983, p. 277).

V DE VINGANÇA

A segunda obra que será tratada é a história em quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Esta obra foi escolhida pelos mesmos motivos que a primeira, além de trazer uma história que se aproxima daquela. Esta, entretanto, traz novos métodos, novas ideias, novas formas e, conseqüentemente, novo resultado. Foi publicada originalmente em 1982 e tornou-se um clássico mundial das narrativas gráficas.

Alan Moore, nascido em Northampton, Inglaterra, em 1953, é considerado um dos maiores autores de histórias em quadrinhos da atualidade. Sua obra é marcada por ideias políticas e religiosas, como mágica, ocultismo e anarquismo. Algumas de suas obras de maior destaque são *Watchmen* (1986-87), *V de Vingança* (1982-89) e *From Hell* (1989-96). David Lloyd, nascido em Enfield, Inglaterra, em 1950, é desenhista e roteirista de histórias em quadrinhos. Uma de suas principais criações é o herói *Night Raven*. É mais conhecido por seu trabalho em *V de Vingança* ao lado de Moore.

O personagem Adam Susan, líder da distópica Inglaterra representada na história, será o ponto de partida para a exposição desta obra. Ele se apresenta como a esperança de seu país, de forma quase messiânica, como se pode perceber na sequência:



Figura 1: MOORE; LLOYD, 2012, p. 39-40.

A história de *V de Vingança* ambienta-se em Londres nos anos de 1997 e 1998, após uma guerra nuclear que teria dizimado parte da população mundial. Devido a tais acontecimentos, a ordem política estava abalada, o que caminha para um novo governo inglês: um governo fascista e totalitário. A história possui algumas semelhanças com *1984*, como a política de vigilância total de seus cidadãos, em razão da qual o governo



possui câmeras e escutas telefônicas espalhadas por toda a cidade. O partido divide-se em seis ministérios, sendo eles: o Olho, responsável pelas câmeras e identificações retinianas; os Ouvidos, que cuidam das escutas telefônicas; o Nariz, responsável pela perícia de crimes; o Dedo, a polícia; a Boca que é formada pela televisão e pela rádio (únicos meios de comunicação presentes); e, por fim, a Cabeça, representada pelo computador Destino, que está conectado a tudo e possui todo o conhecimento, e pelo líder, Adam Susan.

O protagonista da história, que se apresenta apenas como “V”, surge nos campos de concentração estatais, chamados “campos de readaptação”. Forçado a ser parte de experimentos científicos que mexem com sua mente, V consegue libertar-se causando uma explosão. Retorna anos após o incidente utilizando uma máscara inspirada no rosto de Guy Fawkes³, roupas pretas, capa e chapéu e inicia sua vendeta por tudo que lhe foi feito.

Ao ser perseguido pelos homens dedo – a polícia –, V deixa claro que seu objetivo não é uma simples vingança contra o partido, mas uma reforma política e social que quebre a nova ordem instaurada no pós-guerra e leve a sociedade ao anarquismo. Destruindo, uma a uma, as ferramentas ideológicas do governo, V, gradativamente e com um sucesso que o protagonista de 1984 não conseguiu atingir, retorna o poder às mãos do povo, concluindo seu objetivo e dando às pessoas a liberdade de escolha.

FERRAMENTAS IDEOLÓGICAS

O problema abordado no presente artigo refere-se à comunicação como estratégia ideológica de manutenção de regimes de dominação na ficção. Ou seja, nas obras ficcionais selecionadas, como se dá a propaganda de um determinado sistema.

Francisco Rüdiger, em seu livro *Teorias da comunicação*, no capítulo sobre o paradigma Funcionalista, cita uma passagem de Edward Bernays, um dos representantes dos primórdios desta escola de pensadores da comunicação:

A manipulação consciente e inteligente dos hábitos e opiniões das massas [via os meios de comunicação] se tornou um importante fator na sociedade [atual], e os que manejam esse mecanismo oculto constituem um governo invisível, que é o verdadeiro poder governante de nosso país. Agora, somos governados, nossas mentes são moldadas, nossos gostos formados, nossas ideias sugestionadas

³ “Fawkes foi um católico extremista e herói militar que serviu em Flanders. Em conluio com outros católicos descontentes, pretendia explodir o Parlamento e assassinar o Rei Jaime I. Delatados por uma carta anônima, os terroristas viram seu plano frustrado. Fawkes foi torturado e executado diante do Parlamento em 31 de janeiro de 1606.” (V de Vingança, 2012, p. 302).

amplamente por homens a respeito dos quais jamais ouvimos falar. (BERNAYS, 1928, p. 9 apud RÜDIGER, 2011, p. 59).

