

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO**

Matheus Ribeiro Santi

**DISTOPIAS IDEAIS: O PODER DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM
*1984 E V DE VINGANÇA***

Santa Maria, RS
2016

Matheus Ribeiro Santi

DISTOPIAS IDEAIS: O PODER DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM *1984* E *V DE VINGANÇA*

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social**.

Orientador: Prof. Dr. Rogerio Ferrer Koff

Santa Maria, RS

2016

Matheus Ribeiro Santi

DISTOPIAS IDEAIS: O PODER DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM 1984 E V DE VINGANÇA

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social**.

Aprovado em

Rogério Ferrer Koff, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Laura Strelow Storch, Dra. (UFSM)

Eduardo Lopes Cabral Maia, Dr. (UFSM)

Santa Maria, RS
2016

Das Utopias

*Se as coisas são inatingíveis... ora!
Não é motivo para não querê-las...
Que tristes os caminhos, se não fora
A presença distante das estrelas!*

(Mario Quintana)

RESUMO

DISTOPIAS IDEAIS: O PODER DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM *1984* E *V DE VINGANÇA*

AUTOR: Matheus Ribeiro Santi
ORIENTADOR: Rogerio Ferrer Koff

O presente trabalho visa compreender o papel que os meios de comunicação exercem dentro dos universos ficcionais do romance *1984*, de George Orwell, e da história em quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. As teorias da comunicação de Theodor Adorno e Max Horkheimer e Marshall McLuhan foram aplicadas às histórias, para que auxiliassem a análise das influências dos processos comunicativos nas duas construções distópicas. Busca-se entender como os meios de comunicação podem servir como ferramentas de ascensão e manutenção de regimes políticos totalitários. Foi utilizada a metodologia dos tipos ideais de Max Weber. Realizou-se uma aproximação entre as duas narrativas ficcionais e a realidade histórica, o que possibilitou uma avaliação da validade das próprias teorias comunicacionais a partir da ficção como modelo do real.

Palavras-chave: Teorias da comunicação. Distopia. Tipos ideais. V de Vingança. 1984.

ABSTRACT

IDEAL DYSTOPIAS: THE COMMUNICATION MEDIA POWER IN *1984* AND *V FOR VENDETTA*

AUTHOR: Matheus Ribeiro Santi

ADVISOR: Rogerio Ferrer Koff

This work aims to comprehend the role that the communication media play inside the fictional universe of the 1984 novel, by George Orwell, and of the V for Vendetta comic book, by Alan Moore and David Lloyd. Theodor Adorno and Max Horkheimer's and Marshall McLuhan's communication theories were applied to the stories to help in the analyses of the influences of the communicative processes in both dystopic constructions. It is sought to understand how the communication media can serve as ascension and maintenance tools to totalitarian political regimes. It was used the ideal types methodology of Max Weber. An approximation was made between the two fictional narratives and the historical reality, which made possible an evaluation of the validity of the communicational theories themselves starting from fiction as a model of the real.

Keywords: Communication theories. Dystopia. Ideal types. V for Vendetta. 1984.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
PARTE I: HISTÓRIAS	11
NOÇÕES DE UTOPIA E DISTOPIA	11
1984	12
V DE VINGANÇA	22
1914-1979	31
PARTE II: TEORIAS	41
MEDO, DISCIPLINA E VIGILÂNCIA	41
ESTADOS PANÓPTICOS	47
COMUNICAÇÃO COMO DOMINAÇÃO	49
DOMINAÇÃO COMO VIGILÂNCIA	53
O PODER DAS EXTENSÕES.....	62
AS EXTENSÕES DO PODER.....	67
PARTE III: PROFECIAS	74
HISTÓRIAS E PROFECIAS.....	74
HISTÓRIAS E TEORIAS	77
TEORIAS E PROFECIAS.....	80
CONCLUSÃO	86
REFERÊNCIAS	89

INTRODUÇÃO

Existem muitas formas de se pensar a arte e, de fato, ela já foi compreendida e explicada de diversas maneiras. Diferentes pensadores formularam diferentes teorias que tentaram dar sentido ao fenômeno da arte e ao seu papel na sociedade e na vida humana. Muitas destas vertentes veem a arte como uma forma de expressão do mundo; o ser humano enxerga o mundo e o exprime através de determinados meios e ferramentas, utilizando sua imaginação e criatividade para dizer o que viu. Outras vertentes podem aprofundar esta ideia e conceber a arte como, mais que uma mera expressão, um reflexo do mundo; a realidade é “pintada com as mesmas cores” pelo artista, não simplesmente traduzida ou interpretada, mas imitada, como em um espelho. A arte também pode ser entendida como uma forma de dar sentido ao mundo, de facilitar o entendimento de determinados aspectos da realidade, de possibilitar a apreensão de outros; como uma espécie de pedagogia, a arte mostra o mundo ao ser humano e o ensina a viver nele. Há também as perspectivas da arte como tradução de uma participação ou pertencimento do homem ao mundo; neste caso, o ser humano pertence ao mesmo tecido do mundo, que o acolhe, o enxerga, fala com ele, e esta fala é traduzida por ele em obra de arte; o homem vê o mundo, mas também é visto por ele: o vidente é, também, visível.

Mas este não se trata de um estudo de estética; nem pretende esgotar ou, sequer, falar sobre a filosofia ou a história da arte. A arte é apenas uma das portas de entrada possíveis ao labirinto pelo qual se pretende passear. Um dos caminhos apresentados frente a esta porta é o da literatura; outro é o das histórias em quadrinhos. Não são iguais, apenas aqui aproximados, podendo-se encontrar certas semelhanças e proximidades de estilos e estratégias narrativas entre eles. Porém não convém tratar do aspecto formal destas formas de expressão artística neste momento. O que importa aqui é o conteúdo. Enveredando mais profundamente no labirinto, será seguido o caminho das *distopias*, as histórias que apresentam um futuro pessimista da organização social humana. Como todos os outros, este caminho também oferece vários e diferentes rumos; apenas dois foram escolhidos. Duas histórias serão aqui tratadas: na literatura, a mundialmente conhecida obra de referência de George Orwell, *1984*; do outro lado, *V de Vingança*, uma das principais obras do grande autor de histórias em quadrinhos, Alan Moore.

Apesar de apresentarem muitas diferenças, pode-se perceber vários pontos de semelhança entre as obras. E foram tais semelhanças que brilharam como tópicos de interesse nestas histórias. Seja o aspecto político ou econômico, social ou individual, as histórias se

tocam em um universo terrível, símbolo dos maiores medos da humanidade. Mais que isso, as duas histórias assemelham-se muito na utilização que apresentam dos meios de comunicação como formas de ascensão e manutenção dos regimes políticos que mergulharam a sociedade no horror. Esse interesse foi intensificado com a percepção de que, no geral, os meios são utilizados na ficção da mesma forma que na realidade. Seja a arte uma expressão, um reflexo, um ensino ou uma tradução do mundo, talvez os fenômenos reais possam começar a ser entendidos com base nas construções artísticas e ficcionais. Daí surgiu a ideia de aplicar algumas teorias da comunicação às histórias e observar seu comportamento.

Duas teorias foram selecionadas, devido à sua grande importância no campo dos estudos em comunicação. Representam duas grandes teorias da comunicação de aspecto mais geral e que ainda possuem grande peso dentro da área. Ambas foram muito trabalhadas e deram origem a linhas de pensamento muito influentes dentro dos estudos em comunicação. Mesmo que posteriormente elas tenham sido ampliadas e discutidas por outros autores da mesma ou de semelhantes escolas, preferiu-se utilizar a teoria original, em seu formato inicial. São elas a teoria crítica de Theodor Adorno e Max Horkheimer, originada na Escola de Frankfurt, e a teoria dos meios de Marshall McLuhan. Ambas foram aplicadas ao universo ficcional das duas histórias para possibilitar um entendimento de como os meios de comunicação atuam dentro destes universos. Ao mesmo tempo, as próprias construções teóricas podem ser avaliadas, com base em uma comparação de suas colocações e argumentos e do desenvolvimento das narrativas.

Isso só se tornou possível graças à proposição de Max Weber sobre os tipos ideais. No ensaio *A "Objetividade" do Conhecimento nas Ciências Sociais*, Weber afirma que os acontecimentos individuais só podem ser encarados enquanto *tipos*, ou seja, representantes ilustrativos das possíveis relações de causalidade entre os fenômenos sociais. A utilização de tais representantes cria um quadro ideal, que reúne relações e acontecimentos da história que formam um universo coerente de relações pensadas. Onde for comprovado ou suspeito que certas relações existem na realidade, sua natureza particular pode ser representada e tornada compreensível por um tipo ideal. Esta é a relação deste quadro de pensamento com a realidade.

Quando um ou mais pontos de vista sobre os acontecimentos são acentuados se obtém um tipo ideal. Estes pontos de vistas ordenam o encadeamento de fenômenos isolados, para que o quadro de pensamento seja homogeneizado. Esta construção mental ganha as cores de

uma utopia, pela acentuação de certos elementos da realidade. Porém, por se tratar de uma utopia, é impossível encontrá-la nesta mesma realidade.

Daí a importância evidenciada por Weber da determinação da proximidade ou afastamento de cada caso do quadro para com a realidade, porque o tipo ideal não representa a realidade histórica ou o que ele chama de “autêntica”, mas trata-se apenas de um quadro de pensamento que jamais poderia abarcar a totalidade do mundo real. O tipo é um conceito puramente ideal com o qual a realidade é comparada e medida, tornando possível o esclarecimento de alguns de seus elementos importantes. As relações dentro dos quadros, portanto, são construídas de acordo com um julgamento de adequação embasado na realidade.

Ainda é possível a construção de tipos ideais de desenvolvimentos históricos, desde que o tipo não seja confundido com a realidade. Assim, o quadro ideal é comparado com os fatos históricos para que se saiba qual o nível de aproximação e semelhança entre o desenvolvimento real e o construído. Entretanto, a história e o tipo ideal devem ser explicitamente diferenciados, sendo que este serve apenas para atribuir a um processo histórico suas causas reais entre as possíveis.

Weber deixa bem claro que a construção de tipos ideais é apenas um meio de conhecimento, não um fim em si mesmo. É por isso que este método se encaixa bem ao que é aqui proposto. A única diferença é o ponto de partida: Weber propõe que uma análise sistêmica da realidade produza os tipos a serem utilizados; aqui, parte-se de duas histórias ficcionais que são construções ideais, subjetivas, artísticas e não científicas, mas compostas tendo a realidade como base e plano de fundo. As duas narrativas ficcionais servem como tipos ideias para a avaliação do funcionamento das duas teorias da comunicação. São distopias ficcionais exercendo o papel de utopias weberianas. As obras não se confundem com a realidade; ao mesmo tempo, apresentam um mínimo de adequação para com o mundo real, no caso dos meios de comunicação, para que se apresentem como tipos válidos de desenvolvimento social. No fim, as duas narrativas funcionam como uma espécie de óculos, através do qual enxergamos determinados aspectos da realidade com mais nitidez, devido a sua acentuação. As teorias são aplicadas a estes aspectos, seu funcionamento é observado e sua validade é avaliada.

PARTE I HISTÓRIAS

NOÇÕES DE UTOPIA E DISTOPIA

Antes de tudo, é preciso saber o que se quer dizer quando se fala em “distopia”. Trata-se de um termo ainda relativamente pouco utilizado, cujo significado é construído apenas como o oposto de um termo já existente e, este sim, bastante conhecido. Para isso, é necessário voltar alguns séculos no tempo ao termo original, e alguns milênios às primeiras noções.

Antes da *distopia* surgiu a *utopia*. Este famoso termo foi cunhado por Thomas More, em sua obra homônima de 1516. Do grego, a palavra é formada pelo termo *τοπος* (*topos*, “lugar”) e pelo prefixo *ου* (“não”), derivando o termo *ουτοπος* (*outopos*, “utopia”), o não lugar. Já na sua origem, o vocábulo indica que a representação de uma utopia é um lugar não existente na realidade; uma construção puramente ideal. Isso explicita de forma muito clara um ponto central da obra de More.

Neste livro, o autor britânico descreve o funcionamento de uma nação chamada Utopia. Construída de forma idealizada pelo autor, o governo e a organização política e social desta ilha seriam os melhores possíveis. A ilha de Utopia representaria a forma mais perfeita de organização social e deveria servir de modelo às outras nações, principalmente às europeias. Ao mesmo tempo, esta organização social boa e perfeita jamais poderia ser encontrada no mundo, uma vez que seria necessário que os próprios homens fossem bons e perfeitos. De fato, a obra se assemelha às tantas outras que pretendem apresentar um governo ideal.

O que imediatamente é lembrado quando se fala sobre este assunto é o diálogo platônico *A República*. Uma das mais antigas representações idealizadas de governo, esta obra clássica foi composta por Platão no século IV a.C.. O diálogo entre Sócrates e vários interlocutores sobre a justiça os leva à constituição do que seria um Estado ideal. Isso faz com que a obra possa ser inserida no rol das utopias, mesmo que o termo só venha a surgir quase dois milênios depois.

Entretanto, ainda que indique a construção idealizada de governos perfeitos, o termo em si não possuía esta carga positiva, indicando apenas a impossibilidade de existência de tal lugar. Este peso valorativo, possivelmente, adveio de uma confusão dos prefixos *ου* (“não”), e

ευ (“justo”), que na língua inglesa possuem pronúncias semelhantes, originando o vocábulo εὐτοπος (*eutopos*), o lugar justo.

A distopia, por outro lado, surge como o exato oposto, sendo o termo cunhado especificamente com este fim. Uma de suas primeiras aparições é em um discurso de John Stuart Mill ao Parlamento britânico, em 1868. Nele, o filósofo afirma que os pontos por ele criticados em seu discurso eram muito maus para serem praticados; portanto, não deveriam ser chamados de utópicos, mas de *dis-tópicos*. Houve apenas a troca do prefixo ου para δυσ (*dys*, “adverso”), que derivou o vocábulo δυστοπος (*dystopos*, “distopia”), o lugar adverso.

Mas, logo em seguida ao novo termo, Mill também utiliza o vocábulo *cacotópico*. Esta seria uma outra opção de contraposição à utopia. Mais antigo que a “distopia”, a cacotopia é constituída pelo prefixo κακός (*kakós*, “mau”), formando κακότοπος (*kakótopos*), o lugar mau. Antes da utilização de Mill, ele é encontrado em um Plano de Reforma Parlamentar de Jeremy Bentham, publicado em 1817. Mas o termo ainda volta mais no tempo. Suas primeiras aparições ocorrem em *News From the Dead*, um periódico de 1715 atribuído a Thomas Berington.

Estes termos e seus significados fizeram longas viagens pelo tempo e pela história humana. Sua primeira significação data de um período anterior a Cristo, enquanto o vocábulo em si surge apenas no século XVI da era Moderna. As primeiras utilizações de seu oposto levam mais dois séculos para surgir; sendo mais uma vez complementadas cerca de 150 anos depois. Aqui, foi dada preferência ao vocábulo distopia em lugar de cacotopia pela maior familiaridade com o termo e pela aparente maior utilização e conhecimento dele, se comparado ao outro.

1984

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.

O romance *1984* mostra claramente, e de forma pioneira, o poder controlador que o governo e os meios de comunicação podem exercer sobre as pessoas. Foi escrito em 1948, três anos após o fim da Segunda Guerra Mundial. Entre as prováveis inspirações temáticas para o autor (e que se apresentam como apoio desta obra) estão o surgimento e consolidação de regimes totalitários, como o nazismo, e o crescente conflito entre sistemas econômicos que dividiu o mundo em duas partes a partir desta época, a Guerra Fria.

A história parte do surgimento do socialismo, em fins do século XVIII e início do século XIX. Com o abandono gradual dos princípios iniciais de estabelecimento de liberdade e igualdade por cada variante do movimento, por volta de 1930, todas as principais correntes de pensamento político seriam autoritárias.

Após uma década de guerras, revoluções e contrarrevoluções, os conflitos mundiais se intensificaram e culminaram numa divisão do mundo em três grandes superestados. A *Eurásia* formou-se a partir da absorção da Europa pela Rússia, dominando toda a parte setentrional do que, então, eram a Europa e a Ásia; os Estados Unidos tomou o Império Britânico, as Américas, as ilhas do Atlântico, a parte meridional da África e a Australásia, formando a *Oceania*; a *Lestásia*, menor que as outras, formou-se após mais uma década de lutas confusas, compreendendo a China e os países ao sul, as ilhas nipônicas e uma grande porção da Manchúria, da Mongólia e do Tibete.

Devido à vastidão de seus territórios, as três superpotências possuem quase todos os materiais de que precisam. Entretanto, estão em guerra constante por mão-de-obra. Entre as fronteiras dos superestados forma-se uma região que não pertence a nenhum dos três e abrange o norte da África, o Oriente Médio e o sul da Ásia. É pela posse desta região, densamente povoada, que abriga um quinto de toda a população da Terra, que as três potências vivem em guerra.

Nesse mesmo período, surgiram como teorias políticas completas o *Ingsoc*, na *Oceania*, o *Neobolchevismo*, na *Eurásia*, e a *Adoração da Morte*, na *Lestásia*. Estas três correntes socialistas, apesar de rivais, são muito semelhantes, aproximando-se em suas filosofias e sistemas sociais.

Por volta de 1950 o mundo mergulhou em uma guerra atômica sem precedentes. No fim da década de 1960, foi realizada a revolução e a sociedade se reorganizou com estes três grupos no poder, cada um em seu superestado respectivo. Entretanto, na *Oceania* (onde o *Partido* é o representante da filosofia do *Ingsoc*), por volta de 1965 aconteceram os grandes

expurgos, nos quais os chefes originais da revolução foram perseguidos e liquidados. Por volta de 1970 não sobrava nenhum líder, a não ser o *Grande Irmão*.

Nessa época, o *Partido* realizou a “abolição da propriedade privada”, apresentando-a como um ato de “coletivização”. Dessa forma, atingiu o comando quase sem oposição, tornando-se o dono de tudo na *Oceania*, controlando tudo e utilizando tudo como bem entende. De fato, estas são as metas do *Partido*: conquistar toda a superfície da terra e extinguir toda a possibilidade de pensamento independente. Em uma palavra, o objetivo do *Partido* é, não apenas conquistar o poder, mas *manter-se* eternamente no poder.

O *Partido* conseguiu perpetuar seu domínio cobrindo os quatro pontos de possíveis fraquezas no comando: inimigo externo, ineficiência de governo e consequente revolta do povo, surgimento de um grupo forte e descontente, e perda de autoconfiança e disposição de governar.

O primeiro perigo desaparece devido à própria geografia. Todas as três potências, apesar de em constante guerra entre si, são invencíveis, e sabem disso. Não há interesse em derrotar definitiva e absolutamente as outras duas potências. Ao mesmo tempo, elas só poderiam se tornar vulneráveis a tais ataques através de lentas modificações demográficas que um governo tão poderoso pode facilmente evitar.

Nenhum dos superestados poderia ser vencido, nem mesmo por uma união dos outros dois. Além da falta de motivação material, as três possuem fortes defesas naturais (a *Eurásia* possui grande extensão em terra, a *Oceania* conta com o Atlântico e o Pacífico, e a *Lestásia* é densamente habitada). Na verdade, o objetivo da guerra é utilizar as grandes riquezas produzidas pela indústria sem elevar o padrão de vida geral.

O aumento total da riqueza, advindo da utilização de máquinas na produção, ameaçava o fim da sociedade hierárquica, retirando da riqueza seu fator de distinção. Assim, apenas o poder (e não mais a riqueza) ficaria nas mãos de uma pequena parcela da população. Com a melhora geral de vida, entretanto, sem a necessidade de atentar-se total e completamente à sobrevivência, a grande massa do povo aprenderia a pensar por si e, mais cedo ou mais tarde, notaria a falta de função de uma minoria privilegiada. Portanto, uma sociedade hierárquica só é possível a partir da pobreza, da desigualdade e da ignorância.

É preciso, assim, manter a produção industrial sem aumentar a riqueza real do mundo. A única maneira de produzir mercadorias e não distribuí-las é pela guerra contínua. O ponto principal da guerra não é a destruição de vidas humanas, mas dos produtos do trabalho humano. O único propósito que leva as três potências a manter a guerra é a própria guerra.

A atmosfera geral de um estado de sítio gera a consciência de estar sempre em guerra, reduz as expectativas com relação ao governo e faz parecer natural a concentração do poder nas mãos de um pequeno grupo. São cultivados os sentimentos de medo, ódio, adulação e triunfo. É necessário que as pessoas tenham uma mentalidade apropriada ao estado de guerra.

O segundo perigo é evitado a partir de uma ausência de padrões de comparação. Respeitando um “princípio de integração cultural”, as potências jamais realizam invasões de territórios inimigos. Caso um dos superestados conquistasse um território pertencente a outro seria preciso, ou exterminar a população local, ou assimilar um enorme contingente populacional que os vê como inimigos. Ambos os casos são extremamente dispendiosos e desnecessários, portanto, é proibido o contato com estrangeiros. Caso esse contato ocorresse, seriam percebidas as semelhanças e desapareceriam o medo e o ódio cultivados pelo estado de guerra que mantém o *Partido* no poder.

Essa impossibilidade de comparação entre sistemas também decorre do controle do *Partido* sobre o passado. Assim como a todos os bens materiais, o *Partido* também controla as mídias, a cultura e a própria história. Além da impossibilidade de contato com o estrangeiro, as pessoas também não têm contato com o passado. Todos os dias o passado é alterado nos jornais e em todos os produtos midiáticos e culturais. É preciso que as pessoas acreditem que vivem em melhores condições que seus antepassados e que seu nível de vida sobe constantemente. A reescrita do passado salvaguarda a infalibilidade do *Partido* que, por não errar ou mudar de ideia ou política, não possui fraquezas. Não existe, assim, nenhum documento oficial que contradiga a versão do *Partido*. Tudo que fosse contra a ideologia oficial foi destruído e totalmente apagado de todos os registros.

O terceiro perigo é totalmente educacional. É uma questão de moldar constantemente a consciência tanto do grupo dirigente, quanto do executivo. Por isso, não são tolerados os menores desvios de opinião em membros do *Partido*.

As mentes são moldadas e formatadas de todos os modos, a começar pela língua. A *Novilíngua* é o idioma criado e instaurado pelo *Partido*, com o intuito de substituir gradual e completamente a *Anticlíngua* (o Inglês). Seu objetivo é estreitar e regular a gama de pensamento, tornando impossível a mera expressão de qualquer ideia contrária ao *Partido*. Toda ideia ou pensamento que vai nesse sentido é chamado, em *Novilíngua*, de *crimideia*. De fato, a *Novilíngua* é o único idioma cujo vocabulário se reduz a cada ano; cada conceito é expresso por uma única palavra e seu oposto é facilmente representado por um prefixo; todos os conceitos paralelos e subsidiários são eliminados e esquecidos.

Além disso, as crianças são educadas, influenciadas e treinadas mentalmente desde cedo. As organizações criadas pelo *Partido*, como os *Espiões* e a *Liga Juvenil Anti-Sexo*, servem para inculcar aos pequenos a filosofia do *Ingsoc*. São ensinadas a adorar o *Partido* e tudo que tenha ligação com ele, como as canções, as marchas, as bandeiras, as palavras de ordem e, claro, o *Grande Irmão*. Tudo que possa desviar-lhes a atenção, como os prazeres carnavais ou ideias religiosas é criminalizado e proibido. Sem muito esforço, elas tornam-se verdadeiras espiãs, observando o comportamento de seus familiares e denunciando às autoridades qualquer *crimideia* ou violação dos princípios do *Ingsoc*.

Todo o treino mental ao qual elas são submetidas gira em torno de três conceitos. O primeiro é o *crimedeter*. O membro do *Partido* não pode ter emoções pessoais que fujam ao seu controle. Assim, *crimedeter* é a capacidade de deter, de impedir e paralisar, como que instintivamente, qualquer sombra de pensamento que vá contra o *Partido*, seja de oposição ou de simples dúvida ou ceticismo.

O segundo conceito é o *negrobranco*. Cria-se a consciência de infalibilidade do *Partido* e de onipotência do *Grande Irmão*, base sobre a qual se sustenta a organização social oceânica. Como nem o *Partido* é infalível, nem o *Grande Irmão*, onipotente, é preciso que a interpretação dos fatos seja extrema e incansavelmente flexível. Quando aplicado a um inimigo, este conceito refere-se ao hábito de afirmar que o negro é branco, apesar dos fatos; aplicado a um aliado, significa a disposição de afirmar que o preto é branco quando o *Partido* exige. De forma mais profunda, indica a capacidade de efetivamente acreditar e saber que o preto é branco e que jamais se imaginou o contrário.

Neste ponto chega-se ao terceiro conceito: o *duplipensar*. Chamado em *Anticlíngua* de “controle da realidade”, o *duplipensar* define a capacidade de guardar e reconhecer simultaneamente duas crenças contraditórias. Mais que simplesmente saber, é aceitar e acreditar nas duas ideias opostas como verdadeiras. É esquecer o que deve ser esquecido, trazer à memória novamente quando preciso e tornar a esquecer. Acima de tudo, aplicar o processo ao próprio processo. Ou seja, esquecer-se de que o *duplipensar* foi utilizado. Trata-se de uma indução consciente à inconsciência.

O *duplipensar* é a pedra basilar do *Ingsoc* e atua em conjunto com a *mutabilidade do passado*, dogma central da filosofia. Juntos à *Novilíngua*, estes três formam os princípios sagrados do *Ingsoc*.

Tendo pleno controle sobre os registros históricos e midiáticos e sobre a mente dos seus membros, o *Partido* define o que é o passado. Assim, apesar de o passado ser alterado quotidianamente, ele jamais foi alterado. Quando é reescrito, a nova versão passa a ser o

passado e nada diferente pode ter existido. Através da *mutabilidade do passado* e do *duplipensar* o *Partido* se apodera da própria realidade: não existe uma realidade, uma verdade objetiva, apenas a ditada pelo *Partido*.

Este sistema ficaria, entretanto, fragilizado, não fosse a política de vigilância total sob a qual vivem os cidadãos. Do berço à cova as pessoas estão sob os olhos da *Polícia do Pensamento*. O trabalho da *Polícia* é vigiar o cidadão e estar atenta a qualquer tipo de *crimideia* que possa ser cometido. Com esse propósito foram instaladas *teletelas* por toda a parte, incluindo todas as casas e prédios. Trata-se de um aparelho semelhante a um espelho fosco, embutido na parede, que recebe e transmite imagens e sons ao mesmo tempo e jamais pode ser desligado. Enquanto recebe a informação oficial, o cidadão é vigiado pela *Polícia do Pensamento*. Uma vigilância cuja frequência de ocorrência é impossível de determinar. Provavelmente, a *Polícia* observa todos a todo o tempo. Dessa forma, uma simples expressão de rosto é capaz de denunciar uma ideia contra o *Partido* e acionar a *Polícia do Pensamento*.

Por fim, o quarto perigo ao comando do *Partido*, perda de autoconfiança e disposição de governar, é eliminado desde as bases da filosofia do *Ingsoc*. Ao contrário de todos os outros grupos que buscaram (e/ou atingiram) o poder, o *Partido* não vê o poder como um meio para chegar a um determinado fim, para alcançar uma salvação, uma utopia ou um paraíso de igualdade na terra; para o *Partido* o poder é um fim em si, nada, além disso, é buscado. Não se trata de riquezas, luxo ou prazeres, não se trata de uma luta por um ideal maior e abstrato, apenas poder e puro poder.

Exatamente por isso, o *Partido* não se interessa pela perpetuação e manutenção do sangue, de uma hereditariedade, mas pela perpetuação da entidade. Não importa quem possui o poder, importa que permaneça sempre a mesma estrutura hierárquica. Por ter o poder como um fim em si, a disposição de governar jamais será abalada. Da mesma forma, o *duplipensar* garante a autoconfiança necessária.

Toda a filosofia do *Ingsoc* pode ser resumida nos três lemas do *Partido*: guerra é paz; liberdade é escravidão; ignorância é força. O primeiro lema representa a guerra total e constante. Sendo contínua, a guerra deixou de existir. Uma paz verdadeiramente permanente seria o mesmo que um estado de guerra permanente, portanto, *guerra é paz*. O segundo lema representa a fraqueza do indivíduo quando sozinho, quando livre. Mais cedo ou mais tarde o ser humano, mesmo que livre, há de morrer; será derrotado pela matéria. Quando se submete completamente e funde a sua própria identidade ao *Partido*, ele mesmo se torna o *Partido*. Se este é imortal, o sujeito torna-se imortal. Trata-se da perenidade da entidade e, portanto,

liberdade é escravidão. O terceiro lema refere-se diretamente ao *duplipensar*. Se a força está com o *Partido* e este pede ignorância de seus membros, *ignorância é força*.

O *Partido* ainda divide suas funções em quatro ministérios, a saber: o Ministério da Verdade, responsável pelas notícias, diversões, belas-artes e instrução; o Ministério da Paz, responsável pela guerra; o Ministério do Amor, ao qual faz parte a *Polícia do Pensamento*, que mantém a lei e a ordem; e o Ministério da Fartura, que se ocupa das atividades econômicas. Respectivamente, seus nomes em *Novilíngua* são: *Miniver*, *Minipaz*, *Miniamo* e *Minifarto*.

Além das passeatas, marchas, programas, panfletos e cantigas, outra prática do *Partido* para manter e fortalecer seu domínio são os *Dois Minutos de Ódio*. Todos os dias os membros do *Partido* são reunidos por dois minutos para hostilizar e repudiar *Emmanuel Goldstein*, o *Inimigo do Povo*. *Goldstein* fora um dos principais líderes do *Partido* durante a revolução; ocupava o mesmo patamar do *Grande Irmão*. Mais tarde, teria se voltado contra o *Partido* e se dedicado a atividades contrarrevolucionárias para enfraquecer seu poderio. Foi condenado à morte, mas escapou, desaparecendo misteriosamente.

Goldstein é o traidor original, culpado direta ou indiretamente por todos os crimes cometidos contra o *Partido*. Ele continua vivo em alguma parte do mundo, ainda planejando suas conspirações. Correm boatos de que ele estaria escondido na própria *Oceania*.

Teria escrito um livro, um compêndio de todas as suas ideias, que circula de forma clandestina, chamado apenas de *o livro*. Seus ensinamentos teriam dado origem a uma rede subterrânea de militantes contra o *Partido* chamada *Fraternidade*. Não se sabe exatamente se *o livro* ou a *Fraternidade* realmente existem. São boatos nunca comprovados. O próprio *Goldstein* nunca fora visto fora das telas dos *Dois Minutos de Ódio*, nas quais surge e lança ataques às doutrinas do *Partido*, recebendo os gritos histéricos de revolta e ira dos seus membros, até que a imagem do *Grande Irmão* sobrepõe a sua e tranquiliza seus fieis seguidores.

Já em 1984, Londres está irreconhecível – o ano é estimado. Depois que o *Partido* assumiu o poder, até a data se tornou incerta. As casas, ainda do século XIX, estão todas apodrecidas, escoradas e sustentadas por pedaços de madeira, com as janelas remendadas de cartolina e os telhados de chapas de ferro. Os muros desabam em todas as direções. Em todos os cantos da cidade há crateras abertas pelas bombas, onde o mato cresce livremente sobre os escombros. Em alguns pontos as bombas abriram verdadeiras clareiras, onde começaram a aparecer colônias formadas por casebres de madeira. Em toda parte foram pregados cartazes

com o rosto do *Grande Irmão* e a afirmação de seu zelo pelos cidadãos. Esta é a principal cidade da *Pista N.º 1*, terceira província mais populosa da *Oceania*.

As condições de vida não diferem muito da estrutura da cidade. Tudo é racionado, desde o cigarro e a bebida (só o gim é permitido, todas as outras são proibidas ou não existem), até as necessidades mais básicas, como roupas e comida. O almoço padrão oferecido aos membros do *Partido* constitui-se de um guisado cinzento, um pedaço de pão, um pedaço de queijo, uma xícara de café preto e um tablete de sacarina. A própria energia elétrica é cortada durante a noite, funcionando apenas até em torno das 23 horas.

Além disso, a cidade ainda é dividida entre os bairros dos membros do *Partido* e os bairros dos *proles*. Estes constituem a camada popular da *Oceania* e representam 85% de toda a população. Politicamente, são totalmente ignorados pelo *Partido*, que sequer os reconhece como humanos pensantes. Não possuem nenhum sentimento ou ideias políticas e vivem sua vida de forma totalmente alheia à realidade do *Ingsoc*; apenas fogem de uma ou outra bomba que, por vezes, cai em seus bairros.

Apesar de poucas coisas serem efetivamente proibidas pelo *Partido*, ser visto entre os *proles* é uma das atitudes tidas como “comprometedoras”. Na verdade, não há mais leis, portanto, nada mais é ilegal. Os códigos não são mais formalmente constituídos e os atos que certamente resultariam em morte não são objetivamente proibidos. O membro do *Partido* deve saber o que se espera dele por instinto. Mesmo as punições não servem mais como castigo por um crime cometido, mas como liquidação de possíveis ameaças, de pessoas que poderiam cometer um crime no futuro.

É nesse contexto que surge Winston Smith, nascido por volta de 1945, portanto, com aproximadamente 39 anos de idade. Winston é um membro do *Partido* que vive em Londres e trabalha no Departamento de Registro do Ministério da Verdade. Sua função é retificar documentos antigos, fazendo-os concordar com a atual realidade ditada pelo *Partido*.

Em seu cubículo no Departamento, assim como em todos os outros, há três orifícios: à direita, um tubo pneumático por onde vêm os pequenos rolos de papel contendo as instruções das modificações a serem feitas; à esquerda, outro tubo maior, para jornais; ao centro, uma grande abertura retangular protegida por uma grade de arame, chamada de *buraco da memória*. Por todo o prédio há espalhados *buracos da memória*. Todo documento que deve ser destruído ou, mesmo, qualquer pedaço de papel usado largado pelo chão deve ser jogado no *buraco da memória* mais próximo, para ser sugado pela corrente de ar morno e cair nas enormes caldeiras escondidas na estrutura do edifício. O último componente de sua mesa é o

falascreve, um aparelho que escreve tudo que lhe é ditado. Na *Oceania* não há mais o hábito de escrever, tudo é ditado ao *falascreve*, exceto recados curtíssimos.

O trabalho de Winston (e de centenas de outras pessoas) é, justamente, garantir que o passado seja atualizado e corrigido a cada dia. Seu objetivo é garantir que o *Partido* nunca esteja errado em uma promessa ou previsão; quando está, a informação é alterada e sua infalibilidade se mantém. Assim que todas as correções necessárias a um número de jornal, por exemplo, são realizadas, a edição é reimpressa e colocada no lugar do número original, que é destruído. Este processo também serve para livros, periódicos, panfletos, cartazes, folhetos, filmes, arquivos de som, fotografias e qualquer espécie de documentação que tenha o menor significado político ou ideológico.

Outro objetivo deste trabalho é extirpar da existência qualquer *ideocriminoso* ou inimigo do *Partido*. Quando uma pessoa é presa pela *Polícia do Pensamento* e condenada à morte, seu nome e todas as informações a ela referentes são apagados de todos os registros existentes. É como se ela nunca tivesse existido. De fato, através da prática do *duplipensar* exigida dos cidadãos, ela nunca existiu.

Mas o Departamento de Registro não passa de uma pequena divisão do Ministério da Verdade, cuja missão básica não é reconstruir o passado, mas fornecer todos os tipos de informação concebíveis, instruções e entretenimento aos cidadãos da *Oceania*. Assim, o *Miniver* é responsável pela produção de jornais, filmes, livros escolares, programas de *teletela*, peças, romances, estátuas, poemas, tratados científicos, dicionários e tudo o mais que estiver relacionado à informação e formação do cidadão. Além disso, toda essa produção deve ser repetida, em nível inferior, para os *proles*. Existem vários departamentos autônomos que se ocupam de literatura, música, teatro e divertimentos em geral para o proletariado. Eles produzem jornalecos resumidos a esportes, polícia e astrologia, noveletas e filmes transbordando de sexo, canções sentimentais, tudo composto por meios inteiramente mecânicos, em uma máquina chamada *versificador*. Existe, inclusive, a *Pornosec*, dedicada à produção de pornografia, proibida aos membros do *Partido*.

Entretanto, mesmo com todo esse sistema aparelhado de forma a impedir qualquer mero pensamento contrário ao *Partido*, Winston começa a buscar uma alternativa à realidade que lhe fora imposta. Ele sabe, sente em seus ossos, que o mundo não pode ter sido sempre assim. Negando-se a utilizar o *duplipensar* e constantemente amedrontado que a *Polícia do Pensamento* o descubra e leve aos porões do Ministério do Amor para ser torturado e “readaptado ao sistema”, aos poucos passa a rebelar-se contra o *Partido*.

A crença de não estar sozinho, de não ser o único de posse das lembranças que o *Partido* exige que sejam esquecidas, lhe dá esperanças e audácia para seguir em frente em sua rebelião. Certo dia, durante os *Dois Minutos de Ódio*, em meio à histeria coletiva de ódio contra *Goldstein*, no exato momento em que seus olhos não podiam mais conter o pavor frente aos gritos de adoração ao *Grande Irmão*, seu olhar encontra o de *O'Brien*, um membro do *Partido Interno*, a camada superior do *Partido*. Neste encontro de olhares Winston pôde ter a certeza de que *O'Brien* pensava o mesmo que ele. Ele não estava sozinho.

De fato, esse incômodo que sentia nas entranhas e esse apoio que se viu recebendo de outra pessoa fizeram com que ele começasse a desafiar o *Partido*, ainda de forma modesta. Sua primeira atitude foi conseguir papel, tinta e caneta. Esses itens não eram proibidos, como nada era proibido, mas eram propriedade comprometedora; se descoberto, certamente seria punido, pelo menos, com vários anos de trabalho forçado. Seu primeiro ato de rebelião contra o *Partido* foi começar um diário. Winston decidiu cultivar a memória, ao invés de esquecê-la.

Alguns dias depois, ao sair à noite do Ministério, cansado das reuniões do *Partido* e de todos os seus adeptos, caminhou vários quilômetros, vagando sem destino pela cidade de Londres. De repente, achou-se em um bairro dos *proles*, fígado por um cheiro de café torrado, que há anos não sentia. Vendo de longe um velho, seguiu o homem até um bar, decidido a questionar-lhe sobre a vida e o mundo antes do *Partido*. Entre os membros, não havia quase ninguém velho o suficiente para se lembrar do mundo antes da revolução. A grande maioria fora eliminada nos expurgos entre 1950 e 70. Os que sobraram selaram-se em uma completa submissão e silêncio aterrorizado. Mas, apesar de sua insistência, Winston não conseguiu arrancar do velho nada além de pequenas histórias sem muito sentido.

Desolado pelo fato de que dali alguns anos não haveria mais ninguém que pudesse ter uma ínfima memória do mundo antes do *Partido*, Winston vaga novamente pelas ruas e se encontra mais uma vez em frente à loja onde comprou o caderno que veio a se tornar seu diário. Impelido por um impulso, e contra toda lógica, ele entra na loja cheia de bugigangas, quinquilharias e velharias sem muita utilidade. Reconhecendo-o, o dono do antiquário mostra-lhe um quarto que possuía para aluguel acima da loja, que desperta a atenção de Winston, principalmente pela ausência de *teletelas*. Ao sair, ele passa por uma pessoa na rua. Uma mulher, membro do *Partido*, que já havia visto várias vezes.

Era uma mulher de cabelos negros, com quem Winston encontrava seguidamente nos corredores do Ministério da Verdade e nos *Dois Minutos de Ódio*. Ele a odiava. Além de fazer parte da *Liga Juvenil Anti-Sexo*, Winston acreditava que ela ainda trabalhava com a *Polícia do*

Pensamento e fora enviada para lhe vigiar. Alguns dias atrás, Winston a viu olhando para ele durante o almoço. Tinha certeza de que, se não o prendesse, ela o denunciaria.

No dia seguinte passa mais uma vez por ela nos corredores. Fingindo um esbarrão, ela entrega-lhe um bilhete. Ansioso e temeroso, assim que pode, Winston abre o papel, que diz: “eu te amo”. Alguns dias depois, durante o almoço e de forma muito sutil, conseguem marcar um encontro. Quando, finalmente, se encontram, a sós, no campo, isolados de tudo e todos, ele finalmente descobre que o nome da moça é Júlia; mais que isso, descobre que, assim como ele, ela também odeia o *Partido*.

Os dois iniciam um romance e se encontram quando podem, sempre furtivamente. Até que Winston decide alugar o quarto do antiquário, para que possam ter certa privacidade. Muitos dias se passam assim, até que, finalmente, Winston é abordado por O’Brien nos corredores do Ministério, recebendo um convite para ir à sua casa.

Na casa de O’Brien, Winston e Júlia percebem a diferença entre a vida que levam os membros do *Partido Interno* e os cidadãos comuns. Toda a riqueza é complementada por uma limpeza jamais vista no meio da cidade de Londres. Conversando abertamente com eles, O’Brien revela-se como um membro da *Fraternidade* e, realizando um questionário sobre o que seriam capazes de fazer pela organização, recebe os dois como novos membros. Ele os despede com a promessa de enviar um exemplar do *livro* de *Goldstein* para Winston.

Alguns dias depois, Winston recebe o *livro*. Mais tarde, no quarto do antiquário, com Júlia, os dois são capturados pela *Polícia do Pensamento*, da qual o dono da loja faz parte. Eles são separados e levados ao Ministério do Amor.

Sem nenhuma noção do tempo e com uma luz que brilha incessantemente, Winston é preso e espancado, sofrendo torturas físicas e psicológicas por dias, talvez meses. Até que a porta de sua cela se abre e O’Brien entra, revelando sua fidelidade ao *Partido*. Surpreso, Winston é levado a uma sala onde é torturado e “curado” por O’Brien, que o ensina a praticar cada preceito do *Ingsoc*. Por fim, traindo até mesmo Júlia, a quem amava, Winston é devolvido à sociedade, quando, finalmente, passa a amar o *Grande Irmão*.

V DE VINGANÇA

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, com a vitória dos Aliados frente às potências do Eixo, o mundo foi reorganizado de forma bipolar, com os Estados Unidos e a União Soviética batalhando pela supremacia global. Os países foram, assim, quase que como

um despojo de guerra, divididos entre os que estavam sob o domínio do capitalismo norte-americano e os que se encontravam sob a influência do socialismo soviético.

Não demorou muito para que a dita “Guerra Fria” esquentasse. A corrida armamentista e nuclear entre as duas potências se intensificou e, como os Estados Unidos, logo a União Soviética também possuía bombas atômicas e de hidrogênio. Os anos seguintes foram marcados pela intensa incerteza quanto ao futuro e a enorme probabilidade de um apocalipse nuclear causado por um confronto direto entre os dois países, que insistiam em exhibir seu poderio bélico e desafiar as forças opostas.

Apesar do evidente conflito, entretanto, os vinte anos a partir de 1950 foram gloriosos (quicá dourados) para os países industriais. Uma onda de desenvolvimento com novas políticas econômicas e sociais perpassou, principalmente, os Estados diretamente envolvidos na última Guerra. Recuperar-se da catástrofe dos anos anteriores sem cair nos erros que originaram a Grande Depressão, após a Primeira Guerra Mundial, era a prioridade dos países europeus e do Japão. De fato, todos os países capitalistas desenvolvidos nunca estiveram tão bem; os feitos deste período bateram todos os recordes anteriores¹.