Uma das primeiras observações que se pode fazer em *V de Vingança* é uma das centenas de câmeras de vigilância espalhadas pela cidade de Londres e, logo abaixo, uma placa com os escritos: “PARA SUA PROTEÇÃO”. A câmera está presente em todas as partes, inclusive dentro das casas:



Figura 2: MOORE; LLOYD, 2012, p. 230.

A isso adicionam-se as escutas. O Ouvido tem acesso irrestrito a todos os telefones de todas as casas de Londres. Nas palavras do próprio líder, os direitos civis, a liberdade e, por que não, a privacidade, são luxos; luxos que não devem ser concedidos.

O personagem principal de *1984* também nota este fato. Winston percebe que mesmo a igreja católica da Idade Média poderia ser considerada tolerante, segundo os padrões atuais. A evolução dos meios de comunicação, iniciada com a imprensa do século XV e seguida até a televisão do início do século XX, passando pelo cinema e rádio, é vista como o progresso técnico que acabou com a vida particular das pessoas. A partir do momento em que se podia receber e transmitir informações simultaneamente pelo mesmo aparelho, cada cidadão poderia ser mantido em constante vigilância, vinte e quatro horas por dia sob o alcance da polícia e da propaganda oficial. “Existia pela primeira vez a possibilidade de fazer impor não apenas completa obediência à vontade do Estado como também completa uniformidade de opinião em todos os súditos.” (ORWELL, 1983, p. 192-193).

Entretanto, como fazer as pessoas aceitarem tal realidade? A população não se sentiria exposta? Insegura? É preciso passar a ideia de que a sociedade é justa e o

governo apoia seus cidadãos. Segundo o paradigma materialista, a comunicação faz a mediação das práticas humanas em sociedade; mantém a coesão e tem a função de conscientizar.

Em *V de Vingança*, uma das fortes armas do partido é a religião. Nas ruas, é possível encontrar cartazes com os dizeres: “FORÇA ATRAVÉS DA PUREZA, PUREZA ATRAVÉS DA FÉ”. Os líderes religiosos também são influenciados nesta direção, adicionando argumentos aparentemente aleatórios em seus sermões:

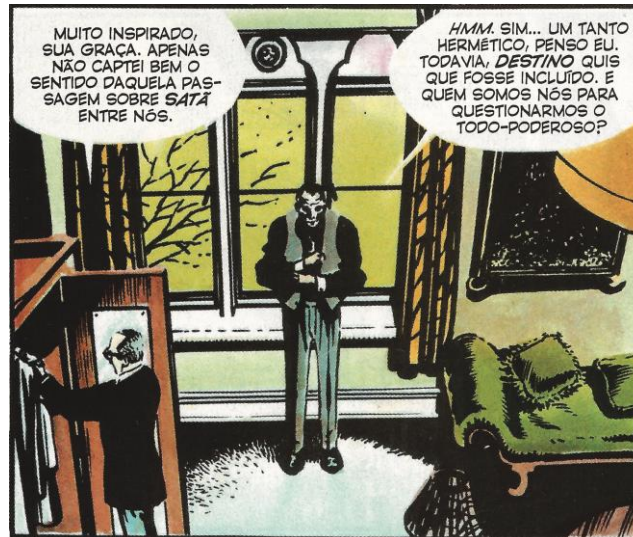


Figura 3: MOORE; LLOYD, 2012, p. 48.

Em ambas as histórias, o partido governante erradicou a cultura. Proibiu os livros, os filmes, a música. Tudo o que pudesse ter um significado ideológico que diferisse daquele defendido pelo governo.

Entretanto, a comunicação é uma necessidade básica das pessoas. É o que dá sentido e coesão à sociedade. Com este intuito, é criada a Voz do Destino, o programa de rádio no qual Destino “fala” diretamente às pessoas, informando-as e confortando-as em momentos de crise. Não é de importância o fato de a voz ser ou não do computador, basta que a população acredite que seja:



Figura 4: MOORE; LLOYD, 2012, p. 32.

Da mesma forma ocorre na Londres de Orwell, onde existe o Ministério da Verdade, cuja missão básica é:

[...] fornecer aos cidadãos da Oceania jornais, filmes, livros escolares, programas de teletela, peças, romances - com todas as informações concebíveis, instruções ou entretenimento [...]. E o Ministério tinha de satisfazer não apenas as complexas necessidades do Partido, como repetir a mesma operação em nível inferior, para o proletariado. [...] eram produzidos jornalecos ordinários que continham pouca coisa mais que notícias de esporte, polícia e astrologia, sensacionais noveletas de cinco centavos, filmes transbordando de sexo, e canções sentimentais compostas inteiramente por meios mecânicos [...] (ORWELL, 1983 p. 44).

Os meios de comunicação têm a função de conscientizar e manter juntas todas as partes da sociedade. Portanto quando a realidade social é desigual, a conscientização é feita em função do sistema que a rege:

A sociedade, encontrando-se dividida em homens que trabalham e homens que dirigem os vários processos de trabalho, condiciona os processos comunicativos. A consciência é produzida dentro de condições de desigualdade. A comunicação não é só a principal mediação da práxis, mas um meio de socialização da consciência gerada pelas condições históricas que determinam essa práxis. As contradições contidas nessas condições, entretanto, influenciam por sua vez o contato entre os homens, de modo que a formação da consciência é um processo em que se manifestam determinadas relações de poder, está em jogo a dialética entre alienação e conscientização do homem. (RÜDIGER, 2011, p. 78).

Com isso, é criada uma falsa consciência; uma noção de liberdade onde há ordem, de igualdade onde há hierarquia. É criado o que pode ser chamado ideologia. A

ideologia, na concepção marxista do termo, são as ideias disseminadas pela classe dominante com a intenção de manter as relações de dominação ocultando dos dominados tal realidade.

Dessa forma, não haveria outra realidade possível além da defendida pelo partido governante. A mente das pessoas é condicionada a aceitar a desigualdade e a dominação através das mídias de difusão; seu trabalho é exatamente:

[...] proceder à seleção das temáticas disponíveis para a conversação pública [na] sociedade. Graças a elas, os indivíduos posicionam-se comunicativamente cada vez mais como sujeitos cuja conversação é pautada desde fora, como sujeitos que falam e procuram quem fale sobre os temas selecionados de maneira sistêmica pelos meios de comunicação midiada. [...] (RÜDIGER, 2011, p. 74).

Tal noção de dominação se intensifica a partir da análise da segunda parte do lema do Partido em Orwell: “quem controla o presente, controla o passado”. Tanto em *V de Vingança* quanto em *1984* todo o conhecimento humano reúne-se em um único local. Destino está conectado a tudo e a todos, o Ministério da Verdade detém todas as produções humanas existentes, de forma que controlar, não só o presente, mas o passado, torna-se hábito. “Dia a dia e quase minuto a minuto o passado era atualizado.” (ORWELL, 1983 p. 41).

A história, destarte, torna-se um palimpsesto⁴, corrigido e refeito quantas vezes forem necessárias para a manutenção do poder:



Figura 5: MOORE; LLOYD, 2012, p. 220.

⁴ Papiro ou pergaminho reutilizado mediante raspagem do texto anterior.

De semelhante forma, Winston, por trabalhar no Ministério, tem a capacidade de refazer o passado, de criar homens mortos que existem “com a mesma autenticidade, e as mesmas provas, que Carlos Magno ou Júlio César.” (ORWELL, 1983 p. 48).

Ao apresentar o paradigma materialista da comunicação, Rüdiger defende que:

O controle [...] dos novos meios transformou-se em fonte geradora de falsa consciência, na medida em que, através deles, pode-se excluir, censurar ou neutralizar a visibilidade e reflexão públicas de certas coisas, pode-se, em outros termos, bloquear o processo da comunicação [...] conforme as condições convenientes à conservação do poder desses grupos. (RÜDIGER, 2011, p. 90).

Chega-se à conclusão, portanto, que para manutenção de determinada ideia que alcança o poder, primeiro a comunicação é dominada; as mídias são mantidas sob a égide dos interesses dominantes. A partir daí são criados símbolos que representam e inculcam às pessoas o poder de tal ideia.

Em 1984 o símbolo máximo da ideologia do Partido é o Grande Irmão. Um ente que possui uma aparência, mas não se sabe se realmente existe. É ele que representa todas as ideias do Partido, portanto, nunca morrerá. “Como poderia morrer?”, pergunta um personagem da trama. O Grande Irmão, *per se*, é uma ideia que indica outra ideia ainda mais profunda: o Ingsoc; a ideologia do Partido. E, como bem afirmou V:



Figura 6: MOORE; LLOYD, 2012, p. 238.