Para que isso fosse possível, era preciso que o sistema capitalista fosse reformado, dando maiores poderes ao Estado através de esquemas de planejamento público e administração econômica. Não seria o livre mercado a recolher os escombros da Guerra. Por motivos sociais e políticos, era preciso manter a população empregada e somente a atuação pública poderia garantir isso.

Entretanto, mesmo não constituindo uma exceção à regra, a Grã-Bretanha foi o país que menos cresceu nesses anos². Este fato certamente corroborou para o desenrolar dos acontecimentos nos anos seguintes.

A partir da década de 1970 as políticas da Era de Ouro começaram a ruir, direcionando o mundo à crise instaurada durante a década de 1980. Isso fez com que muitos governos de direita chegassem ao poder nestes anos, acabando com um extenso período de governos centristas e socialdemocratas. Para o Reino Unido, em especial, isso significou a ascensão de Margaret Thatcher ao posto de Primeira-Ministra e o estabelecimento do conservadorismo como nova ideologia de governo. A liberalização das políticas econômicas colocadas pelo thatcherismo, entretanto, teve pesadas consequências sociais para a maioria da população britânica.

¹ HOBBSAWM, E. *Era dos Extremos*. 1995. p. 254.

² Id.

Enquanto isso, um vento forte começa a soprar novamente nas águas calmas da Guerra Fria. A guerra do Yom Kipur e o fim da guerra do Vietnã, ainda na década de 1970, enfraqueceram os Estados Unidos. Uma onda de revoluções atingiu o Terceiro Mundo neste mesmo período, angariando novos aliados à União Soviética. Estes dois fatores reacenderam as chamas da Guerra Fria, relativamente estável até então. É neste contexto que Alan Moore desenvolve a história de *V de Vingança*.

Alan Moore, nascido em Northampton, Inglaterra, em 1953, é considerado um dos maiores autores de histórias em quadrinhos de todos os tempos. 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*, sendo mais conhecido por seu trabalho em *V de Vingança* ao lado de Moore. A história em quadrinhos *V de Vingança* foi publicada originalmente em 1982 e tornou-se um clássico mundial das narrativas gráficas.

Em *V de Vingança*, após um mandato do Partido Conservador, nas eleições de 1983 o Partido Trabalhista teria assumido o governo. Mais tarde, teria cumprido sua promessa de retirar do solo britânico todos os mísseis norte-americanos.

No fim dos anos 1980, as ameaças dos dois lados da Guerra Fria deixaram de ser apenas ameaças. A África, governada com o apoio soviético devido às últimas revoluções, foi bombardeada e já não mais existia. O próximo alvo norte-americano era a Polônia.

A Inglaterra acabou escapando dos bombardeios. Mas as explosões pelo mundo acabaram totalmente com o clima. A barragem do Tâmis estourou e Londres ficou submersa. A situação do campo estava ainda pior que a das cidades. O clima destruiu as plantações e nada mais vinha da Europa. O continente fora destruído.

Nos quatro anos seguintes o governo britânico entrou em colapso. Faltava comida, saneamento e saúde nas cidades. Não existiam mais governantes, apenas quadrilhas armadas tentando assumir o poder. A sociedade britânica foi mergulhada no caos, até que um grupo tomou as rédeas da situação. Em 1992, vários grupos fascistas se uniram às grandes corporações que restaram, formando a coalizão *Nórdica Chama* que, com grande apoio popular, assumiu o poder na Inglaterra.

Encabeçada por *Adam Susan*, o *Líder*, este grupo defende o fascismo em sua mais pura essência. Desta forma, para conduzir a Inglaterra para fora da desolação e dos escombros que sobraram do século XX, seria necessário um Estado forte, absoluto, total. Esta força só seria atingida a partir da união. Por isso o símbolo do fascismo é o antigo fasces romano: um feixe

de varas amarrado e ligado a um machado. Além da associação à autoridade e ao direito de punir, o fasces também representa a força da união: um graveto sozinho é facilmente quebrado, enquanto o feixe resiste.

Entretanto, esta união exige uniformidade de pensamentos e ações. Isso porque a pedra angular da doutrina fascista é a sua concepção de Estado. Para o fascismo o Estado é absoluto, enquanto os indivíduos e grupos são relativos. Os indivíduos são aceitos somente enquanto seus interesses coincidam com os do Estado e enquanto sejam partes constituintes deste.

O Estado fascista é um padrão e uma regra de conduta, uma disciplina aceita integral e internamente; atua sobre a vontade e sobre o intelecto, levantando um princípio que se torna o motivo central para o homem enquanto membro da sociedade civilizada. Por isso, sua concepção de Estado é, também, fundamentalmente, uma concepção de vida. Vida esta que deve ser séria, austera e religiosa, na qual o homem é visto em sua relação imanente com uma força e lei superior. Uma vida em prol da construção e fortalecimento do Estado³.

O fascismo é totalitário porque sintetiza e se apropria da totalidade da vida da pessoa, corpo e alma. Em resumo, o fascismo não se trata apenas de um sistema político institucional e legislativo, mas de um educador que procura modificar, através da disciplina e da autoridade, não somente os estilos de vida, mas o homem como um todo: seu caráter e sua fé.

É por isso que o fascismo não cede a súplicas por liberdade. A única liberdade que deve ser buscada e protegida é a liberdade do Estado e do indivíduo dentro do Estado. Não se trata de liberdades individuais, de direitos civis. Estes são luxos que foram destruídos pela guerra. O indivíduo só existe enquanto parte do Estado. Fora dele, a única liberdade que resta ao povo é de passar fome, de morrer.

Portanto, o Estado nacional deve ser protegido a todo custo. A soberania inglesa é mais importante que qualquer indivíduo, que qualquer grupo. Logo após assumir o poder, a *Nórdica Chama* passou a limpar a sociedade. Foram levados, primeiramente, os negros e árabes, em seguida, os brancos homossexuais e ligados a ideologias alternativas ou radicais. A sociedade devia ser purificada, fazendo parte dela somente aqueles que tivessem os mesmos interesses e objetivos que o Estado.

Dáí surge a necessidade de uma política de vigilância total. Se não existe individualidade fora do Estado não pode existir privacidade. Se o objetivo final é proteger o Estado é preciso ter acesso à totalidade das informações que circulam na sociedade, para que

³ MUSSOLINI, B. *The Doctrine of Fascism*.

as ameaças sejam encontradas e eliminadas. Os direitos civis são luxos. A guerra destruiu os luxos.

Assim, foram espalhadas câmeras de vigilância por toda a cidade, inclusive nas casas dos membros do partido. Além disso, há milhares de escutas telefônicas por todo o território nacional. Todos os telefones são grampeados e todas as conversas são gravadas e arquivadas. Tudo o que acontece dentro de uma casa é captado pelas escutas, mesmo que os telefones não estejam sendo utilizados.

Para organizar-se, o partido divide-se em seis ministérios. Têm-se, assim, os *Olhos*, responsáveis pelas câmeras de vigilância e pela identificação retiniana da população; os *Ouvidos* cuidam das escutas telefônicas; a *Boca* é composta pelas emissoras de rádio e televisão, únicos meios de comunicação entre o partido e o povo; o *Dedo* compõe a polícia; o *Nariz* é a divisão de perícia; a *Cabeça*, por fim, é formada pelo computador *Destino* e pelo *Líder*.

Muitos são os símbolos de autoridade do partido. Sendo um governo fascista, estes símbolos estão relacionados à tradição e história inglesas. Entre eles estão o Old Bailey (o Tribunal Central Criminal), a Abadia de Westminster, a BT Tower (uma torre de comunicação que abriga os *Olhos* e os *Ouvidos*), a Torre Jordan (sede da *Boca*) e as Casas do Parlamento, o mais antigo destes símbolos. O principal deles, entretanto, é o computador *Destino*. Pedra angular da nova ordem, *Destino* está ligado a tudo e contém toda a história. Nada acontece sem passar por ele e tudo que passa por ele passa a existir.

Destino é tão importante para a manutenção da ordem, que toda a política de dominação do partido é embasada nele. Toda a propaganda do partido é montada de forma a fazer de *Destino* um verdadeiro líder, com uma vontade própria. O principal meio de comunicação entre o partido e os cidadãos é a *Voz do Destino*, um programa jornalístico de rádio que vai ao ar todos os dias e no qual o próprio *Destino* fala aos ouvintes. Sua voz acalma as pessoas, dando-lhes a certeza de que tudo se mantém em ordem e sob controle. Todos são submissos a *Destino* e o único que tem acesso a ele é o *Líder*.

Um dos lemas do partido, espalhado em cartazes por toda a cidade, é “Força através da pureza, pureza através da fé”. Obviamente, este lema refere-se à religião oficial do partido, o anglicanismo, e às práticas de ascetismo e castidade por ele exigidas de seus súditos. Entretanto, também está ligado à fé da população na própria liderança governante e à confiança de que os atos do partido visam sempre o melhor de todos e são sempre bons e corretos, uma vez que são coordenados por *Destino*. Desta forma, a pureza também está associada à pureza da raça, da ideologia e da moral.

Isso explica a perseguição do partido, logo que assumiu o poder, aos negros, árabes, homossexuais e a todos que não compartilhassem da ideologia fascista. Todas essas pessoas foram levadas a campos de concentração, chamados eufemisticamente de “campos de readaptação”. Neles os prisioneiros passavam fome e contraíam doenças, eram torturados física e psicologicamente e se tornavam cobaias de experimentos científicos no bloco médico; muitos ainda foram mortos, queimados, nos fornos. É em um desses campos de reabilitação que surge *V*, o personagem principal da história.

Em 1993 a doutora *Délia Surridge* chega ao campo de readaptação de Larkhill, com o propósito de iniciar seu projeto de experimentos hormonais em cobaias humanas, sendo 48 prisioneiros os que receberam doses do composto do experimento. Quatro dias depois, cerca de 70% do grupo original havia morrido devido a reações ao composto, falência de órgãos e mutações genéticas, restando apenas dez prisioneiros. Mais nove dias e restavam apenas cinco, que foram alojados em cubículos individuais no bloco médico.

O caso que mais chamou a atenção da *Dra. Surridge* foi o homem da sala cinco. O composto parecia não ter causado nenhuma consequência física, mas mexeu com sua mente, provocando um surto psicótico. Apesar de irracionais, a doutora chegou à conclusão de que seus padrões de comportamento seguiam certa lógica, que fazia sentido somente para ele. Foi-lhe permitido ir ao jardim, onde *cinco* (como a doutora o chama) mostrou-se um gênio na jardinagem. Eliminou as pragas e quase duplicou a produção de grãos do centro; agora lhe permitiam pedir suprimentos para o jardim e plantar rosas.

Em posse de um fertilizante de amônia que encomendara, *cinco* o espalhou em várias pilhas por toda a sua cela. Também pediu quatorze galões de solvente e levou metade para seu aposento. Ainda carregou lixo e, com tudo isso, criou um padrão extremamente intrincado no chão de seu cubículo, impressionando a *Dra. Surridge*.

Pouco mais de um mês depois, várias explosões aconteceram em Larkhill. Com todas as substâncias que pedia e guardava, *cinco* fez gás mostarda e napalm. Causou a explosão dos fornos e escapou. Várias pessoas morreram e, depois do ocorrido, o campo foi fechado e os registros foram apagados.

Pelos quatro anos seguintes, *cinco*, que agora assumira o codinome *V* (o número de sua cela em algarismo romano), sistematizou seu plano de vingança contra todos que trabalharam no campo de Larkhill e, portanto, participaram do que lhe foi feito. Um a um, *V* matou cerca de quarenta pessoas que estiveram em Larkhill; todas morreram de forma aparentemente acidental. Restaram apenas três pessoas, que *V* deixou para o fim.

Já em 1997, ano em que a história se passa, *V* começa a mostrar-se publicamente, trajando uma máscara inspirada no rosto de *Guy Fawkes*, chapéu, capa e roupas pretas. *Fawkes* foi um herói militar que serviu em Flanders e um católico extremista. Em conluio com outros descontentes, pretendia explodir o Parlamento e assassinar o rei Jaime I, em 5 de novembro de 1605. Capturados, seu plano foi frustrado e ele foi torturado e executado em 1606. No dia 5 de novembro de 1997, *V* explode as casas do Parlamento, dando seguimento ao plano de *Fawkes*, e solta fogos de artifício, há muito não vistos, que formam a letra V no céu de Londres.

Neste mesmo dia, *V* conhece *Evey Hammond*, uma moça de dezesseis anos que seria morta pelos *homens-dedo* (como são chamados os policiais) por ser pega tentando se prostituir, uma prática comum das meninas mais velhas, devido à pouca comida e falta de dinheiro. *V* salva *Evey*, matando três *homens-dedo* e a toma sob sua proteção, levando-a à *Galeria das Sombras*, seu lar, onde construiu um acervo de livros, pinturas, discos, filmes e vários outros produtos e equipamentos culturais que foram erradicados pelo partido.

E assim *V* dá continuidade à sua vingança. Primeiramente captura *Lewis Prothero*, o radialista que faz a *Voz do Destino*. A voz de *Destino* é, na verdade, a de *Prothero*, mesmo que todos os ingleses acreditem que seja a voz do próprio computador. *Lewis Prothero* foi o comandante responsável pelo campo de Larkhill. *V* tortura psicologicamente o radialista: veste-o em seu uniforme de comandante e leva-o a uma reconstrução do campo situada dentro da *Galeria das Sombras*. Também pega parte da coleção de bonecas que *Prothero* tanto ama e veste-as com o uniforme dos prisioneiros. Caminhando com ele pelo campo, refaz os passos habituais das revistas realizadas pelo ex-comandante até, finalmente, chegar aos fornos recheados com mais bonecas. *V* aciona os fornos, destruindo-as. Retorna *Prothero* ao partido, deixando-o na calçada da *Nova Scotland Yard*, completamente louco.

Cinco dias depois, *V* explode a estátua da Justiça do *Old Bailey*.

O próximo alvo de *V* seria *Tony Lilliman*, um bispo que preside a *Abadia de Westminster* e oferecia apoio espiritual em Larkhill. *Lilliman* tem seu deus em *Destino*, e tudo que este queira é adicionado aos sermões. O bispo tem o hábito de abusar de crianças após o serviço dos domingos. Assim, enquanto *V* se prepara, *Evey* ganha tempo, distraindo o bispo. Quando ela está prestes a perder o controle da situação, *V* entra em cena, levando o bispo a uma sala, enquanto conversa com ele sobre o ocorrido em Larkhill. Passando, então, ao assunto da religião, *V* fala sobre a doutrina da transubstanciação, segundo a qual, no momento da comunhão, a hóstia feita de pão, ao ser engolida pelo fiel, torna-se carne de Cristo, e o vinho torna-se sangue. *V* mata o bispo dando-lhe uma hóstia contendo cianureto.

Três dias depois, *V* faz uma visita à *Dra. Surridge* durante seu sono e lhe aplica uma injeção letal. Na saída, encontra *Derek Almond*, comandante do *Dedo*, e o mata, deixando viúva sua esposa, *Rosemary*.

Reunindo todas as pistas, os arquivos de *Destino* e o diário da *Dra. Surridge*, encontrado em seu quarto e no qual narrava seus dias em Larkhill, o responsável pelo *Nariz*, *Eric Finch* consegue desvendar a história de *V* e entender seus motivos. Se se tratasse apenas dos que trabalharam em Larkhill, a vingança estava completa e *V* não agiria mais. Entretanto, os planos de *V* não paravam por aí.

Após dois meses de completo silêncio, *V* invade a sede da emissora de televisão e, enquanto mantém todos como reféns, obriga *Roger Dascombe*, chefe da *Boca*, a televisionar em horário nobre uma fita de vídeo, na qual envia uma mensagem à população de Londres. Enquanto isso, libera todos os funcionários, mantendo cativo apenas *Dascombe*, a quem amordaça e veste com suas próprias roupas e máscara. Quando a polícia finalmente chega, abre fogo contra o homem vestido como *V*, matando *Dascombe*.

No novo cinco de novembro, passado um ano da primeira explosão, *V* explode a BT Tower e a Torre Jordan, destruindo, assim, o *Olho*, o *Ouvido* e a *Boca*. Impedido de transmitir qualquer coisa à população, o *Líder* ouve, atônito, a mensagem transmitida por *V*, que informava às pessoas que, por três dias, os direitos de segredo e privacidade seriam devolvidos; ninguém seria observado e nenhuma conversa seria ouvida.

A sociedade entra em colapso e as pessoas começam a saquear as lojas. O *Líder* dobra o efetivo de policiais nas ruas, dando-lhes a ordem de matar qualquer saqueador. A população responde com mais revolta. Enquanto isso, *Peter Creedy*, o novo comandante do *Dedo* começa a contratar gângsteres para completar o quadro policial.

Durante esse período de quase nove meses de silêncio, *V* enviou uma única e simples mensagem ao *Líder*: fez aparecer nas telas de *Destino* a frase “Eu te amo”. Desde o início *V* tem acesso a *Destino*, com seu próprio terminal. Assim, fez com que as pessoas recebessem em casa panfletos subversivos entregados pelos correios, causou blecautes e saques de alimentos. Em uma palavra, obrigou o próprio partido a fazer propaganda em seu favor. Além disso, quase levou o *Líder* à loucura com sua simples e rápida mensagem. Dois dias depois das últimas explosões diz isso claramente, fazendo aparecer o seu símbolo nas telas a que somente o *Líder* tem acesso.

Com seu governo completamente em ruínas e abalado mental e emocionalmente com o acesso de *V* a *Destino*, a única solução enxergada pelo *Líder* é encontrar pessoalmente com

o povo em uma passeata. Mesmo seus subordinados mais próximos já planejam uma tomada de poder. Durante a passeata, *Rosemary Almond*, viúva do ex-chefe do *Dedo*, consegue aproximar-se do carro do *Líder*, que manda seu motorista parar para falar ao seu povo. Enquanto ele abre a porta e estende a ela sua mão, *Rosemary* puxa uma arma e mata o *Líder* com um tiro na cabeça.

De forma planejada por *V*, após a morte de *Derek*, a vida de *Rosemary* foi de mal a pior. Ela não tinha emprego e não ganhou o direito a pensão ou auxílio do governo. Perdeu a casa e todos os seus bens. *Roger Dascombe* passou a cortejá-la e ela aceitou tão somente pela necessidade de sobrevivência. Logo este morreu também. Sem opções, *Rosemary* passou a dançar e oferecer seu corpo em cabarés e bares pela cidade. Não aguentando mais a situação em que se encontrava e buscando justiça por tudo que vinha acontecendo, comprou uma arma e decidiu punir o único que considerava culpado. Desta forma, *V* mata o “rei” e finaliza com sucesso o plano de *Fawkes*, 393 anos depois.

Enquanto isso, em outra parte da cidade, *Eric Finch*, já perdendo a razão de tão submerso no caso de *V*, soluciona mais um mistério e, descendo a uma das linhas de trem da Estação Victoria, encontra-se com *V*. *Finch* atira várias vezes e *V* foge para a *Galeria das Sombras*. Após cair das escadas, já sem forças devido à quantidade de sangue perdido, *V* morre nos braços de *Evey*, pedindo que lhe desse um funeral viking.

V planejou tudo desde início. Todo o seu sistema de derrubada do poder e da ordem vigente já estava em ação quando ainda parecia uma vingança pelo que lhe foi feito. Mas o seu objetivo sempre foi instaurar a anarquia, retomando o poder às mãos do povo. Sua própria morte fazia parte de seus planos, inclusive quem o mataria. Seu último ato seria executado pelas mãos de *Evey*. Ele foi o destruidor. Ela seria a construtora. Com as roupas e a máscara de *V*, *Evey* passa sua última mensagem ao povo: o governo foi destruído, o poder voltara às mãos das pessoas; cabia a elas, agora, escolher o que fariam.

No dia seguinte, a 10 de novembro de 1998, *Evey* coloca o corpo de *V* em um carro de trem, anteriormente preparado com lírios e gelignite, e o ativa. A “barca funerária” de *V* acelera e avança até onde a linha está bloqueada, entre Whitehall e St. James. Explode bem debaixo da Rua Downing, onde fica a casa do Primeiro-Ministro Britânico e a sede da *Cabeça*.

1914-1979

As duas histórias, portanto, estão intimamente conectadas e relacionadas à História em si. Elas podem ser colocadas em uma linha temporal dividida em três períodos: um *passado* recente influencia os escritores a descreverem o *presente* de forma fictícia, desenvolvendo-o a um *futuro* distópico. George Orwell escreve em 1948, influenciado por uma guerra que acabara de ser concluída. Alan Moore escreve em 1981, sob a incipiente estrutura de uma segunda Guerra Fria. A realidade histórica do segundo surge como consequência do contexto do primeiro que, por sua vez, depende de um recuo de, no mínimo, 34 anos para ser entendido.

Isso porque o mundo mudou completamente durante o século XX, a começar pela própria experiência do tempo. O século XX destruiu os mecanismos que ligavam as pessoas ao passado, fazendo com que as novas gerações que surgem vivam, cada vez mais, em um eterno presente. Essa pode ser uma consequência do intenso aroma de sangue, ferro e morte que pairou por todo o século. É isso que faz Eric Hobsbawm afirmar, em *Era dos Extremos*, que nunca antes na história da humanidade houvera uma quantidade maior de mortes por decisão humana. Para ele, o século XX pode ser considerado o século mais assassino da história.

No período de 1914 ao início da década de 1990, a totalidade da vida e do pensamento humanos estava voltada à guerra mundial. Durante o século XX, o termo “paz” referia-se a um período anterior a 1914. O conflito que começou com a Primeira terminou apenas com a Segunda Guerra Mundial, em 1945. Pode-se falar, assim, em uma *guerra mundial de 31 anos*⁴ que inaugurou a era do massacre a nível mundial.

Além disso, ao contrário de todos os séculos anteriores, a guerra moderna era travada contra a economia, a infraestrutura e a população civil dos Estados. Não havia mais diferenças entre soldados e civis. As guerras tornaram-se de massa, produzindo enorme destruição, dominando e transformando inteiramente a vida de todos os envolvidos. Isso fez com que toda a economia dos Estados fosse desviada para a obtenção dos armamentos necessários a tal guerra.