As teletelas reforçam a ideia de onipresença do Partido, e a Polícia do Pensamento realiza o trabalho da coerção.

A Londres de *V de Vingança*, por outro lado, tem como símbolo máximo de autoridade o computador Destino e, por consequência, o programa Voz do Destino. As

câmeras e escutas sempre presentes intensificam o medo de contrariar o líder. Outros monumentos como a estátua da Justiça e as casas do Parlamento servem para manter fora do esquecimento a imponente autoridade do partido governante.

Neste ponto as histórias rumam caminhos diferentes. Enquanto Winston, numa tentativa de conspiração contra o Partido, é capturado, torturado e moldado a aceitar o regime vigente, V segue o caminho inverso. Primeiramente é capturado e torturado para, então, revoltar-se contra a realidade imposta.

No caso de V, a tortura e todos os símbolos que via a sua volta acenderam a chama da inconformidade, do anarquismo. Em Winston, a tortura, os símbolos, as ideias do Ingsoc quebraram todo o incômodo que o Partido lhe trazia, levando-o a, finalmente, amar o Grande Irmão que tão veementemente odiou durante a história. Com isso, o processo é relativizado:

[...] a comunidade de comunicação precisa ser vista, também, como uma arena onde se processam vários conflitos, verificam-se resistências, recorre-se a todo tipo de estratégia para reproduzir ou transformar o sistema de poder vigente. A comunicação social é mediada por um campo de forças políticas, mas por isso mesmo carrega consigo um potencial de conflito latente, um conjunto de contradições silenciosas, que podem transformar-se em luta aberta, conforme a conjuntura histórica. (RÜDIGER, 2011, p. 84).

Em *V de Vingança*, existem símbolos físicos da ideologia dominante. Na verdade, existem apenas símbolos físicos que não são “à prova de balas”. A partir do momento em que V começa a destruir tais símbolos – iniciando pela explosão das casas do Parlamento que, segundo o líder, são seu “mais velho símbolo de autoridade” –, a própria ideologia da dominação começa a desvanecer:



Figura 7: MOORE; LLOYD, 2012, p. 18.

Um por um, os símbolos desaparecem: o Parlamento, a Voz do Destino, a estátua da Justiça, a religião, a rádio, o Ouvido, o Olho, por fim, o líder e o próprio Destino e, como afirmou Eric Hobsbawm em seu *A Era das Revoluções*, “Em tempos de revolução nada é mais poderoso do que a queda de símbolos” (2007, p. 94). V assume o controle da rádio e da televisão e passa sua mensagem anarquista ao povo antes de desativá-las. Por fim, já sem liderança ou vigilância, e inspirada pelas ações de V, a população desbarata a polícia e retoma o poder.

Em 1984, por outro lado, o cerne da ideologia do Partido não é físico: é uma ideia (o Grande Irmão) que remete à outra ideia (o Ingsoc). Algumas formas de manutenção desta ideologia são físicas, como os Ministérios, as teletelas, a Polícia do Pensamento, mas o centro operante, não. O sistema é tão bem estruturado, que qualquer pessoa que desafie o Partido simplesmente some e nunca existiu. Os meios físicos são simples canais que levam as pessoas aos verdadeiros símbolos. O controle do passado e o duplipensar talvez sejam suas maiores armas e a educação é o que as torna eficientes:

As massas nunca se revoltarão espontaneamente, e nunca se revoltarão apenas por ser oprimidas. Com efeito, se não se lhes permite ter padrões de comparação nem ao menos se darão conta de que são oprimidas. [...] Isto é, o problema é educacional. [...] A consciência das massas precisa ser influenciada apenas de modo negativo. (ORWELL, 1983, p. 194).

Alterando os documentos que confirmam o passado, o Partido deixa a memória como única resistência. Aplicando o princípio do duplipensar, é dizimada toda e qualquer possibilidade de existência de uma realidade diferente.

Em verdade, é por esta via que V modifica o sistema vigente na sociedade em que vive: dando uma nova opção às pessoas e abrindo o caminho para que ela se concretize. Por outro lado, em 1984 não há opções, há somente a vontade do Partido, sendo necessário que as massas se revoltem espontaneamente, sem opções ou caminhos para seguir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir, portanto, que o fundamento que dá base à dominação nos universos de 1984 e *V de Vingança* são os meios de comunicação. A mídia exerce o papel central de manipuladora da realidade, propagadora da ideologia dominante e instrumento de constante lembrança da coerção contra os que desobedecem as normas do governo.



Os partidos dominantes de ambas as histórias reúnem os três poderes que formam o Estado (a saber, Executivo, Legislativo e Judiciário), concentrando todo o poder social sob a égide de uma única ideia. Da mesma forma, dominam o chamado quarto poder, a mídia, concluindo, assim, suas supremacias em suas respectivas sociedades fictícias. Esta, a mídia, assume, com isso, o posto de educadora da sociedade, ao dizer o que e como as pessoas devem pensar, discutir e agir.

Como demonstrado, comunicação e arte aproximam-se mais por suas semelhanças do que afastam-se por suas diferenças. Desta forma, pode-se concordar com a afirmativa platônica e com seu tom irônico: a música e a poesia não são inócuas e podem causar males.

Entretanto, ao analisar-se esta afirmativa à luz do atual e real contexto sócio histórico, percebe-se que o “mal” colocado por Platão não apresenta-se, necessariamente, como algo negativo, mas como uma mudança, uma influência.

Os males platônicos, portanto, pensando-os voltados à comunicação, não significam uma uniformidade de pensamento; muito menos que os meios de comunicação que vêm surgindo desde o século XVIII sejam vilões que levarão a humanidade à completa submissão, como acreditam os apocalípticos de Umberto Eco. Da mesma forma, não trazem somente benefícios ou são inócuas, como pensam os integrados e Adimanto. Em geral, arte e comunicação podem apresentar seu aspecto de entretenimento, podem servir a seus papéis de simples meios para se enviar uma mensagem, mas são capazes, de igual forma, de chegar ao ponto de ditar as regras seguidas pela sociedade como um todo.

Os meios de comunicação apresentam-se, portanto, como instrumentos passivos e potentes: são capazes tanto de construir, quanto de destruir. O que define sua propriedade criadora ou destrutiva é, justamente, sua característica instrumental, ou seja, sua utilização. O “mal” causado por eles, então, é consequência de sua apropriação. Quem define o que faz um instrumento é seu utilizador.

As artes, exatamente pelo fato de serem, também, comunicação, podem ser analisadas por um viés comunicacional. Como foi exemplificado neste artigo, a ficção bebe na fonte da realidade. O mundo real serve de matéria-prima aos atentos, aos poetas e criadores. Mas, a partir do momento em que uma história é escrita, e mesmo que não seja real, ela passa a existir, ela passa a fazer parte deste mundo. Muitas vezes estas histórias representam um mundo tão bem que tocam no individual, no subjetivo; elas



representam o mundo particular de determinadas pessoas e isto já serve para levá-las além de seus simples papéis recreativos.

Ora, os meios de comunicação servem para colocar os seres humanos a par de sua sociedade e fazê-los sentirem-se parte efetiva de um grupo social, um corpo, uma máquina, um leviatã maior que eles mesmos. De igual modo, a ficção tem a função de familiarizar as pessoas com o mundo em que vivem e do qual são parte, de dar sentido ao passado, presente e futuro e de consolar através de uma ordem em meio ao caos da existência.

E, talvez, esse seja justamente o papel do poeta: utilizar-se da potência de cada componente do que é tido como realidade e criar o sonho, criar a quimera, a ficção que, em última análise, servem justamente para explicar e entender a realidade.

Esta ideia, contudo, será profundamente analisada em um segundo momento. O assunto deste artigo ainda não se esgotou. As pesquisas seguem seu curso e originarão outros artigos que darão continuidade ao tema deste. Busca-se compreender, assim, a relação entre ficção e realidade; como funcionam os moldes que aquela impõe sobre esta; como se dão os jogos de sentido e significado que o ser humano abstrai da fantasia e, por vezes, sem perceber, transpõe à sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOBBSAWM, Eric J. *A Era das Revoluções*: Europa 1789-1848. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

ORWELL, George. 1984. São Paulo: Ed. Nacional, 1983.

PLATÃO. *A República* (ou da justiça). Bauru, SP: Edipro, 2006.

RÜDIGER, Francisco. *As teorias da comunicação*. Porto Alegre: Penso, 2011.