E a economia mundial não sairia intacta das guerras. Uma guerra de proporções massivas exige produção em massa. Uma produção em massa exige uma enorme mobilização de mão de obra. Uma mobilização tão grande de mão de obra impõe terríveis tensões à força

⁴ HOBSBAWM, E. *Op. cit.* p. 30.

de trabalho. Hobsbawm afirma que não é à toa que o trabalhismo organizado se fortaleceu neste século. Nem é casual a revolução que sofreu o emprego feminino fora do lar. O principal problema dos governos neste período sempre foi fiscal: como pagar a guerra? Mesmo que o objetivo seja a destruição racionalizada dos bens, a produção de guerra exige organização e administração.

E tudo que foi produzido pela e para a guerra, todas as tecnologias desenvolvidas e utilizadas tornaram-na impessoal, o que causou um salto de brutalidade e desumanidade na sociedade. A tortura, erradicada na Europa Ocidental no início do século XX, voltara a ser normal e, mesmo, aceitável em 1945. A guerra foi democratizada, os inimigos passaram a ser demonizados num conflito de tudo ou nada, enquanto as pessoas acostumavam-se à matança compulsiva em escalas inimagináveis.

As duas guerras foram episódios de extermínio bruto sem paralelos. As pessoas eram assombradas pelo medo constante dos gases venenosos e dos bombardeios aéreos, após 1918, e da iminente erradicação nuclear da humanidade, após 1945; aprenderam a conviver com a matança, a tortura, o exílio em massa de populações inteiras. Não é surpresa que tenha havido tantos colapsos e revoluções sociais durante este período.

É preciso, portanto, voltar um pouco no tempo. Voltar a 1914. E à Primeira Guerra Mundial que o mundo tomou conhecimento.

A guerra de 1914 marcou o colapso da civilização construída pelo século XIX. A organização capitalista na economia, liberal na política, com uma imagem burguesa, uma filosofia científicista e os olhos centrados na Europa ruiu com o advento da primeira guerra de proporções mundiais⁵. Na época, a guerra foi vista como o fim do mundo.

Mas ela começou como um conflito estritamente europeu. A Tríplice Aliança, formada por França, Grã-Bretanha e Rússia, combatia as chamadas “Potências Centrais”, Alemanha e Áustria-Hungria. Durante os quatro anos de guerra, todos os Estados europeus foram envolvidos (com exceção de Espanha, Países Baixos, Escandinávia e Suíça); finalmente, ela tomou um caráter mundial, com a entrada do Japão e dos Estados Unidos no combate.

Os horrores da Frente Ocidental acabaram por brutalizar tanto a guerra quanto a política. O autor argumenta que, já intimamente ligadas, se aquela não contava os custos humanos, era sinal de que esta também não precisava. Assim, os países inimigos passaram a ser vistos como uma pedra no caminho, totalmente descartáveis.

⁵ Ibid. p. 16.

Dessa forma, a guerra foi travada como um tudo ou nada que só podia ser vencida ou perdida por inteiro. Economia e política foram fundidas, fazendo com que os objetivos de guerra fossem ilimitados, levando o combate até que se conseguisse uma vitória total sobre o inimigo. Isso exauriu todas as forças dos Estados participantes, trazendo consequências tanto aos vencedores quanto aos vencidos: de um lado, revoluções, do outro, bancarrota.

Hobsbawm defende que a revolução foi filha da guerra durante o século XX. A Revolução Russa, ou, mais especificamente, a Revolução Bolchevique de 1917 é um desses exemplos. Uma das consequências da Grande Guerra foi a criação da União Soviética que, mais tarde, viria a se tornar uma superpotência.

Outra criação da guerra foi o Tratado de Versalhes, imposto pelos vencedores aos vencidos e assinado em 1919. Agindo em cinco frentes, o Tratado pretendia, mais imediatamente, atuar sobre o colapso de vários regimes na Europa após a guerra, especialmente sobre o regime bolchevique surgido na Rússia. Segundo, pretendia controlar a Alemanha, que quase derrotara os Aliados. Terceiro, era preciso que o mapa da Europa fosse redividido e reorganizado, tanto para enfraquecer a Alemanha, quanto para preencher os espaços deixados pela queda dos impérios russo, otomano e habsburgo. Quarto, as políticas internas e atritos entre os países vencedores precisavam ser articulados. Quinto e principal motivo, as potências buscavam um acordo de paz que impossibilitasse outra guerra como a que acabava de acontecer.

Entretanto, as coisas não foram tão simples quanto assinar um pedaço de papel. A guerra exauriu os Estados que dela participaram, levando-os aos seus limites. Mesmo a Grã-Bretanha, maior potência mundial da época, jamais conseguiu se recuperar após 1918; sua economia fora arruinada por uma guerra travada além dos recursos⁶.

Na prática, a guerra em escala moderna exige administração e planejamento de toda a economia. Afinal, são consumidos tantos homens e armamentos, que torna-se impossível fazer os negócios como sempre e manter a prática do livre mercado (ao qual a Grã-Bretanha já estava mais que acostumada). É neste período que se multiplicam os tais Ministérios de Finanças. Mas os governos só aprenderiam isso por experiência.

A Primeira Guerra Mundial não foi apenas uma perturbação em uma economia e civilização estáveis; ela mudou tudo e para sempre. Para Hobsbawm, a Europa do século XX é incompreensível sem a crise e o colapso econômico mundial que seguiu a guerra. Durante a década de 1920 a economia mundial mergulhou na mais intensa crise desde a Revolução

⁶ Ibid. p. 38.

Industrial. A chamada Grande Depressão pareceu desmoronar o sistema capitalista até então vigente.

Isso porque esperava-se, como havia sido no passado, que a economia mundial continuasse crescendo após a guerra e apesar dela. Mas, pela primeira vez no capitalismo, as flutuações do sistema passaram a apresentar perigo às economias nacionais, a longa curva de crescimento secular parara e a economia mundial estagnara. O motivo era simples: cada Estado fazia de tudo para proteger suas economias das ameaças externas.

Na década de 1930, em poucos Estados a política não mudou totalmente em relação ao que era antes do *crash*. E isso significou mudanças drásticas, como o abandono da Grã-Bretanha, em 1931, do Livre-Comércio, característica fundamental da identidade econômica britânica desde o século anterior. A Grande Depressão obrigou os governos a priorizar as políticas sociais, de forma a evitar a radicalização tanto da esquerda quanto da direita, o que já vinha acontecendo pela Europa.

Entre 1932 e 1933, pior período da Depressão, grandes potências, como os Estados Unidos e a Grã-Bretanha, tinham altas taxas de desemprego (27% e 23%, respectivamente), enquanto 44% da população alemã não tinha emprego⁷. Após 1933, mesmo com a recuperação, as taxas não reduziram tanto. Somente a Alemanha nazista, entre 1933 e 1938, conseguiu eliminar o desemprego. Este fato torna-se sintomático em uma era de incertezas. Neste período os portões para a Segunda Guerra Mundial já estavam abertos. Por volta de 1930, nada mais restava do Tratado de Versalhes, além das cláusulas territoriais.

Este abismo econômico aberto entre 1929 e 1933 tornou impossível (e, sequer, pensável) um retorno à estabilidade de 1913. Para Hobsbawm, havia apenas três opções aos países neste momento: o comunismo marxista, que, aparentemente, funcionava muito bem (a União Soviética parecia imune à Grande Depressão); um capitalismo reformado pela social-democracia, que já começava a ser instaurado em alguns Estados; e, por último, o fascismo.

Este sistema incipiente, muito pequeno, se comparado aos concorrentes – o tradicional capitalismo e o revolucionário comunismo – encontrou no século XX a receita perfeita para seu crescimento e ascensão. O Nacionalismo Alemão foi, ao longo do tempo, sendo apresentado pelos acontecimentos a nível mundial. O povo alemão estava descontente desde o Tratado de Versalhes, cujas “reparações” impostas à Alemanha, como única responsável pela guerra, enfraqueciam sua soberania. Todo partido alemão, da extrema esquerda à extrema direita, condenava o Tratado como inaceitável.

⁷ Ibid. p. 97.

A crise da década de 1920 teve consequências especialmente drásticas aos vencidos da guerra, já enfraquecidos pelos muitos tratados e acordos. A inflação e as flutuações do sistema desvalorizaram absurdamente a moeda alemã. As poupanças privadas desapareciam e o desemprego era massivo. A Europa Central estava pronta para o fascismo. E foi exatamente isso que aconteceu. As forças do militarismo e da extrema direita chegaram ao poder na Alemanha, na Itália e no Japão (estes dois também descontentes com os resultados da guerra).

A política liberal ficou extremamente vulnerabilizada devido às condições do pós-guerra, o que auxiliou a crise das instituições e da organização social vigente no século XIX. O liberalismo sofria uma forte queda e suas instituições políticas começaram a ser retiradas das sociedades europeias a partir da década de 1920⁸. A Marcha sobre Roma, em 1922, é um marco histórico da ascensão do fascismo, com Benito Mussolini assumindo o governo italiano.

Durante o período entreguerras, os únicos países europeus que mantiveram uma política democrática foram a Grã-Bretanha, a Finlândia, o Estado Livre Irlandês, a Suécia e a Suíça⁹. Esta retirada liberal se acelerou ainda mais com o triunfo de Adolf Hitler, em 1933, na Alemanha, o que, em última instância, possibilitou o fortalecimento do sistema fascista.

Este sistema, apesar de se utilizar de valores tradicionais, vai contra todos os outros tipos de organização social. Antiliberal e anticomunista ao mesmo tempo, cultivava uma constante desconfiança em relação à cultura moderna. Não apela aos símbolos históricos de ordem, como o rei e a Igreja, mas tenta complementá-los, centralizando o homem e o sustentando com ideologias seculares.

Segundo Hobsbawm, certamente, eram unidos pelo ressentimento contra a grande empresa e contra os trabalhistas. Estes sentimentos encontraram sua expressão máxima no antissemitismo. Por estarem presentes em quase todo lugar, os judeus facilmente podiam representar tudo que havia de pior. Podiam ser associados tanto ao capitalista financista quanto ao agitador revolucionário.

O fascismo foi uma resposta às revoluções derivadas da Grande Guerra, principalmente à Revolução Bolchevique. Entretanto, sua brecha de atuação surgiu devido ao colapso dos velhos regimes e de seu maquinário de poder. Nos lugares em que isso não aconteceu, como na Grã-Bretanha, por exemplo, o fascismo não ganhou força. Era necessário ao triunfo do fascismo um ambiente de crise, instabilidade, incerteza e descontentamento.

⁸ Ibid. p. 115.

⁹ Id.

Hobsbawm defende que não houve uma “revolução fascista”, nem ele foi uma expressão do capital, como alguns gostam de dizer. O nacional-socialismo expurgou as velhas estruturas institucionais imperiais. Na verdade, ele foi a suma das respostas buscadas por povos mergulhados na incerteza e no desespero. A principal realização do nazismo foi social. Ele foi um filho da Grande Depressão, mas também acabou com ela.

Entretanto, a consequência necessária desta nova ideia que surgia era o conflito e, em 1939, mais uma vez a humanidade mergulhava em uma guerra mundial. E esta foi uma aula de geografia do mundo. Todo leitor de jornais e ouvinte de noticiários radiofônicos passou a conhecer cantos do mundo dos quais jamais ouvira falar e que agora serviam como campos de batalha.

Quanto ao início da guerra, uma coisa é certa: sua causa concreta foram as agressões por parte das três potências descontentes com a reorganização pós 1918, Alemanha, Itália e Japão. Mas, novamente, a guerra começou puramente europeia. Chegando a um acordo com a União Soviética, a Alemanha batalhava, então, contra a Grã-Bretanha e a França, após invadir a Polônia, em 1939. No ano seguinte, tomou a Noruega, a Dinamarca, os Países Baixos, a Bélgica e a França. Neste momento, a Itália saiu da neutralidade, assumindo seu lugar ao lado da Alemanha. Em 1941, Hitler tentou invadir a União Soviética, quebrando seu acordo e ganhando, agora, um novo inimigo.

O sucesso alemão na Europa deixou um vácuo imperial no Sudeste Asiático, do qual o Japão tentou se apossar. Os Estados Unidos encararam como intolerável esta extensão do poder japonês e lhe aplicaram uma forte pressão econômica. Como retaliação, o Japão atacou a base americana de Pearl Harbor, em 1941, tornando a guerra mundial. Desta forma, as principais potências beligerantes dividiram-se entre os Aliados (Grã-Bretanha, Estados Unidos e União Soviética) e o Eixo (Alemanha, Itália e Japão).

A Alemanha surgiu, então, como o inimigo perfeito: o que causou a união de dois sistemas tão opostos quanto o capitalismo norte-americano e o comunismo soviético para combatê-la foi sua ideologia. Afinal, a política ocidental pode ser mais bem entendida como uma guerra civil ideológica internacional. Isso significa que capitalismo e comunismo, enquanto descendentes do Iluminismo do século XVIII, são ideologias mais próximas entre si do que qualquer uma delas e o fascismo¹⁰.

Por ser uma guerra de religiões, assim como a Primeira, a Segunda Guerra Mundial foi travada sem ideias sérias de acordo em nenhum dos lados. Mais uma vez, tratava-se de uma

¹⁰ Ibid. p. 146.

guerra de vida ou morte, derrota ou vitória absolutas. Além disso, o extermínio sistemático de pessoas (como do povo judeu) fez com que a guerra fosse travada sem limites, tornando-a total. Por isso, as perdas são incalculáveis. Foram mortos, da mesma forma, civis e soldados.

Por mais seis anos o mundo foi rerepresentado ao horror. Por muitos anos seguintes a humanidade foi assombrada pela memória dos campos de concentração e das nuvens em cogumelo.

E, mais uma vez, a economia foi intensamente afetada pelos resquícios da guerra. Aos poucos, os governos foram percebendo que tinham de assumir completamente as rédeas da economia nas guerras modernas. Entretanto, somente a União Soviética e a Alemanha possuíam, no início do conflito, qualquer mecanismo para controlar a economia, enquanto os Estados Unidos e a Grã-Bretanha, bastiões do liberalismo econômico, não possuíam, sequer, os rudimentos de tal intervenção, necessária para impedir um retorno às catástrofes causadas pela Primeira Guerra¹¹.

O capitalismo foi reformado no pós-guerra. As memórias da Grande Depressão e o temor do surgimento de um novo Hitler, bem como da expansão do comunismo soviético, exigiam algo mais que as velhas e ineficientes ruínas de um sistema que já vinha definhando há duas décadas. Hobsbawm coloca quatro tópicos que pareciam claramente necessitar de uma resolução: o colapso do sistema comercial e financeiro global foi o causador da catástrofe do entreguerras, e isso não poderia acontecer novamente. O sistema global fora, outrora, estabilizado pela economia britânica, que, assim como no entreguerras, não tinha mais força suficiente para tanto; a única opção seriam os Estados Unidos, o que não despertava muito entusiasmo pelo mundo. Além disso, a Depressão foi filha do livre mercado irrestrito, que deveria ser substituído pelo planejamento público. Por fim, obviamente, por motivos sociais e políticos, deveria se evitar o desemprego em massa a todo custo.

Essas novas políticas certamente influenciaram o conflito em que mergulhou o mundo logo após o fim da Segunda Guerra, que ficou conhecido como Guerra Fria. Sem a ameaça do fascismo, capitalismo e comunismo puderam, mais uma vez, voltar suas atenções um ao outro. O conflito ideológico continuou, agora, em proporções muito maiores, visto que Estados Unidos e União Soviética saíram da guerra como as duas maiores potências do planeta. A humanidade se encontrava no que poderia ser visto como a “Terceira Guerra Mundial” que, apesar de não trazer as cenas de batalha a que o mundo já se acostumara,

¹¹ Ibid. p. 53.

mantinha a permanente incerteza quanto ao futuro e o terror de uma iminente batalha nuclear de proporções globais.

A crença norte-americana de que o fim da catástrofe do entreguerras ainda não terminara foi o combustível para o novo conflito¹². O futuro do capitalismo e do sistema liberal não estava assegurado e, a qualquer momento, uma crise semelhante à Grande Depressão poderia estourar, como acontecera após a guerra anterior. Esta expectativa, de acordo com Hobsbawm, foi alimentada pela noção americana de que os países beligerantes estavam em ruínas, com povos inteiros desesperados e famintos e que, portanto, estavam muito propensos a aceitar a revolução social propagada pela União Soviética.

Mas, ao contrário do que muitos esperavam, o mundo passou sem uma explosão nuclear até a década de 1970. E, contrariando muitas expectativas e previsões, os 25 anos após a guerra foram de grande prosperidade, de forma que podem ser chamados de “Era de Ouro”.

A política deste período foi uma combinação entre crescimento a partir de um consumo em massa e uma força de trabalho plenamente empregada e cada vez mais bem paga e protegida pelo Estado. Isso foi fruto de um consenso político entre a direita e a esquerda nos países ocidentais. Assim, foi feito um acordo entre patrões e organizações trabalhistas de que as reivindicações dos trabalhadores seriam feitas de forma a não afetar os lucros; as altas perspectivas desses lucros justificariam os investimentos e o aumento da produtividade.

Durante a Era de Ouro foi estabelecido um arranjo triangular que pareceu funcionar extremamente bem: os governos presidiam as negociações entre o trabalho e o capital. A isso seguia-se que os patrões mantinham seus altos lucros e os trabalhadores recebiam um salário que aumentava regularmente, além de serem protegidos por um Estado previdenciário¹³.

Esse equilíbrio entre direita e esquerda nos governos social-democratas, que dominavam praticamente toda a Europa Ocidental ex-beligerante, manteve-se até a década de 1960, quando a balança pendeu para a esquerda. Neste período, muitos Estados europeus tinham governos declaradamente esquerdistas, fato que coincide com o surgimento dos Estados de Bem-estar. Nestes países, os gastos com seguridade (renda, assistência, educação), representavam a maior parte dos gastos públicos. Até o fim da década de 1970, todos os países de capitalismo avançado haviam se tornado Estados de Bem-estar¹⁴.

¹² Ibid. p. 228.

¹³ Ibid. p. 277.

¹⁴ Ibid. p. 279.

No fim da década de 1960, afirma Hobsbawm, começavam a surgir sinais de que o equilíbrio da Era de Ouro não duraria. Este equilíbrio dependia intrinsecamente da coordenação entre crescimento da produção e lucros estáveis. Mas tornava-se cada dia mais difícil controlar os salários numa época de demandas florescentes. O autor coloca que todos os aspectos que possibilitavam esse sistema já estavam desgastados.

A hegemonia dos Estados Unidos (que servia de estabilizador da economia global) declinou e o sistema com base no dólar-ouro ruiu, o que levou ao colapso do sistema financeiro de Bretton Woods, que estabelecia regras para as relações econômicas entre os países mais industrializados do mundo desde o fim da Segunda Guerra. A produtividade diminuiu em vários países, o que levou o reservatório de mão de obra à beira da exaustão. Uma nova geração, sem a experiência de insegurança do entreguerras, tornou-se adulta e chegava ao mercado de trabalho; suas expectativas conheciam apenas o pleno emprego e a inflação estável, então, para eles, os aumentos regulares de salários eram bem menos do que o que poderiam conseguir do mercado. Por fim, a Organização dos Países Exportadores de Petróleo (OPEP) entrou em crise em 1973, quando aumentou o preço do petróleo como protesto contra a influência dos Estados Unidos na guerra do Yom Kippur.

Após 1973 a economia não recuperou mais o ritmo anterior. A produção industrial nas economias de mercado desenvolvidas foi bastante reduzida. O crescimento continuou, mas em um passo muito mais lento¹⁵. Era o fim da Era de Ouro.

Hobsbawm aponta que os problemas utilizados como crítica ao capitalismo, e que a Era de Ouro resolvera, começaram a ressurgir. Na passagem da década de 1970 para a de 1980, muitos países desenvolvidos se reacostumaram com a pobreza, o desemprego, a miséria e a instabilidade, com a qual conviviam diariamente. As operações da economia se tornaram incontroláveis durante este novo período de crise. O instrumento utilizado para resolver isso durante a Era de Ouro não funcionava mais. Os Estados estavam perdendo seus poderes econômicos.

Isso foi o que desencadeou a chegada de governos de direita ideológica ao poder. Para eles, o capitalismo assistencialista de Estado da Era de Ouro era uma variação de socialismo e, portanto, não funcionava. Entre esses governos estava o de Margaret Thatcher, que assumiu a posição de primeira-ministra na Grã-Bretanha em 1979.

Foi também durante este período (década de 1970), que a Guerra Fria, após anos de estabilidade, esquentou novamente, iniciando-se o que pode ser chamado de “Segunda Guerra

¹⁵ Ibid. p. 281.

Fria”. Novamente intenso e incerto, este período, do qual não convém aqui tratar, estendeu-se até o ano de 1991 e a desintegração da União Soviética.

PARTE II

TEORIAS

MEDO, DISCIPLINA E VIGILÂNCIA

Em termos de desenvolvimento histórico, pode-se pensar ainda sobre a modificação dos processos de punição e castigo, estudada por Michel Foucault em *Vigiar e Punir*. Ele adota, nesta pesquisa, a perspectiva dos castigos como tática política. Trata-se de uma tecnologia política do corpo que, através do que chama de *microfísica do poder*, coloca a validade dos aparelhos e instituições entre o funcionamento social e o corpo material das pessoas. Em certo sentido, são técnicas e mecanismos mantenedores da ordem social estabelecida, através dos quais as relações de poder alcançam imediatamente o corpo e o sujeitam.

Estas técnicas e elementos materiais, chamados *corpo político*, servem às relações de poder e saber e submetem os corpos, enquanto os tornam objetos de saber. Dessa forma, as práticas penais podem ser vistas como constituintes da anatomia política, e não uma consequência das teorias jurídicas formuladas.

Durante o século XVII e parte do XVIII ainda reinava a técnica do *suplício*. *Técnica*, não extremos de uma raiva caótica e sem lei. De fato, o suplício é um ritual, um elemento da liturgia punitiva, por meio do qual a vida é retida no sofrimento, obtendo-se as maiores agonias através das “mil mortes” causadas ao corpo antes que a existência cesse. Ele tem a função de punir o crime, deixando marcas no corpo da vítima, não reconciliá-la à sociedade; ao contrário, evidencia e separa o culpado, deixando sinais que significam e impedem o esquecimento de seus atos tanto da memória particular quanto da memória pública.

Foucault afirma que o suplício evidencia o triunfo da justiça. Ela persegue o corpo para além de qualquer sofrimento possível e deixa clara a supremacia de sua força nos gritos do supliciado. Toda a economia do poder, todo o seu controle, sua organização, sua força, são investidas no excesso da punição.

Também é estabelecida, nos processos penais, a desigualdade nas relações de saber, uma vez que este é privilégio da acusação e do soberano. O processo ocorre em segredo, de forma oculta à sociedade e ao criminoso. Não há júri. O estabelecimento da verdade é um direito absoluto e um poder exclusivo do soberano e de seus juízes. Todas as vozes são

caladas ante a justiça do soberano, de cuja força se origina o direito de punir, que não pode pertencer ao povo.

Isso porque, em se tratando de um ritual político, faz parte das cerimônias que manifestam e estabelecem o poder. Dessa forma, em uma sociedade monárquica, o castigo não representa somente a reparação pelo crime cometido contra a sociedade, mas a vingança do rei a uma afronta feita a sua própria pessoa¹⁶. Trata-se de um aspecto do direito do rei de guerrear contra seus inimigos e injuriar os que afrontam sua autoridade. O direito de punir, portanto, provém do poder absoluto de vida ou morte pertencente ao soberano; somente o rei tem em suas mãos o direito de decidir quem deve morrer e quem deve permanecer vivo. E somente ele possui tanto o poder que vinga a lei quanto o poder que pode suspender tanto a lei quanto a vingança.

Foucault esboça, assim, a função jurídica do suplício: a soberania lesada é restaurada em todo o seu brilho e força através dele. É uma compensação, uma restauração e reafirmação de poder. O objetivo não é equilibrar, mas evidenciar o *desequilíbrio*, a abismal diferença entre o poder do rei e o poder do súdito. É por isso, também, que o suplício faz parte de uma política do medo, através da qual, por meio de uma manifestação de força, a presença encolerizada do rei reativa o seu poder, exibindo a justiça como a força física e temível do soberano.

A atrocidade do suplício é o princípio de comunicação do crime com a pena e a exasperação desta em relação àquele. Este é o efeito dessa mecânica do poder. De um poder que não mostra motivos de aplicação da lei, mas mostra quem são seus inimigos; um poder que, por não ter a capacidade de vigiar constantemente a conduta de seus súditos, busca sua renovação em manifestações singulares e inesquecíveis; um poder que ostenta sua *realidade* e sua força¹⁷.

Um poder que, além disso, exige a participação do público. Afinal, nas cerimônias de suplício, o personagem principal é o povo. O que as pessoas estão vendo é um exemplo de que a menor infração será punida, causando um efeito de terror pelo espetáculo do poder sobre o culpado. É por isso que o povo não deve somente ver, mas participar da punição e punir, também, a ofensa cometida contra o seu rei. A participação do povo é trazida ao rei em sua vingança.

A partir da segunda metade do século XVIII, segundo Foucault, começam a surgir os protestos contra o suplício. Entre os filósofos, teóricos do direito, juristas, parlamentares,

¹⁶ FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir*. 2014. p. 49-50.

¹⁷ *Ibid.* p. 58.

legisladores surge a discussão sobre como as punições deveriam ser aplicadas. Neste período começa a ser defendido que a justiça deve punir, ao invés de se vingar. Essa transição entre um sistema e outro se dá entre os séculos XVIII e XIX, estabelecendo-se e intensificando-se desde então. O castigo, aos poucos, vai deixando de causar dor ao corpo físico, e passando a atuar sobre a supressão de direitos, sobre a mente do criminoso.

As punições mais severas passam a ser exercidas contra a alma, o coração, o intelecto, a vontade, a disposição daquele que infringe a lei. Não são mais os atos em si, mas as sombras por trás da causa, as motivações a tal ato criminoso que são julgadas e punidas¹⁸. A alma passa a ser invocada em tribunal, julgada e punida junto ao crime, o que faz com que as penas sejam individualizadas, com a busca pela medida mais apropriada para a correção daquele indivíduo em específico.

É, também, neste momento que surge o complexo científico-jurídico, ou seja, passam a fazer parte dos processos judiciais os julgamentos apreciativos, diagnósticos, prognósticos, normativos de especialistas em diversas ciências humanas, da saúde e da mente. O juiz deixa de julgar sozinho e passa a receber o parecer de psiquiatras, psicólogos, magistrados, educadores etc..

Segundo Foucault, o direito de punir deixa de representar a vingança do rei e passa à defesa da sociedade. Isso porque é entendido que o grande prejuízo de um crime é a desordem que ele introduz no corpo social. A preocupação é com a imitação e com a repetição do crime. A pena passa a ser calculada com base nesta possibilidade de repetição. Ao contrário da prática anterior de punir de forma cada vez mais atroz em proporção à gravidade do crime cometido, a punição educativa agora atua, principalmente, nos crimes mais simples e corriqueiros. Porque a influência de um crime não é proporcional à sua atrocidade, pelo contrário; quanto menor e mais fácil é a infração, mais as pessoas se identificam e se veem capazes de também cometê-la, aumentando a probabilidade de imitação. O objetivo, portanto, não é corrigir a ofensa passada, mas impedir a desordem futura. O malfeitor não pode ter a mínima vontade de recomeçar, nem pode ser imitado.

Mudam, então, as regras do jogo e, com ele, as táticas e mecanismos utilizados pelo poder punitivo de acordo com seis princípios centrais apresentados por Foucault. *Quantidade mínima*: a ideia do crime deve ser ligada a desvantagens maiores que as vantagens que produziria; *idealidade suficiente*: a representação da pena deve ser maximizada, não sua realidade corpórea; *efeitos laterais*: a pena deve ser mais intensa para os que não cometeram o

¹⁸ Ibid. p. 22.

crime, ou seja, ela é mínima para o que a sofre e máxima para os que a imaginam; *certeza perfeita*: a ideia de cada crime deve estar associada à punição que deles resulta, como consequência necessária e inevitável; *verdade comum*: o delito deve ser estabelecido de acordo com a realidade do crime, o senhor de justiça não é mais senhor da verdade, mas a prática penal estará submetida a um regime comum de verdade; por fim, *especificação ideal*: é necessário um código preciso que contenha, qualifique e classifique cada tipo de infração e sua respectiva pena. A receita geral para o exercício do poder sobre os homens é a atuação sobre o espírito e o controle das ideias.

A disciplina surge com o nascimento de uma *arte do corpo*, que visa torná-lo tanto mais obediente quanto mais útil. Forma-se uma política da coerção através da manipulação calculada de elementos, gestos e comportamentos. Essa “anatomia política” define como se pode dominar o corpo de outras pessoas, para que façam o que se quer, como se quer, com técnicas cada vez mais rápidas e eficazes. A coerção disciplinar estabelece esse elo entre aptidão aumentada e dominação acentuada¹⁹.

O poder de regulamentação, assim, homogeneiza: as marcas de status são substituídas (ou acrescidas) por graus de normalidade. Estes graus indicam a filiação a um corpo social homogêneo, além de classificar, hierarquizar e distribuir lugares dentro dele. Mas o poder de regulamentação também individualiza: são medidos e determinados os níveis, desvios, especialidades e diferenças, ajustando-os uns aos outros e tornando-os úteis. O poder da norma introduz na homogeneidade da regra a gradação das diferenças individuais. Assim, quanto mais poder alguém tem, mais é marcado como indivíduo. Para o autor, o poder não destrói, mas produz realidade, campos de objetos e rituais de verdade.

Nesta altura, Foucault traz a ideia de vigilância total a partir do projeto do *panóptico*, formulado por Jeremy Bentham nas últimas décadas do século XVIII. Bentham foi um filósofo e jurista britânico, cujos escritos objetivavam uma reforma parlamentar que implementasse suas teorias baseadas na filosofia moral e iluminista. Junto a John Stuart Mill é considerado um dos principais difusores do utilitarismo. *O Panóptico* é um conjunto de cartas publicado no fim do século XVIII, mas escritas a partir de 1787 em Crecheff, na Rússia, nas quais apresenta e idealiza o projeto e aplicação do panóptico.

Puramente arquitetônico, o plano de Bentham, segundo ele, é um novo modo de garantir o poder da mente sobre a mente, evitando os exageros. Aplicável a qualquer estabelecimento que vise inspecionar certo número de pessoas, o panóptico serve para vários

¹⁹ Ibid. p. 135.

propósitos: punir, encerrar, reformar, confinar, empregar, manter, curar, instruir, educar... E pode, assim, ser utilizado em prisões, casas penitenciárias, de correção, de trabalho, manufaturas, hospícios, hospitais ou escolas.

Seu propósito é simples: vigiar. Quanto mais vigiadas forem as pessoas, mais este propósito terá sido perfeitamente alcançado. A perfeição ideal, segundo o autor, seria que cada pessoa fosse, efetivamente, vigiada a cada momento. Sendo isso impossível, fica-se com a segunda melhor opção: cada pessoa deve *pensar* que está sendo sempre vigiada.

Voltando à dimensão arquitetônica do plano (e falando-se mais especificamente quanto à sua aplicação a prisões), as celas individuais devem ser separadas, impedindo a comunicação entre os presos. O prédio é construído em formato circular (uma meia-lua), no centro do qual está o alojamento do inspetor. Este alojamento deve ser coberto por venezianas e ser particionado, de forma a evitar a visão dos presos e, mesmo, sua dedução quanto à presença ou ausência do inspetor. Além disso, um fino tubo de metal deve ir de cada cela ao alojamento, servindo de escuta ao inspetor e meio de comunicação entre este e o prisioneiro.

A essência do plano, para Bentham, é a centralidade do inspetor, que vê sem ser visto. É preciso que, pelo máximo de tempo possível, cada preso seja efetivamente vigiado. Dessa forma, o inspetor pode saber se a disciplina está surtindo efeito e pode instruir os presos. Além disso, quanto mais vigiado for, mais intenso será o sentimento do preso de estar sendo vigiado. Por fim, de acordo com o autor, mesmo que pessoas nesta situação tenham pouca disposição de ficar imaginando coisas, o pronto castigo infligido após qualquer transgressão leve ensina a diferença entre uma inspeção frouxa e uma rigorosa.

Destarte, o plano traz inúmeras vantagens. A principal delas talvez seja o pequeno número de inspetores necessários para manter a ordem. Além disso, dadas as circunstâncias estruturais do prédio, os próprios vigilantes vigiam-se mutuamente, evitando o não cumprimento de seus deveres. A visita dos magistrados é também facilitada, uma vez que toda a prisão pode ser vista de um único ponto, sem necessitar uma passagem de cela em cela. Também torna-se impossível fugir da inspeção direta dos superintendentes que, uma vez na prisão, terão acesso a toda ela. É evitada, por último, qualquer tirania ou abuso de poder, já que parte do plano é ter suas portas completamente abertas a todos, possibilitando a inspeção da própria sociedade ao que é feito dentro da prisão.

Com isso, podem ser ainda adicionadas às prisões áreas comuns e de trabalho. Os presos poderão exercer um ofício e produzir uma renda, invés de ficarem sempre enclausurados em sua cela. Bentham afirma que, mesmo para eles, parece ser uma opção mais

desejável. E isso poderá ser feito de forma segura, sem possibilidades de rebelião ou fuga. Afinal, que união poderia haver entre pessoas incapazes de se comunicar? E quem pensaria em rebelião ou fuga, sendo sempre completamente vigiado? Ainda, quem de fora seria capaz de ajudar com objetos externos, uma vez que seria prontamente detectado?

Cria-se um ambiente de custódia segura que, inclusive, inibe a necessidade de correntes e ferros reais, oferecendo ao preso uma espécie de “liberdade” dentro da prisão. Dentro de sua cela ele está “liberto”, mas sozinho com seus pensamentos. A solidão é vista como conveniente ao propósito da reforma.

A excelência deste projeto está na grande força que ele dá a qualquer instituição a que for aplicado²⁰. O objetivo do panóptico não é criar a *suspeita* de vigilância; é criar a *certeza* dela. Ele não serve para detectar os fatos. Esta, afirma Bentham, seria a função da *Orelha de Dionísio*. Ele serve para *prevenir*.

De volta a Foucault, no panóptico o poder é automatizado e desindividualizado. Seu princípio não é uma pessoa, mas uma distribuição dos corpos, uma aparelhagem que produz os mecanismos de prisão; aparelhagem esta que assegura o desequilíbrio entre o vigilante e o vigiado. Pouco importa *quem* exerce o poder. A eficácia está na própria tecnologia.

Seria, segundo Foucault, através do panoptismo que surge a *sociedade disciplinar*. A disciplina é um tipo de poder e uma forma de exercê-lo, possuindo instrumentos, técnicas, procedimentos, níveis de aplicação, alvos para tanto. A sociedade disciplinar é formada na transição das disciplinas fechadas à generalidade do panoptismo, que assegura uma distribuição das relações de poder em escalas cada vez menores e mais próximas do sujeito.

Esta intensa aproximação ao indivíduo se reflete no isolamento proposto no projeto do panóptico. Isolado, o detento encontra-se diretamente com o poder exercido sobre ele. Na rotina da prisão e nos momentos de associação e comunicação com outros prisioneiros, é criado nele o hábito de considerar a lei como algo quase sagrado, cuja infração acarreta um mal justificado. É dessa maneira que o condenado vai sendo *corrigido*. Não se busca que ele respeite a lei de forma externa, nem que tenha medo da punição, mas que sua própria consciência seja trabalhada, sujeitando-lhe profundamente, modificando sua moralidade e sua mentalidade. O isolamento, assim, traz essa individualização coercitiva, por meio da qual é rompida qualquer relação que não seja controlada pelo poder e ordenada de acordo com a hierarquia estabelecida.

²⁰ BENTHAM, J. *O Panóptico*. 2008. p. 83.

ESTADOS PANÓPTICOS

Levando isso em consideração, o modelo panóptico torna-se uma metáfora que pode ser aplicada ao universo das duas histórias apresentadas. A linha de desenvolvimento dos processos de disciplina, inspeção e prevenção, com o tempo, chegaria a um ponto de vigilância total. Como retratado nas histórias, o projeto do panóptico seria aplicado não a uma instituição menor ou a um pequeno componente do Estado, responsável por manter sob inspeção certo número de seus cidadãos, mas ao próprio Estado em si.

O cerne da própria política de Estado é a vigilância, neste governo panóptico.

Entretanto, ao contrário da modificação histórica, tratada por Foucault em seu estudo, que substituiria, gradativamente, a prática do suplício e da vingança sobre o corpo pela prisão disciplinar e punitiva da correção da mente, fazendo com que a primeira deixasse completamente de existir, vê-se nas duas histórias, após um desenvolvimento absoluto da vigilância, um retorno ao castigo corporal e ao medo. O que *1984* e *V de Vingança* retratam é uma soma entre as duas políticas de penalidades contra crimes cometidos.

No mundo orwelliano, o *Grande Irmão* vigia a todos, através dos olhos eletrônicos das *teletelas*, e escuta tudo, com os microfones espalhados por toda a parte. Protegido pelas “venezianas” do meio eletrônico de mão única, o *Partido* está sempre presente, e pode vigiar todo mundo durante todo o tempo. As pessoas já se habituaram a esta condição; vive-se, por instinto, na certeza de que tudo é ouvido e de que cada ato é examinado. Os próprios pensamentos são sondados, através de gestos voluntários ou involuntários que os denunciem.

Esta certeza de estar sendo vigiado é fortalecida pela atuação da *Polícia do Pensamento*. Como se seguindo à risca as advertências de Bentham, e utilizando seus escritos como manual, cada menor ato ou pensamento subversivo é prontamente punido. Na solidão (mas nunca totalmente sozinho) e na comunhão com as outras pessoas, o pensamento é moldado e corrigido. Através do duplipensar, aprende-se que $2+2=5$ e que a lua é feita de queijo. A verdade não é objetiva, mas pertence somente ao *Partido*.

As relações interpessoais também são totalmente controladas. Segundo os princípios do *Ingsoc*, não deve haver amor, prazer, riso; não deve haver família. As famílias são preocupações externas, distrações que podem dividir a atenção das pessoas. É por isso que o *Partido* controla os casamentos, garantindo que ninguém se case com uma pessoa que lhe incite qualquer tipo de paixão ou desejo. A lealdade ao *Partido* é a única que deve existir; o

amor deve ser somente ao *Grande Irmão*; o prazer deve ser causado tão somente pela vitória sobre o inimigo.

Como o próprio *O'Brien* coloca, reafirmando as palavras do livro de *Goldstein*, para o *Partido*, a única coisa que interessa é o poder. Não importa *quem* o maneje, desde que se mantenha a mesma entidade, a mesma estrutura hierárquica e os princípios do *Ingsoc*. Apesar de ter o rosto do *Grande Irmão*, ninguém sequer sabe se ele realmente existe. Ele sempre existiu e nunca vai morrer. Assim como o panóptico, trata-se de uma tecnologia utilizada para “curar” a mente problemática, não importando quem a controle.

Em *V de Vingança*, apesar de menos evidente, a política de vigilância é a mesma: total. Há câmeras espalhadas pelas casas e ruas e escutas escondidas em todo canto. Todos os telefones são grampeados e não existe mais a mínima suposição de privacidade. Tudo é enviado a *Destino*. Os *Olhos* e os *Ouvidos* tudo enxergam e a tudo ouvem. O *Líder* vê tudo e todos de seu terminal de acesso a *Destino*, mas raramente é visto. Neste caso, o próprio *Destino* seria a aplicação do projeto panóptico: ele é a casa do inspetor, cujas venezianas e escutas são a transmissão de dados eletrônicos de longa distância, com janelas voltadas para tudo. As celas são o mundo.

Por outro lado, em *1984*, o *Partido* utiliza-se também da prática do suplício, dominando o corpo das pessoas. A *Polícia do Pensamento* tem a fama de ser brutal contra os infratores dos princípios do *Ingsoc*. Da mesma forma, as histórias e boatos sobre o que acontece no *Ministério do Amor* causam pesadelos em qualquer um que pense ter chegado perto de cometer um ato ou pensamento subversivo. Apesar de ninguém dizer abertamente, todos sabem das torturas que os criminosos sofrem em seus porões. Sem contar, é claro, os enforcamentos, pena capital por traição contra o *Partido*, e os espalhafatosos transportes de prisioneiros estrangeiros que vez ou outra acontecem.

Os *homens-dedo* atuam da mesma forma na Londres de *V de Vingança*. Existem classes de crimes que dão, por lei, aos policiais a prerrogativa de decidir a punição com total liberdade. Eles podem fazer absolutamente qualquer coisa com o criminoso pego em flagrante em algum crime desse tipo, inclusive, por fim, matá-lo. A tortura também é comum por parte do *Dedo*, durante suas investigações. Os campos de *readaptação* reuniam tudo isso e mais um pouco, fazendo experimentos nas pessoas, torturando-as e queimando-as vivas nos fornos.

Tudo isso serve para reafirmar o poder dos partidos governantes nas duas histórias. Como colocado por Foucault, através do medo o corpo físico é dominado. Sobre ele é executada a vingança contra aqueles que ousaram desafiar a soberania do rei, seja ele o *Grande Irmão* ou o *Líder* (ou *Destino*). E o poder, assim, é reestabelecido.

O projeto do panóptico é aplicado, pelos dois partidos, à sociedade como um todo. Sua garantia contra a tirania é quebrada, suas portas são fechadas, seu acesso é limitado somente àqueles que detêm o poder e seu mecanismo de vigilância é utilizado pelo poder e em prol de sua manutenção. A preocupação de Bentham é compreensível e sua advertência, ao fim da última carta de apresentação do seu projeto, é justificada. As aplicações perversas feitas de seu instrumento devem ser creditadas àqueles que as fizeram²¹. É um novo grau de controle sobre a mente, que faz do mundo uma grande cela sem divisórias. Ou, melhor, que estreita as paredes da cela ao nível da pele e cria a solidão em meio à multidão.

Medo e disciplina são mesclados nessa nova tecnologia do poder. Seria, talvez, a melhor maneira de combater a criminalidade e o pensamento subversivo. Seria a melhor maneira de combater qualquer tipo de pensamento. Em uma sociedade panóptica, de vigilância absoluta e punição tanto física quanto mental, chega-se, finalmente, ao controle absoluto: as pessoas estão totalmente dominadas, corpo e alma.

COMUNICAÇÃO COMO DOMINAÇÃO

Em 1944 é publicada a primeira edição da *Dialética do Esclarecimento*, de Theodor Adorno e Max Horkheimer. Uma crítica filosófica e psicológica da civilização ocidental, a obra é considerada uma das principais produções da Escola de Frankfurt, fundamentando suas ideias e teorias críticas. A parte central da obra, o ensaio *A Indústria Cultural: o Esclarecimento como Mistificação das Massas*, evidencia seu tema (e tese principal) já no título. Enquanto uma teoria da comunicação, tais ideias podem ser úteis para se entender as histórias tratadas.

O que ficará evidente durante a apresentação desta teoria é que Adorno e Horkheimer partem de uma concepção neomarxista de mundo, em consonância com a própria Escola de Frankfurt. O prefixo, entretanto, não é casual. Apesar de o marxismo certamente ser uma influência, ainda se trata de uma teoria crítica.

Adorno e Horkheimer iniciam defendendo a total semelhança da cultura contemporânea. O esqueleto conceitual fabricado pelo poder não se esconde mais e, sob o monopólio, toda cultura de massa é igual. A arte deixa de ser arte para tornar-se negócio. Esta é a ideologia que “justifica” o lixo produzido propositalmente, enquanto a racionalidade técnica, que é a racionalidade da dominação, passa a imperar. Automóveis, bombas, cinema

²¹ BENTHAM, J. *Op. cit.* p. 83.

(objeto de uso, produto de guerra e obra de arte no mesmo saco dos negócios) mantêm o todo coeso, nivelando a sociedade pela injustiça a que servem.

Os tipos de produtos são fixos e não variam, ao passo que o conteúdo, derivado deles, só varia aparentemente. A produção passa a ser administrada por especialistas: o efeito, o tangível, o técnico predominaram sobre a obra de arte, que foi liquidada junto à Ideia que veiculava. A nova mensagem passada é que a vida deve ser igual ao filme: este não pode dar espaço à fantasia e ao pensamento dos espectadores, deixando-os livres de seu controle. É assim que ele adentra o espectador, identificando-se com a realidade.

Cada produto da indústria cultural é, portanto, um modelo da maquinaria econômica. Todos os consomem, mesmo os distraídos, e, enquanto isso, a violência da sociedade industrial se instala em cada um²². Os temas, conteúdos, estilos devem ser revistados e, sendo aceitáveis, traduzidos de forma estereotipada pela indústria. Isso porque a arte é difícil, séria demais, então deve receber o tratamento adequado para entrar no gosto do público. Trata-se de um sistema não cultural que possui certa “unidade de estilo”.

Os produtos devem seguir um idioma tecnicamente condicionado como algo natural. A capacidade de satisfazer as exigências desse idioma torna-se o padrão de competência. O conteúdo e a forma do que é dito devem ser controláveis pela linguagem cotidiana, de forma que o povo possa transformar este idioma técnico no *seu* idioma. O estilo da indústria cultural, assim, é a negação do estilo. Como faz reconciliação entre o universal e o particular, torna-se vazio, uma vez que não há mais tensão entre eles. Os extremos passam à identidade: o universal é semelhante ao particular e vice-versa.

Para os autores, o problema se expressa no próprio desenvolvimento da técnica. O atraso técnico é, justamente, o que permite ao espírito um resto de autonomia e assegura a possibilidade de existência aos seus últimos representantes, mesmo que sob opressão.

Por outro lado, quando a técnica é desenvolvida, a cultura é monopolizada, uma vez que passa a depender de instrumentos cuja posse está restrita aos donos do poder. Quando isso ocorre, a tirania libera o corpo e passa a atuar sobre a alma das pessoas. O consumidor é livre para discordar do “mestre”, mas se tornará o diferente, um estrangeiro entre os que concordam e constituem a imensa maioria da sociedade. A vitória do ritmo de produção e reprodução mecânica garante a imutabilidade do sistema, evitando que surjam diferenças gritantes, uma vez que o menor acréscimo ao inventário cultural das formas fixas pode representar um risco muito grande. É por isso que o cinema, exemplo utilizado pelos autores,

²² ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. 1985. p. 105.

se guia pelos *best sellers* e pelo êxito de bilheteria, que se tornam a orientação normativa de produção, cujo não cumprimento equivale ao fracasso e ao isolamento.

Para Adorno e Horkheimer, a totalidade da indústria cultural é a fórmula única, que subordina e reduz os elementos irreconciliáveis da cultura, da arte e da distração através da repetição e, enquanto parte do sistema, das inovações que apenas aperfeiçoam a produção em massa. É por isso que o interesse dos consumidores acaba voltando-se para a técnica, enquanto ignora o conteúdo oculto e sempre repetido.

Entretanto, a obediência ainda não substituiu completamente a demanda. Isso porque o processo social como um todo faz com que a carne dos consumidores absorva todas as tendências da indústria cultural, produzindo necessidades e vendendo soluções²³. Seu poder provém, justamente, de sua identificação com essas necessidades produzidas. O espectador não deve necessitar de nenhum pensamento próprio, enquanto o produto lhe indica o caminho: o desenvolvimento da história resulta de sua conexão com a ideia imediatamente anterior, não com a ideia do todo, tornando a visão e o pensamento fragmentados.

Só que as promessas dos produtos da indústria cultural são falsas. A promessa do enredo, da encenação, do espetáculo de oferecer prazer e felicidade é sempre prorrogada e jamais será atingida. A única coisa que o desejo excitado recebe é mais do mesmo cotidiano cinzento do qual queria escapar.

O ponto é que nada consegue se levantar contra o progresso dessa indústria cultural. Quanto mais firmes são as posições da indústria, mais ela produz, dirige e disciplina as necessidades do público. Para atingir a diversão é preciso estar de acordo, não pensar, esquecer o sofrimento; é preciso se isolar do processo social e abandonar a pretensão da obra de refletir o todo. A liberação prometida pela indústria cultural, afirmam os autores, é a liberação do pensamento, ou seja, é a sua negação. E o cálculo de probabilidade esconde a sua ideologia: a felicidade não chega a todos, somente àqueles pré-escolhidos pela indústria.

Enquanto isso, o ritmo normativo do estilo padronizado da indústria é aplicado às pessoas. O homem torna-se um ser genérico, um exemplar que, enquanto indivíduo, não é nada; que só existe enquanto pode substituir o outro, enquanto é semelhante. A indústria cultural torna-se um conjunto de sentenças convencionais. Por produzi-la, apresenta-se como o profeta perfeito da ordem existente. Transita entre a informação falsa e a verdade manifesta, sugerindo e inculcando nas pessoas um falso sentido para uma patética vida monótona. A

²³ Ibid. p. 112.

receita conhecida e determinada pela indústria apazigua o medo do trágico, colocando-o sob o controle das fórmulas fixas.

A cultura apresenta-se como um educador e aperfeiçoador moral das massas²⁴, que estão tão desmoralizadas e submetidas a essa vida coercitiva, cujos comportamentos “civis” são inculcados à força, que sua fúria e rebeldia latentes transparecem. O espetáculo de condutas exemplares e vidas irrepreensíveis de determinados sujeitos deve coagi-las à ordem. Enquanto a cultura controla seus instintos revolucionários e bárbaros, a cultura industrializada, além disso, ensina como essa vida irrepreensível pode ser atingida e deve ser levada. Todos podem fazer parte da sociedade e, assim, ser felizes. Basta que se entreguem de corpo e alma e renunciem à pretensão de felicidade. A sociedade reconhece sua força na fraqueza individual e permite que os indivíduos se fortaleçam, tornando-se parte de si. A individualidade torna-se a capacidade do todo de marcar integralmente as diferenças e variações, para que elas possam ser consideradas partes do mesmo.

Para os autores, tudo isso é possível devido à democratização da cultura, estabelecida pela indústria cultural. O rádio, por exemplo, transforma a todos em ouvintes, entregando-os, autoritariamente, a programas iguais, independente da estação, enquanto não há poder de réplica e as emissões particulares são controladas. A voz humana é tornada onipresente com o rádio. Isso faz com que a penetração do discurso em toda parte substitua seu conteúdo e a palavra absoluta transforme a recomendação em comando. A democratização dos bens culturais não serve como forma de oferecer às massas o que antes elas não tinham acesso. Pelo contrário, nas condições sociais existentes, serve para a decadência da cultura e para o progresso do barbarismo e da estupidez.

Essas condições sociais indicam, além dos monopólios culturais, sua dependência dos setores mais poderosos da indústria: aço, petróleo, eletricidade, química²⁵. Aqueles têm que apoiar e dar razão a estes, os verdadeiros donos do poder, para que possam seguir operando. Tudo se interpenetra em uma confusa trama econômica entre a estrutura e a superestrutura marxistas.

A cultura se funde com a publicidade: está tão submetida às leis da troca, que não pode mais ser trocada; se confunde tanto com seu valor de uso, que não pode mais ser usada. Quanto menos sentido têm os produtos culturais, mais poder a indústria tem. E os motivos são puramente econômicos: quanto menos se precisa da indústria cultural, mais saturação e apatia

²⁴ Ibid. p. 126.

²⁵ Ibid. p. 101.

ela produz entre os consumidores²⁶. Como seu produto não passa de uma promessa, ela coincide com a publicidade. Da mesma forma, somente quem pode pagar as enormes taxas publicitárias pode vender seu produto neste mercado.

Tudo se torna publicitário, incluindo a linguagem. Transparente, destituída de qualidade, não mais significando, apenas designando, a palavra se petrifica e torna-se impenetrável. Isso afeta tanto a linguagem quanto seu objeto: ao invés de trazer o objeto à experiência, a palavra apenas o exhibe como parte de algo abstrato. Desligando-se da expressão, tudo o mais também se atrofia na realidade. Mais uma vez, a repetição de palavras designadas publicitariamente liga a propaganda à ordem.

Somada à democratização da indústria cultural, a aparente liberdade de escolha de ideologia reflete a coerção econômica e se revela como a liberdade de escolher sempre a mesma coisa. O triunfo da publicidade na indústria cultural é a identificação dos consumidores com as mercadorias. Afinal, segundo Adorno e Horkheimer, a atitude do público de favorecer o sistema é uma parte dele, não sua justificativa.

DOMINAÇÃO COMO VIGILÂNCIA

Em se tratando de teorias da comunicação, esta talvez seja a que é imediatamente lembrada quando se fala em distopias. Vista como *apocalíptica* por alguns²⁷, a teoria de Adorno e Horkheimer apresenta uma visão um tanto pessimista quanto à difusão dos meios de massa na sociedade. Nada mais justo que associar uma teoria “negativa” a um mundo negativo ao extremo.

Em 1984, após chegar ao poder, o *Partido* abole a propriedade privada, tornando-se dono de tudo, o que inclui os meios de comunicação e de produção. Um tópico central da teoria de Adorno e Horkheimer, portanto, está presente na história: o monopólio da produção comunicativa. Com a posse dos meios, da riqueza, do conhecimento e do poder, pode-se desenvolver a técnica até o ponto em que ela ofereça o maior domínio possível sobre as pessoas. Para isso, entretanto, é preciso que a indústria seja utilizada, de forma a acelerar a produção e aumentar a riqueza.

Ora, segundo a teoria crítica, o desenvolvimento industrial da técnica, por conta do monopólio, apenas diminui a autonomia do povo, exterminando, aos poucos, os últimos representantes do espírito livre e cultivado. Através da guerra absoluta e eterna travada contra

²⁶ Ibid. p. 134.

²⁷ ECO, U. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

os outros superestados, esse desenvolvimento é controlado. Quando é atingido o nível desejado de progresso técnico para a dominação, o excedente é destruído pela guerra. Os produtos da indústria ficam completamente sob o controle do *Partido*.

Preocupadas com sua própria sobrevivência em meio ao intenso clima de guerra, as expectativas das massas com relação ao governo caem, tornando justificada, pelo medo, a concentração do poder nas mãos desse pequeno grupo. O sistema é retroalimentado: enquanto domina sobre tudo, o *Partido* produz a guerra artificial para manter o estado de medo e pobreza; amedrontadas e pobres, as pessoas entregam tudo nas mãos dos governantes para que vençam a guerra e as protejam.

Por outro lado, o medo é, principalmente, a causa da guerra, e só em segundo plano a sua consequência. O *Partido* justifica a guerra com base no ódio que as pessoas sentem das outras nações. Este ódio é também produzido pelos próprios governantes a partir de um controle sobre a comunicação com estrangeiros. O contato com pessoas dos dois outros superestados é proibido, impedindo a percepção das semelhanças e a possibilidade de mútuo entendimento.

Ao dominar não somente os meios técnicos de comunicação, mas também a política como um todo e o próprio território, o meio mais direto de comunicação é subordinado e quebrado: o contato físico e pessoal entre duas pessoas. Quando a comunicação interpessoal resume-se ao contato com pessoas que partilham da mesma realidade e experiências, torna-se impossível o conhecimento do diferente e das opções existentes. Dessa forma, não há meios de comparação entre as várias formas de governo possíveis. Sem meios de comparação, a atualidade torna-se indiscutível e necessária.

Outra forma de impedir o confronto entre dois ou mais sistemas é dominando o passado. Não é por acaso que a História passou a ser registrada e preservada ao longo do tempo. É necessário algo mais confiável e mais perene que a memória humana para que o desenvolvimento dos fatos históricos seja conservado com mínimo rigor. Quando, porém, se controla a mídia e a cultura, com o tempo, torna-se simples controlar a História. Todos os dias o passado pode ser reescrito e todos os documentos sempre confirmarão a versão oficial. As pessoas precisam acreditar que as condições de vida nunca estiveram tão boas e melhoram constantemente. Pela adulteração de jornais, documentos, registros, isso se torna comprovável. Quando somente o governo os possui, torna-se possível fazer isso.

Além disso, o Ministério da Verdade é o responsável por produzir absolutamente todos os tipos de produtos culturais e midiáticos na Londres orwelliana. De um livro, a uma canção, a uma bandeira, tudo é confeccionado seguindo os princípios do *Ingsoc*. Isso dá ao

Partido um controle não só sobre passado, mas também sobre futuro. Absolutamente todo o material utilizado na educação infantil, desde o nascimento, vai de acordo com a filosofia do *Ingsoc*. Todo o conteúdo político subversivo foi apreendido e destruído ou modificado para atender aos padrões de pensamento. A cada dia são formados novos exércitos mirins de adoradores do *Grande Irmão* que não têm a mínima possibilidade de entrar em contato com algo que ofereça uma possibilidade de pensamento diverso.

É neste ponto que se encaixa a total semelhança entre os produtos da indústria cultural percebida por Adorno e Horkheimer. É para preservar os ideais do *Ingsoc* que todos os produtos são do mesmo tipo e seguem esse padrão de produção. A regra da produção e reprodução técnica impera, com livros inteiros sendo escritos por meios estritamente mecânicos no *versificador*, enquanto a arte é totalmente extinta. A vida deve ser igual à mensagem passada pelo conteúdo dos produtos. Uma ideia alternativa, mesmo que fictícia, imaginária, não pode ter lugar na mente do membro do *Partido*. As mentiras tornam-se verdade; tornam-se a única verdade possível e pensável.

Logo em seguida vem a língua, o meio de comunicação mais elementar de um povo. O conjunto de símbolos, sinais, significados que permite que duas pessoas se entendam. Para que qualquer tipo de comunicação, do mais simples ao mais complexo, seja possível, é preciso que haja signos com significados em comum entre duas pessoas. É através desses signos que se torna possível a expressão, a transmissão e a recepção de mensagens. Tão elementares eles são, que passam a fazer parte do raciocínio humano. Os processos de pensamento dependem da estrutura de códigos informacionais do qual determinada pessoa faz parte. Retire os signos e a pessoa fica impossibilitada de relacionar-se com o mundo.

É por isso que um dos principais projetos do *Partido* tem a ver com a língua. A total dominação da *Anticlíngua* e a criação da *Novilíngua* têm, justamente, o propósito de limitar e encurtar o relacionamento das pessoas com o mundo. Quando conceitos são eliminados a realidade diminui. Principalmente com relação a conceitos abstratos, não se pode conhecer o que não pode ser expressado.

A criação de um idioma que vai de acordo com as ideias dominantes e que diminui seu vocabulário a cada ano acaba por estreitar a gama de pensamento, tornando impossível qualquer *crimideia*, qualquer pensamento contrário ao *Partido*. A *Novilíngua* é apenas mais uma faceta (quase uma metáfora) do idioma tecnicamente condicionado que a indústria cultural deve seguir. Como a linguagem modificada pelos efeitos da publicidade que Adorno

e Horkheimer citam, a *Novilíngua* também é impenetrável e elimina os significados, restando apenas as designações.

A comunicação é tão essencial à distopia de Orwell, que dois dos três princípios do *Ingsoc* são comunicacionais: a mutabilidade do passado, que tem a ver com o monopólio dos meios de comunicação, e a *Novilíngua*, que se trata do idioma em si. Estes dois princípios é que sustentam o terceiro, e mais caro ao *Partido*, o *duplipensar*.

Como Adorno e Horkheimer afirmam, os produtos midiáticos mostram o caminho e a solução às necessidades criadas artificialmente por eles mesmos ou, colocando de outra forma, a indústria cultural supre as necessidades que ela mesma produz. Transpondo esta noção à história em questão, o *Partido* apresenta-se, através de seus produtos, como o solucionador dos problemas e necessidades que ele mesmo criou com sua filosofia. Feitas as concessões, facilmente justificáveis pelo estado de guerra contínuo, as pessoas passam a pensar apenas aquilo que o *Partido* afirma por meio de seus produtos midiáticos.

Assim o *Partido* vai, aos poucos, atingindo seu objetivo de extinguir toda a possibilidade de pensamento independente. Com o total controle dos meios, a própria privacidade é abolida. A privacidade não pode existir no mundo criado pelo *Ingsoc*, uma vez que as pessoas devem depender totalmente do *Partido* para tudo. É por isso que o papel é uma propriedade “comprometedora”. Também é o motivo da existência dos *buracos da memória*. Por ser uma forma de registro que preserva a memória materialmente, o papel deve estar sob o controle do *Partido*, o único de posse do passado e da realidade em si.

Obviamente, o *duplipensar* está no centro de operações do *Partido* e é fundamental para que as coisas se desenvolvam dessa forma. O problema é que ainda existe a memória. Ainda existe a mente humana que, em teoria, não aceitaria ser subordinada pela mentira, resistindo à dominação, ainda que somente em pensamento. É preciso que toda forma de pensamento contrária aos princípios do *Ingsoc* seja eliminada. Trata-se de um problema educacional, de moldar as consciências e não tolerar os menores desvios de opinião. Em uma palavra, é preciso dominar a mente das pessoas, extinguindo a memória e exterminando as individualidades.

Não basta, entretanto, apenas dizer o que as pessoas devem pensar e fazer. É preciso educá-las quanto ao que *não* devem pensar e fazer. E nada melhor para educar as pessoas do que a disciplina.

Neste ponto vale a pena retomar a teoria de Foucault sobre a disciplina. A realidade imposta pelo *Partido* só seria possível através da disciplina, que, por sua vez, só é possível por meio da vigilância. Esta ocupa um papel central no mundo de 1984.

O controle da mente, realizado pelo *Partido*, equivale ao panóptico de Bentham e à nova forma de punição estabelecida pela sociedade disciplinar de Foucault. Ao mesmo tempo, Adorno e Horkheimer colocam o monopólio da cultura como possibilidade de dominação sobre a mente. O cerne da questão está na aplicação estendida do panoptismo. Em suas cartas, Bentham afirma que o projeto do panóptico é aplicável a qualquer estabelecimento que vise inspecionar certo número de pessoas²⁸. O *Partido* visa inspecionar *todas* as pessoas e, portanto, aplica o panóptico ao Estado, criando a política da vigilância total.

Os efeitos de tal vigilância já foram expostos acima, ficando patente o domínio que o *Partido* pode exercer sobre a mente ou, como Bentham a chama, sobre o *espírito* das pessoas. Tem-se, então, uma espécie de panóptico comunicacional aplicado à sociedade, cuja base de vigilância é a *teletela* e o microfone. Somado a isso (como se não fosse suficiente) ainda há o medo da guerra e o medo da punição (representado nas figuras da *Polícia do Pensamento* e do Ministério do Amor). A conta apresenta-se muito simples: uma política de vigilância absoluta mais um duplo medo de uma política totalitária é igual à obediência.

Ao mesmo tempo em que estão sob uma vigilância contínua, as pessoas estão sempre ao alcance da propaganda oficial. É o panoptismo novamente: as câmeras das *teletelas* equivalem às janelas das celas e o aspecto unidirecional do aparelho equivale às persianas que impedem a visão dos presos. O *Partido* vê tudo e controla tudo que é visto. A única programação que as pessoas recebem é a publicidade oficial, que traz consigo as falsas promessas evidenciadas por Adorno e Horkheimer.

A “democratização” obrigatória dos produtos faz o restante do trabalho. Todos são obrigados a consumir o que o *Partido* produz. Devem participar dos *Dois Minutos de Ódio* e odiar a ideia publicitária do inimigo eterno que dá um propósito ao controle do poder. Devem amar o *Grande Irmão* e adorar a propaganda do líder eterno e infalível, criada para representar a força do *Partido*.

Podem-se encontrar aspectos da teoria de Adorno e Horkheimer mesmo nos três lemas do *Partido*. *Guerra é paz* equivale às falsas promessas de paz alardeadas pelos meios de comunicação, enquanto a guerra é um fim eterno em si; buscando o prazer e a felicidade, as pessoas só recebem mais da mesma publicidade do *Partido*. *Liberdade é escravidão* indica que o prazer e a força que tanto faltam neste momento de inseguranças estão somente nos produtos da indústria; estes, por sua vez, direcionam tudo ao *Grande Irmão*, a quem a obediência, a devoção e o prazer devem estar voltados. *Ignorância é força* mostra que, para

²⁸ BENTHAM, J. *Op. cit.* p. 19.

fazer parte da forte sociedade criada pelo *Grande Irmão*, para fazer parte do sadio corpo do *Partido*, é preciso não pensar, mas simplesmente conhecer a infalibilidade deste. Assim, a cultura industrializada obtém êxito em aperfeiçoar moralmente os cidadãos.

Ao fim, a teoria de Adorno e Horkheimer parece servir bem para compreender a sociedade criada por Orwell. Entretanto, ainda existe o problema econômico. Como toda boa teoria marxista (ou neomarxista) a economia está no centro das discussões; está na estrutura, poder-se-ia dizer. E, de fato, o elemento econômico que sustenta toda esta teoria frankfurtiana está presente em *1984*. O *Partido* é o único detentor de todas as riquezas. A desigualdade econômica fica evidente no luxo e limpeza encontrados por *Winston* e *Júlia* na casa de *O'Brien*. Além disso, fica claro, desde o início, que o *Partido* controla absolutamente todos os meios de produção.

Mas o objetivo do *Partido* não são as riquezas. Aqui surge a primeira rachadura na teoria. Adorno e Horkheimer dão tanta importância ao aspecto econômico, que afirmam que a indústria cultural e, conseqüentemente, a produção cultural está totalmente submetida ao controle do que chamam de “os verdadeiros donos do poder”²⁹. Os produtos culturais, assim, dependeriam das concessões e direcionamentos dados pelas relações econômicas. Isso aconteceria porque, finalmente, as relações econômicas são a única coisa que realmente importa na sociedade; elas seriam a sua estrutura e controlariam todas as relações sociais e acontecimentos. Elas seriam o motivador último e primeiro a tudo que é feito em sociedade.

O problema é que, na história em questão, o dinheiro representa apenas um meio para que o *Partido* possa atingir seu verdadeiro fim: o poder. Puro poder; controle sobre a superfície da terra e sobre todas as pessoas, este é o objetivo do *Partido*. E mesmo que possua todo o dinheiro do mundo, se não controlar a comunicação, seu poder será limitado.

A grande força do *Partido* não está em suas posses. Sem dúvida, este é um aspecto fundamental do seu poder; se não monopolizasse os meios de produção não obteria um domínio tão grande de tudo. Mas lhe seria impossível monopolizar os meios de produção sem o controle da comunicação. E isso não equivale somente aos aparelhos, mas ao processo comunicativo em si. Pelo controle sobre a comunicação se consegue tanto riquezas quanto poder. Porque não se trata somente de dominar o corpo das pessoas, a matéria que depende dos recursos físicos. Trata-se de dominar a mente, trata-se de cultivar o medo, trata-se de estupidificar as massas para que aceitem e se submetam ao poder. Isso só é possível através da comunicação.

²⁹ ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Op. cit.* p. 101.

Mas antes de chegar a uma conclusão mais estruturada é preciso aplicar a teoria à segunda história tratada. Em *V de Vingança*, apesar de semelhante, a aplicação não é exatamente a mesma, principalmente devido às enormes diferenças estruturais das duas sociedades criadas e, evidentemente, dos desfechos amplamente contrários. O universo criado por Moore e Lloyd poderia ser visto como um tanto mais “realista” que a história de Orwell. Isso, talvez, porque eles não partem da criação de todo um novo sistema filosófico e político sem precedentes históricos, como este o faz, mas seguem o que poderia ser considerado como uma linha de desenvolvimento histórico alternativa ao que realmente aconteceu no mundo após a Segunda Guerra Mundial. Toda a história de *V de Vingança* é baseada em sistemas de pensamento existentes e em conflitos reais: o fascismo e a Guerra Fria.

O fascismo talvez seja uma boa porta de entrada para se começar a pensar sobre esta história à luz da teoria crítica. Pregando uma união que exige uniformidade de pensamentos e ações, o fascismo é totalitário porque se apropria da pessoa como um todo, seu corpo e sua alma. Neste ponto já é possível vislumbrar o primeiro contato com a teoria da disciplina de Foucault. Como já demonstrado, a soma do medo com a disciplina nesta história busca modificar o caráter e a crença das pessoas. Isso porque o fascismo é, em si, um credo e se baseia na aceitação de preceitos por parte das pessoas. Sendo aceita sua doutrina central da supremacia do Estado, com o indivíduo existindo apenas enquanto parte dele, torna-se simples concluir que o Estado deve ser protegido a todo custo. Toda ideia contrária deve ser perseguida e, em prol da manutenção do Estado soberano em períodos de crise, como a guerra, os direitos civis devem ser descartados como supérfluos. Ora, a privacidade é um direito civil.

Mais que isso, a privacidade evidencia uma existência do sujeito particular, externa à sociedade e isso não pode ser tolerado. É instituída a política de vigilância total: o Estado deve ter acesso à totalidade das informações que circulam em seu território e entre seu povo. Ao mesmo tempo, se apenas a coletividade existe e o indivíduo é abolido, apenas o Estado pode ser proprietário do que quer que seja. O monopólio sobre os meios de comunicação e os processos de produção cultural é estabelecido. Chega-se à realidade da Londres de Moore e Lloyd, com câmeras e escutas espalhadas por toda a parte e com o total controle da produção cultural pelo partido.

Os meios de comunicação estão no cerne da autoridade do partido. A BT Tower e a Torre Jordan, dois centros de produção midiática, representam dois dos seus principais símbolos de autoridade; seu maior representante de poder é um computador, *Destino*, que é

tão ou mais importante quanto o *Líder*. Além disso, quatro de seus seis ministérios estão intimamente ligados à comunicação: os *Olhos* e suas câmeras, os *Ouvidos* com suas escutas, a *Boca* com as emissoras de rádio e televisão e a *Cabeça*, representada por *Destino*. Indiscutivelmente todo o processo de dominação do partido não somente perpassa, mas tem a comunicação como um de seus elementos constitutivos.

Nesta, que pode ser considerada uma variante de indústria cultural, o conteúdo dos meios é totalmente padronizado, sendo aceitável somente aquilo que exalta o poder do Estado e mantém sua supremacia. Tem-se, portanto, como colocado por Adorno e Horkheimer, que todo conteúdo se torna publicitário. A televisão oferece o lixo justificado pela filosofia dominante. O rádio, com a *Voz do Destino*, como anteriormente os fascistas fizeram durante a Segunda Guerra, se utiliza da onipresença da voz de seu mestre para tornar recomendações em ordens nacionais. Por último, a própria religião exibe o controle sobre a comunicação com o poder superior, encarnado em *Destino*, seu salvador dos horrores da guerra.

Toda a política de dominação do partido é embasada em *Destino*. A partir dele a informação e o conteúdo que chega às pessoas são monopolizados. Toda a história está registrada em seus cartões, sendo possível “reinventar o mundo” ao apenas adicionar novos furos. Todo o conteúdo das câmeras e escutas é registrado em seus servidores. Ele tem acesso a todo o conhecimento do mundo. Ainda é personificado publicitariamente: fala às pessoas através do rádio com uma voz e uma vontade próprias, garantindo que elas recebam exatamente o que precisam para que se mantenha a ordem. O único que tem acesso às janelas que permitem ver o mundo sem ser visto, obviamente, é o *Líder*.

Como *V* poderia quebrar este sistema de dominação tão bem articulado? Chegando à base do sistema. *V* utiliza a comunicação para lutar contra a comunicação. Em primeiro lugar, sua autonomia é garantida por meio de sua preservação da cultura erradicada pelo partido. Na *Galeria das Sombras*, com seus livros, pinturas, discos, filmes, produtos e equipamentos culturais e artísticos, *V* apresenta-se como o remanescente do espírito cultivado e livre. Guardando tudo que o partido jogou fora quando assumiu o poder, ele cria um ambiente liberto de seu controle, como um ponto cego dentro da estrutura panóptica aplicada à sociedade.

Em segundo lugar, é, justamente, destruindo seu controle sobre a comunicação que *V* consegue destruir o partido. Aos poucos, ele vai evidenciando a falsidade das promessas da classe governante e diluindo seu domínio sobre a mente das pessoas. Primeiramente, enlouquece *Prothero* e acaba com a *Voz do Destino*. Em seguida, mata o bispo *Lilliman*, mostrando a real força do tal “poder superior”. Depois, invade a *Boca* e transmite a sua

programação, ao invés da estabelecida pelo governo; assim, ele quebra o estilo fixo da publicidade governante e libera o pensamento das pessoas enquanto mata *Dascombe*, chefe (o tal “especialista” de Adorno e Horkheimer) da produção radiofônica e televisiva.

Algum tempo depois, investindo no suspense do enredo da história que contava (incitando, assim, o pensamento e a imaginação das pessoas quanto ao que aconteceria em seguida), *V* explode e BT Tower e a Torre Jordan, destruindo os *Olhos*, os *Ouvidos* e a *Boca*. Agora o partido está cego, surdo e mudo. A linha de produção cultural é interrompida, quebrando a publicidade do partido. A energia é revertida para a distribuição de panfletos subversivos pelo correio, fazendo uma publicidade às avessas. As persianas do panóptico são fechadas e o sistema de vigilância rui. As portas das celas são abertas enquanto o inspetor, cego e desesperado, tenta encontrar uma solução para a rebelião dos presos. Tudo se torna mais claro quando se descobre que *V* tinha acesso a *Destino* desde o início, fazendo com que o controle sobre os meios pelo partido não fosse tão absoluto assim. Ele representa o superintendente que chega de surpresa para inspecionar a prisão e tem, de imediato, a totalidade da situação à sua frente. Por fim, destrói a *Cabeça* e *Destino*, acabando com a estrutura de vigilância e dominação que subjuguava a pessoas.

Mas a maior arma de *V* era uma ideia e, enquanto existisse a *Galeria das Sombras* e o material que possibilitasse o pensamento diverso e o ambiente propício para tanto, esta ideia poderia ser cultivada. Para além disso, ele criou uma espécie de símbolo “universal”, que seria entendido onde quer que fosse visto. Suas ideias foram ligadas à sua máscara e às suas roupas, não à sua pessoa. É por isso que *Evey* pôde dar seguimento ao seu plano, porque, escusada a tautologia, suas ideias não eram materiais e, portanto, eram à prova de balas.

Mas, como pode ter ficado evidente ao longo do texto, a teoria de Adorno e Horkheimer também não se aplica perfeitamente a esta história. Além do problema econômico, presente na aplicação anterior, há, neste caso, o problema quanto ao desenvolvimento técnico. *V* só consegue quebrar a dominação do partido porque tinha acesso a *Destino*. Não se sabe como ele conseguiu tal acesso, mas isso não importa. O que importa é que a teoria crítica afirma que quanto maior o desenvolvimento técnico, maior o monopólio cultural e mais forte seu poder. Entretanto, a história de Moore e Lloyd se passa em um período de desenvolvimento técnico muito superior ao da história de Orwell. Nesta, o equipamento mais desenvolvido que se tem são as *teletelas*, apenas a junção de uma televisão com uma câmera de segurança. Em *V de Vingança*, por outro lado, já se tem uma aceleração do desenvolvimento dos aparelhos digitais, com o computador *Destino*. Teoricamente, as

chances de *V* conseguir manter a liberdade de seu pensamento seriam infinitamente menores que as de *Winston*. Como visto, não foi isso que aconteceu.

Outro ponto que merece ser citado é a visão de Adorno e Horkheimer da cultura como negócio. Segundo eles, esta seria a justificativa para a semelhança de produtos da indústria cultural. Só que já está claro que o aspecto econômico não fica, sequer, em segundo plano nestas histórias. As relações econômicas não são o motivador, não são o fim, nem o princípio. As relações econômicas de produção não são a estrutura que determina a superestrutura das relações sociais e culturais. Ao contrário, nestas duas histórias a motivação, o fim é o simples poder. A cultura, assim como a economia, é simplesmente uma ferramenta útil para atingir este fim. Por isso, toda aquela que é inútil ou contrária aos fins desejados é destruída.

O PODER DAS EXTENSÕES

Em *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*, publicado em 1964, Marshall McLuhan apresenta uma nova proposta de análise dos meios de comunicação, revolucionando os estudos na área. Examinando tecnologias do passado e do presente, o autor expande o entendimento quanto ao que é considerado “meio de comunicação” e mostra como estes afetam profundamente a vida humana.

McLuhan inicia seu texto constatando que os ambientes humanos são processos ativos, não formas passivas e fixas, e que toda tecnologia cria um ambiente novo que, quando comparado ao antigo e em voga, é considerado corrupto e degradante. É exatamente isso, argumenta ele, que estaria acontecendo com as tecnologias eletrônicas: o novo meio eletrônico reprocessa o velho ambiente mecânico, transformando-o em arte ao dar-lhe certa aura nostálgica.

A tese principal da obra começa a ser vislumbrada quando o autor afirma que os meios devem ser utilizados para enxergar a situação humana no mundo. A arte é apontada como um sistema de radar que serve para antecipar os futuros desenvolvimentos sociais e técnicos, sendo relevante tanto para estudar os meios quanto para controlá-los. Mas sua finalidade é possibilitar a manutenção de um roteiro estável rumo às metas permanentes da humanidade, não prepará-la para as transformações advindas dos meios. Isso porque, enquanto informação para reordenação das mentes, a arte pode ser capaz de imunizar a sociedade dos efeitos das tecnologias, antecipando seus golpes.

Tais transformações derivam da projeção do corpo no espaço, com as tecnologias mecânicas. Dessa forma, instrumentos como a roda ou a imprensa são extensões dos membros

humanos, utilizadas para atingir uma abrangência e velocidade que o mero corpo jamais poderia. Na era elétrica, entretanto, é o sistema nervoso central humano que é projetado. Não somente os músculos e ossos, mas os canais elétricos que os conectam e que os permitem se mover e sentir. Nesta nova era, o tempo e o espaço são abolidos. Antes explosivo e expansivo, o mundo ocidental agora está se contraindo em uma implosão. Isso significa, para McLuhan, que a humanidade encontra-se na “Idade da Angústia”, na qual, mesmo sem um ponto de vista, todos são obrigados a se comprometer e a participar, por força da implosão elétrica³⁰.

Neste ponto surge a assertiva mais famosa – e, poderia se dizer, a mais importante – do texto de McLuhan: “o meio é a mensagem”. Isso significa que os meios afetam e moldam a vida humana como um todo; enquanto extensões do corpo, eles introduzem novos padrões e, obviamente, consequências, sociais e pessoais. Esta é sua mensagem. Estas consequências são a ampliação ou aceleração dos processos existentes. Assim, os meios configuram e controlam a forma das ações e associações humanas, enquanto seu “conteúdo”, por outro lado, é ineficaz para estruturá-las, podendo apenas cegar as pessoas para a natureza dos meios. Estes atuam em pares, porque nenhum meio existe ou significa sozinho, mas depende de sua relação com outros, sendo que o “conteúdo” de qualquer meio é sempre outro meio.

É por isso que, afirma McLuhan, na ausência de “conteúdo”, o ser humano não percebe algo como meio. É o caso da luz. Enquanto informação pura, ela não possui um “conteúdo” propriamente dito, mas elimina o tempo e o espaço da associação humana, aprofundando a participação social, exatamente como fazem o rádio, o telégrafo, o telefone, a televisão.

Para o autor, o “conteúdo” é simplesmente a forma de distrair a mente para os efeitos do meio³¹, uma vez que estes se manifestam nas relações de sentido e nas estruturas da percepção humanas. A aceitação deste impacto transformou os meios em prisões sem muros, devido ao desequilíbrio entre a força das técnicas de comunicação e a capacidade de reação dos indivíduos. A influência da eletricidade é que toda tecnologia é vista como meio de armazenar e acelerar a informação. Os armamentos são extensões mecânicas necessárias à aceleração do processamento da matéria. A conclusão lógica que se segue é que toda tecnologia pode ser vista como armamento.

Ora, toda nova arma é uma ameaça àqueles que não a possuem. Por outro lado, quando todos a possuem, se inicia a competição entre padrões homogeneizados e igualitários. Os meios tornam-se armas para abater outros meios e grupos. A humanidade está entre a era da

³⁰ MCLUHAN, M. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. 2007. p. 19.

³¹ *Ibid.* p. 33.

destribalização e da *retribalização*³². Hoje, as sociedades são configuradas segundo o apoio dos meios e isso faz com que eles sejam aceitos como elos sociais, tornando-os “tributos fixos” para a vida psíquica da comunidade. É isto que confere a cada sociedade seu sabor cultural. Os produtos que moldam uma sociedade transpiram e respingam em todos os seus sentidos.

Para se entender os efeitos dos meios na sociedade é importante conhecer algumas características deles. Segundo McLuhan, existem dois tipos de meios de comunicação: os frios e os quentes. O meio quente prolonga um sentido específico em alta definição e não permite tanta participação da audiência, enquanto o meio frio é de baixa definição e exige uma maior participação. Seus efeitos, portanto, são diferentes sobre os usuários. Esta alta definição dos meios quentes, por exemplo, produz fragmentação; as experiências intensas devem ser “esfriadas” antes de serem assimiladas pelo público. Este é o papel da censura pessoal frente aos meios: proteger os valores e o sistema nervoso da fragmentação intensa, resfriando as experiências.

Isso significa, por outro lado, que as culturas agora podem ser programadas para manter seu clima emocional estável, de acordo com os meios que são utilizados nela. Mas importa saber se um meio quente ou frio é usado em uma cultura quente (letrada) ou fria (pouco letrada). Porque o aquecimento de um dos sentidos produz hipnose, enquanto o resfriamento de todos produz alucinação.

O autor afirma que o ser humano fica fascinado por suas extensões em outro material que não seja o dele³³. Para exemplificar, utiliza o mito de Narciso, afirmando que ele não se apaixonou pela sua pessoa, mas pela extensão de si na água. O desenvolvimento da tecnologia elétrica sugere uma *autoamputação* dos sentidos, um modelo vivo do sistema nervoso central fora do ser humano, agora, sem a proteção e amortecimento dos órgãos do corpo. O sistema nervoso precisa ser entorpecido quando é projetado para fora. O que torna a Idade da Angústia também a da inconsciência e da apatia. McLuhan diz que Narciso é hipnotizado por sua imagem autoamputada. É o superaquecimento de um dos sentidos. E, dependendo do sentido que é prolongado (ou autoamputado) os outros sentidos buscam o equilíbrio, modificando as formas de vida. É por isso que utilizar uma extensão tecnológica de si implica em adotá-la; as pessoas se relacionam com elas como mecanismos de controle automático.

Os meios linguísticos moldam o desenvolvimento social tanto quanto os meios de produção. A luz elétrica, por exemplo, acabou com as diferenças entre noite e dia, entre

³² Ibid. p. 387.

³³ Ibid. p. 59.

interior e exterior. A mensagem dos meios elétricos é a mudança total. É por isso que os proprietários se importam com os meios em si, não com seus “conteúdos”, se empenhando em dar ao máximo o que o público quer porque têm consciência dos meios enquanto poder e sabem que isso tem pouco a ver com o “conteúdo”.

Os meios estabelecem novos índices relacionais entre os sentidos humanos e entre os próprios meios. Desse encontro entre dois meios nasce uma nova forma comunicativa. O ser humano acaba por ficar nas fronteiras entre as duas formas, sendo liberto do transe e do entorpecimento que os meios impõem aos sentidos.

A influência das tecnologias sobre as pessoas é tão grande porque elas são formas de traduzir um tipo de conhecimento para outro, sendo, portanto, uma forma de desvendar novas formas de conhecimento. A mecanização é uma tradução da natureza humana para formas ampliadas e especializadas. Todos os meios são metáforas que traduzem a experiência em novas formas. As próprias palavras são sistemas de metáforas que traduzem a experiência para os sentidos exteriorizados. Cada língua ensina aos seus usuários certo modo de ver e sentir o mundo e a tradução da experiência em fala permite a evocação do mundo a qualquer momento.

Com os meios elétricos, as tecnologias mecânicas são traduzidas em sistemas de informação³⁴. Enquanto estas são parciais e fragmentárias, aqueles são totais e inclusivos. Uma consciência externa torna-se tão necessária quanto uma particular. Agora é possível armazenar e traduzir tudo; todo negócio se torna aprendido e conhecimento; todas as formas de riqueza advêm da informação.

Essas novas tecnologias surgem de pressões ou irritações coletivas, sendo sua consequência psicológica mais evidente a demanda. É por isso que, segundo o autor, não faz sentido falar em “vontade do público”, já que se trata do seu sistema nervoso. Para McLuhan, não é possível enfrentar os desafios tecnológicos enquanto os meios forem vistos de forma independente às pessoas. O surgimento de novas tecnologias só se dá tendo em vista o aumento de energia e velocidade. Este aumento, em qualquer tipo de agrupamento, já provoca mudanças de organização. Assim, o uso de qualquer meio altera as estruturas da interdependência entre os homens.

A aceleração das comunicações permite à autoridade central das estruturas de poder centralizá-las ainda mais, estendendo suas operações às margens mais distantes. Nas aldeias, as funções humanas possuíam baixa intensidade, alta participação e baixa organização. A

³⁴ Ibid. p. 77.

expansão do poder centralizado traz o surgimento das cidades, com uma maior intensidade e uma separação de funções, de forma a enfrentar tal intensidade e competição. Todas as funções são aceleradas, intensificando os conflitos dentro dos muros da cidade. As novas tecnologias são respostas às novas pressões e irritações surgidas no ambiente social produzido pelo homem, para manter a energia e o equilíbrio. Já as tecnologias elétricas contornam o espaço e o tempo e criam problemas totalmente novos na organização e envolvimento da sociedade. As velhas estruturas psíquicas e sociais tornam-se irrelevantes e o campo da consciência inclusiva começa a aparecer. Após atingir a fragmentação mundial pela tecnologia, seria natural pensar em uma integração mundial³⁵.

Para McLuhan, a instantaneidade da informação elétrica envolve a família humana em uma coesão aldeã. Estas velocidades instantâneas abolem o tempo e o espaço, fazendo com que o homem volte a uma consciência primitiva e integral. É a isso que ele vai chamar de *aldeia global*. O que era uma explosão do centro para as margens (com a tecnologia mecânica), agora é uma implosão do espaço e das funções. Todas as partes mecanizadas da civilização fragmentada estão sendo reunificadas em um todo orgânico. E, pergunta o autor, se a cidade é a tradução do nomadismo, por que a tradução elétrica não pode resultar em uma única consciência do globo e da humanidade? O sistema nervoso projetado envolve todas as pessoas na humanidade inteira. Todos são obrigados a se envolver profundamente em cada ação. Contraído eletricamente, o globo se torna uma vila.

O efeito de uma tecnologia cria tensões e necessidades e a resposta a tais necessidades é o abarcamento da tecnologia já existente pelas novas tecnologias geradas. Todo o corpo humano precisa se deslocar para manter o equilíbrio frente às mudanças. Da mesma forma, quando uma comunidade desenvolve uma tecnologia, todas as suas funções se alteram para absorver a nova forma. Assim que uma tecnologia é inserida em um ambiente social, ela age até saturar todas as instituições. Todos os meios existem para conferir à vida humana uma percepção artificial e valores arbitrários advindos da aceleração dos velhos meios³⁶. Toda a estrutura é mudada com a nova tecnologia.

É por isso que, segundo o autor, assim como na arte, o que realmente importa na comunicação são os sentidos humanos utilizados; trata-se muito mais do “como” do que do “o que”.

A eletricidade apresenta-se como um campo unificado, sem segmentos. O que caracteriza a mecanização é a segmentação de uma ação em fases uniformes e repetíveis. A

³⁵ Ibid. p. 128.

³⁶ Ibid. p. 226.

automação é o oposto, no qual a produção é um sistema integrado de manipulação de informação. A automação, portanto, é a invasão das tecnologias mecânicas pela velocidade instantânea da eletricidade.

Com a eletricidade, a fonte de energia se torna independente do lugar do processo. A era elétrica se configura em uma rede global única e unificada da experiência. Isso corresponde diretamente aos meios de massa: espacialmente, a fonte do programa e o processo de experiência são independentes, enquanto temporalmente são simultâneos. Os meios de massa indicam, portanto, esta possibilidade de envolver todo mundo ao mesmo tempo, e não tanto a proporção de sua audiência³⁷.

McLuhan chega ao fim de sua teoria afirmando que, com a automação, a produção, o consumo e o mercado são afetados, fazendo com que o consumidor se torne produtor. A eletricidade sujeita toda a produção, consumo e organização à comunicação. Surge, assim, uma interdependência total entre os processos. A energia elétrica descentraliza e diversifica o trabalho. Os padrões sociais colocados pela automação são o autoemprego e a autonomia artística. Segundo o autor, o medo frente à automação de uma padronização mundial é meramente uma projeção da uniformidade mecânica que pertence ao passado e já não tem mais espaço no presente contraído eletricamente.

AS EXTENSÕES DO PODER

Esta teoria é bastante diferente da teoria crítica de Adorno e Horkheimer. Poder-se-ia dizer, mesmo, que elas chegam a ser opostas. Mesmo levando em conta os aspectos mais negativos da teoria de McLuhan, como a influência inescapável dos meios, seu poder oculto sob o “conteúdo” e o que chama de “Idade da Angústia”, ela, ainda assim, tem seu desfecho um tanto quanto positivo. De fato, a conclusão a que chega o autor dá a entender que existe certo poder emancipador na automação e nas tecnologias elétricas; que, a partir delas, as pessoas são mais capazes de desenvolver tarefas e pensamentos independentes e o novo padrão é o da diversidade e da autonomia. Torna-se, portanto, interessante testar a validade de aplicação desta teoria a duas histórias que têm os meios de comunicação utilizados de forma a manter o poder e a dominação sociais.

Em 1984, o primeiro aspecto que é necessário levar em conta é o grau de desenvolvimento tecnológico da época em que o livro foi escrito. Após a recém-terminada

³⁷ Ibid. p. 392.

Segunda Guerra e os princípios da Guerra Fria, a tecnologia mundial ainda era, majoritariamente, mecânica. A televisão surgira há pouco tempo e as primeiras transmissões de rádio datam do fim do século anterior. Tecnologias recém-nascidas, se comparadas à imprensa do século XV. Trata-se, portanto, de um período mecânico e industrial, e é, justamente, por este aspecto que se pode começar a pensar a história à luz da teoria de McLuhan.

Na *Oceania* de Orwell, a produção industrial foi totalmente controlada pelo Estado com a abolição da propriedade privada, realizada logo após os conflitos que culminaram na Revolução. Trata-se de uma sociedade extremamente fragmentada pela tecnologia mecânica e destruída pela guerra. Agora, na posse de todos os instrumentos de produção, o *Partido* intensifica o desenvolvimento tecnológico, produzindo meios que acelerem a comunicação e centralizem ainda mais seu poder, estendendo-o até às margens da sociedade.

A emancipação e liberação defendida por McLuhan aconteceria apenas se a eletricidade se desenvolvesse a ponto de sobrepor a tecnologia mecânica, desenvolvimento impedido pelo *Partido*, com a destruição de seus produtos por meio da guerra. Chegariam às pessoas, junto às riquezas produzidas pela indústria, os meios de comunicação elétricos e a própria eletricidade. Mas, para evitar os mesmos problemas de independência frente ao *Partido*, estes também não são distribuídos. Assim, não se chega à implosão do mundo por meio das tecnologias elétricas, defendida por McLuhan, nem à consciência integral (consequência da anterior), que permitiria perceber a falta de necessidade de um governo extremamente centralizado e totalitário. Através da guerra, portanto, o *Partido* impede qualquer nova transformação social, paralisando o desenvolvimento tecnológico.

O controle do *Partido* sobre todas as tecnologias lhe dá o controle sobre as extensões do homem. Ao ter o comando sobre as extensões (sobre todas elas, uma vez que é dono de tudo), o *Partido* comanda suas influências sobre a sociedade. Com a guerra contínua, os meios elétricos não conseguem projetar o sistema nervoso por todo o globo. Ao invés disso, enquanto controla totalmente os meios e mesmo a informação, o *Partido* limita sua atuação ao território nacional. Este é o resultado da política de proibição de contato com estrangeiros. Sendo os outros dois superestados inimigos, justifica-se uma atuação estritamente nacional dos meios de comunicação. O estabelecimento da *Aldeia global* é impedido. Consequentemente, não se desenvolve uma consciência mundial de humanidade e a guerra continua sendo “justificada”.

As pessoas da *Oceania* são todas reunidas sob a égide do *Partido*. Com o sistema nervoso projetado, mesmo que apenas nacionalmente, todos são obrigados a se envolver

profundamente em cada ação. A diferença é que, no mundo orwelliano, tudo deve ser feito em prol do *Partido*. E este quebra mesmo o poder da luz. A velocidade da energia elétrica que, segundo McLuhan, acabou com as diferenças temporais e espaciais, é subjugada pelo poder do *Partido*, que controla sua geração e a corta durante a noite.

Até a língua, meio mais elementar apresentado por McLuhan, foi dominada. A *Novilíngua* traz uma diminuição constante do sistema de metáforas que traduzem a experiência aos sentidos. O modo de ver e sentir o mundo que ela ensina a seus usuários é cada vez menor. A visão é mais e mais enfocada no *Partido*, de forma que o mundo a ser evocado se limita por suas fronteiras. Nada que vá contra o *Partido* faz parte da *Novilíngua*, nenhum sentido subversivo ou ideia que fuja ao seu controle. No futuro, será impossível expressar qualquer coisa contra o *Ingsoc*. O que não pode ser expressado não tem parte no mundo.

É por isso que o *Partido* abole a arte. O único antídoto contra o efeito dos meios, a única informação capaz de reordenar as mentes e imunizar as pessoas é destruída. Todos estão sob os efeitos da tecnologia e a tecnologia está sob o poder do *Partido*.

A *Londres* de Orwell é totalmente configurada com o apoio dos meios de comunicação. As *teletelas* permitem a política de vigilância total. Esta permite o completo controle do *Partido* sobre as pessoas. E este é o sentido conferido pelos meios à sociedade: a vigilância, o medo e a insegurança. O problema educacional é resolvido quando a vida psíquica da comunidade é moldada de forma a prestar total obediência ao *Partido*.

A dominação é tão intensa porque se trata de uma sociedade fria, que exige constantemente a participação das pessoas. Mas ela foi esfriada propositalmente, com a diminuição do hábito de escrever e a intensificação da participação pessoal. A forma que as pessoas devem pensar e participar é ordenada de cima. O objetivo do *Partido* é esfriar os sentidos e gerar alucinação. É por isso que o seu principal instrumento, a *teletela*, é um meio frio. É apenas uma televisão à qual foi adicionada uma câmera de vigilância

A *teletela* é uma tecnologia centralizadora que acelera a comunicação à instantaneidade eterna. E surge como uma resposta aos conflitos das guerras e revoluções que levaram o *Partido* ao poder, de forma a reequilibrar a estrutura social. Sua adoção e utilização implica a completa modificação das formas de vida, contornando o espaço e o tempo e encerrando a sociedade sob os olhos do *Grande Irmão*. É o mais legítimo meio de massa, que envolve todos ao mesmo tempo. Mas envolve sob a vigilância. E, como já visto com Bentham, quando é sempre vigiado, o homem muda seu comportamento para não ser punido.

Os *Dois Minutos de Ódio* também fazem parte desse esfriamento da sociedade. Uma participação histórica é esperada e causada pelo meio frio da tela com o rosto de *Goldstein*. O sistema nervoso é totalmente atingido e fica alucinado.

Tudo isso faz parte da estratégia de dominação do *Partido*, que exige a participação das pessoas para que possa avaliar se elas estão de acordo com a filosofia do *Ingsoc*. Através da vigilância total isso pode ser feito. Toda mensagem deve ser resfriada e compreendida em uma lógica alucinada. É preciso que haja inconsciência, mas não apatia. O *duplipensar* se apresenta, por fim, como a forma perfeita e invertida de censura pessoal, para esfriar e apreender tudo que o *Partido* ordena.

Os meios utilizados para a manutenção da soberania do *Ingsoc* são frios porque os meios quentes são fragmentários, não gerando participação nem empatia³⁸ e, por isso, são evitados. O *Partido*, por outro lado, exige participação ativa das pessoas, determina que elas realmente acreditem que suas mentiras são verdade. Ele não busca súditos sonolentos, que obedeçam inconscientemente às ordens do mestre, mas uma percepção maleável de acordo com sua vontade. Ele deseja, portanto, alucinação, não hipnose. O prazer não deve advir do prolongamento inconsciente de um sentido, mas da compreensão e aceitação de suas vitórias por uma inconsciência conscientemente infligida por obediência ao *Ingsoc*.

Finalmente, se os meios têm o poder de emancipar os homens por envolvê-los todos, também têm o poder de escravizá-los, se forem monopolizados e seu desenvolvimento for interrompido. É preciso que haja liberdade de criação para que a linha evolutiva traçada por McLuhan aconteça. Dessa forma, a aplicação da teoria à história não tem o mesmo desfecho desenhado pelo autor. Quando totalmente dominada, a tecnologia elétrica pode servir à padronização mundial.

Já em *V de Vingança*, o contexto tecnológico é outro. A história foi escrita na década de 1980, já na segunda fase da Guerra Fria. A energia elétrica já se consolidara, bem como as tecnologias por ela movidas. O computador moderno já existia e estava em fases de popularização. Aqui se tem, portanto, um desenvolvimento tecnológico superior em quase vinte anos da publicação da obra de McLuhan. Por outro lado, é importante frisar que se trata de um mundo fictício mergulhado em uma guerra atômica. Uma enorme parte da produção humana foi destruída juntamente aos Estados que deixaram de existir sob as nuvens em cogumelo. Da mesma forma, houve certa disponibilização da tecnologia ainda existente às

³⁸ Ibid. p. 47.

peessoas, mas o governo estabelecido é totalitário, o que torna compreensível o monopólio tecnológico pelo Estado.

Na Londres de Moore e Lloyd, as câmeras de vigilância e as escutas representam a materialização da filosofia fascista do Estado. Como dito anteriormente, o Estado soberano deve ser protegido a todo o custo e a privacidade é um luxo que não deve existir. Esta sociedade é totalmente organizada com o apoio dos meios. A comunicação foi extremamente acelerada com *Destino*, provavelmente um dos pouquíssimos computadores sobreviventes à guerra, o que permitiu a extensão da vigilância e do poder do partido a todo o território nacional. Tanto o poder quanto a comunicação, assim, são centralizados sob o comando do partido. A arte é abolida para impedir a imunização frente aos efeitos dos meios, afinal, o único que deve coordenar o roteiro e definir as metas permanentes da humanidade é o Estado. E o governo deste Estado divide suas funções em ministérios, cuja maioria trabalha com ou a partir de meios de comunicação.

A sociedade de *V de Vingança* é extremamente quente (letrada), apesar de *Destino*, um computador, ser frio (ele exige alta participação do usuário). Mas o único que tem acesso a ele é o *líder*. Isso porque é preciso manter o calor social. Aqui, é buscada a hipnose (derivada da alta definição de um único sentido), e não a alucinação. Assim, apesar de o “mestre” ser um meio frio, sua *voz* é propagada por um meio quente, de modo a manter as emoções sempre aquecidas.

O rádio é o principal meio de comunicação da Londres fascista. Com a *Voz do Destino*, a mensagem é esquentada, mantendo o clima social, sem propriamente gerar empatia ou participação. É preciso que as pessoas recebam as instruções do mestre, mas não que elas pensem. Elas conhecem as mentiras do partido; sabem que ele é uma opção entre outras. Mas, no atual contexto, foi ele que resolveu os problemas da guerra; *Destino* e o *líder* foram a “melhor” solução encontrada. Assim as pessoas se mantêm em um estado de indiferença e de entorpecimento provocado pela vigilância constante e pelo terror continuado, como defendido por McLuhan³⁹. Seu sentido é prolongado e autoamputado, enquanto seu sistema nervoso é entorpecido para aguentar a angústia. Neste estado, todas as sugestões do hipnotizador são aceitas pela população.

E é justamente através da temperatura dos meios que *V* transforma a realidade social. Em primeiro lugar, o próprio rádio é esfriado quando, após enlouquecer *Prothero*, a *Voz do Destino* não é mais a mesma. O enorme estranhamento começa a acordar as pessoas do estado

³⁹ Ibid. p. 47.

de hipnose; elas percebem que as coisas mudaram totalmente, e são obrigadas a participar disso. Em seguida, *V* esfria um pouco mais a sociedade com sua mensagem pela televisão. Apesar de habituados a assistir televisão, os londrinos estão acostumados à centralidade e primazia do rádio. Todos os grandes pronunciamentos e informações importantes são dadas pela *Voz do Destino* e, repentinamente, em pleno horário nobre, surge a imagem de um homem mascarado falando coisas que há muito tempo não se ouvia. Todas as atenções são voltadas à figura na tela e as pessoas começam a realizar sua “censura pessoal”, esfriando a mensagem e avaliando-a. O esfriamento da mensagem em uma sociedade superaquecida permite captá-la.

Em seguida, quando *V* explode a BT Tower e a Torre Jordan, ele acaba por cortar as extensões elétricas da população. Todos os meios de comunicação deixam de funcionar. Não há mais câmeras, escutas, rádio ou televisão. Mesmo a luz elétrica sofre blecautes. A velocidade da luz é maior que o controle do partido, o que mostra que ele não é tão poderoso assim. Sem suas ferramentas de vigilância e já perdendo o controle, o governo aplica todos os recursos e energia para manter a ordem social. Segundo McLuhan, isso culmina com a reversão da estrutura, ao invés de sua manutenção, e com a saturação extrema da vida social⁴⁰. A brutalidade utilizada pelo partido para dissuadir as pessoas da revolta acaba por brutalizá-las ainda mais. E, assim, ocorre um reequilíbrio no clima social: sua temperatura diminui e ele deixa de ser tão quente. As pessoas saem de seu estado de hipnose e, já alheios às sugestões de *Destino*, revoltam-se contra a ordem estabelecida.

Enquanto isso, por ser o único com acesso ao frio *Destino*, o *líder* está intensamente ligado a ele. Seu sistema nervoso foi completamente afetado pelo computador; e é por isso que o controle de *V* sobre *Destino* é fatal. O *líder* não consegue aguentar um golpe de tamanha magnitude e se vê obrigado a cortar suas extensões elétricas. Ele vai, então, ao encontro do povo pessoalmente, sem tecnologias intermediárias. O problema é que, após longo tempo utilizando apoios, os membros de uma pessoa se atrofiam. O *líder* está vulnerável na ausência de *Destino*. A fala, o contato pessoal, como mostra McLuhan, são frios, exigindo a ampla participação de ambas as partes. Mais uma vez, a temperatura emocional é esfriada. O *líder* vai em direção a um povo resfriado, acordado da hipnose, brutalizado pela dominação; facilmente este encontro culminaria em sua morte.

Ao fim, a última mensagem de *Evey* (com as roupas de *V*) ao povo é falada, portanto, fria. É preciso que as pessoas participem efetivamente do que está acontecendo. Elas têm que

⁴⁰ Id.

sair totalmente do estado de hipnose e precisam entender e perceber que as extensões elétricas que as dominavam foram rompidas. Agora são elas que estão no poder. Com a explosão da *Cabeça* e de *Destino*, todas as extensões elétricas, exceto a luz, foram quebradas. A sociedade retorna, assim, a um estado mais frio de participação direta das pessoas. O poder perde seu centro e é novamente fragmentado. Agora é preciso que a civilização se reestruture a partir disso.

A eletricidade contornando espaço e tempo é o que possibilita a rebeldia de *V* contra o sistema. Seu cultivo da arte, na *Galeria das Sombras*, é o que o imuniza contra o efeito dos meios e o permite perceber seu funcionamento. Ele consegue acesso a *Destino* por conta da instantânea fuga da eletricidade ao controle do partido. É assim que ele chega ao resultado imaginado por McLuhan. A automação como descentralizadora lhe oferece autonomia. Ele precisava acessar os meios para esfriar a sociedade por meio deles. O homem é emancipado por causa dos meios e através deles.

Entretanto, é claro que existem problemas na aplicação da teoria a esta história. Ao fim, *V* destrói todos os meios elétricos (menos a luz) porque, fundamentalmente, os meios também são amarras. Seu objetivo, desde o início, é acabar com tudo que controla o homem e abolir a angústia, a inconsciência e a apatia. Não é à toa que *V* prega o anarquismo. Para voltar ao comando, a humanidade não pode ter seus sentidos entorpecidos. Talvez, os meios elétricos representem um caminho rumo à emancipação. Mas eles não são o fim, apenas um meio. Para alcançar este fim, talvez as extensões (os fios da marionete) precisem ser cortadas.

Há também o problema mais óbvio do conteúdo (que McLuhan sempre referencia entre aspas). Não se pode ignorar que o conteúdo também significa alguma coisa. Mesmo na arte (na qual McLuhan afirma a preponderância dos sentidos), forma e conteúdo trabalham juntos. Um meio não significa sozinho, apesar de modificar as formas de vida das pessoas. *O que é dito* não pode ser sacrificado em prol do *como é dito*. A própria participação das pessoas exige contexto quanto ao quê participar. O contexto vem do conteúdo.

PARTE III PROFECIAS

HISTÓRIAS E PROFECIAS

Neste momento é preciso reaproximar a teoria da realidade. Apesar de plausíveis historicamente, nenhuma das duas peças ficcionais realmente aconteceu. Os conflitos após a Segunda Guerra Mundial não culminaram na divisão do mundo em três superestados. A Rússia nunca dominou a Europa; os Estados Unidos nunca dominaram as Américas. Jamais surgiu o *Ingsoc*, ou qualquer filosofia semelhante. A guerra atômica e a Revolução mundial não aconteceram. De fato, a Guerra Fria durou quase cinquenta anos e terminou sem uma explosão atômica, contrariando as expectativas de muitos. Apesar de vários momentos de ânimos à flor da pele, a Guerra Fria não esquentou a tal ponto. Os Trabalhistas não chegaram ao governo e os Conservadores se mantiveram no poder, na Inglaterra, por dezoito anos (de 1979 a 1997). O mundo e a civilização não entraram em colapso e o capitalismo se reestabeleceu após seus períodos de crise. E o fascismo, apesar de alguns simpatizantes, não ganhou maiores proporções desde a Segunda Guerra.

As duas obras podem ser vistas como pontos de comparação exacerbados. Nelas, as condições são levadas ao extremo para que se torne possível ver até onde aguentam a organização, as instituições, as normas e a moral sociais. Toda a civilização é saturada, com a enorme pressão que sobre ela é exercida. Como uma espécie de experimento em laboratório, as duas histórias são o desenvolvimento artístico de uma sociedade que é submetida a condições controladas pelo autor. Ele modifica a pressão, a temperatura, o nível de atrito de uma sociedade e insere conflitos que facilmente derivariam da realidade. A partir disso, cria uma narrativa que percorra o desenvolvimento deste novo universo que acaba de criar.

É por isso que no momento da leitura se estabelece um acordo ficcional. Como defende Umberto Eco, em sua obra *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*, a *suspensão da descrença* é este acordo, no qual o leitor sabe que aquela narração é fictícia, mas não supõe que o escritor conte mentiras. O leitor apenas *finje* que a história realmente aconteceu, enquanto a ficção *finje* dizer a verdade sobre o mundo real, ou *afirma* dizê-la sobre um mundo ficcional.

Segundo o autor, ao ouvir uma narrativa, primeiro se colabora com ela; o universo apresentado é aceito e reconstruído pelo leitor de forma coesa. Somente depois é que este avalia se aquela narrativa é uma descrição do mundo real ou uma construção ficcional.

Enquanto leitoras, as pessoas não se preparam para adentrar em um mundo ficcional, apenas entram⁴¹. A história ficcional, então, prende o leitor em seu mundo e o faz levá-lo a sério.

É só após encontrar-se preso dentro do universo ficcional que o leitor pode perceber sua verdadeira natureza. Quando, independentemente de sua escolha, ele se vê dentro deste novo mundo é que pode concluir que aquilo não se passa de um sonho. Mas de um sonho cujas referências ao mundo real são extremamente conectadas; de tal forma que, depois de um tempo, o leitor não sabe mais exatamente onde está. Isso pode resultar em uma transposição da ficção à realidade por parte do leitor, que passa a crer que personagens e acontecimentos ficcionais existem no mundo real⁴².

Isso porque toda história tem a realidade como seu ponto de partida e plano de fundo. É impossível criar uma narrativa totalmente alheia ao mundo real. Ao mesmo tempo, Eco defende que um sinal último de ficcionalidade não existe, sendo possível perceber determinadas características e aspectos comuns às narrativas reais (ou históricas) e ficcionais. O que a ficção faz, segundo ele, é tomar elementos da realidade e corrigir e complementar o conhecimento do leitor sobre ela. Assim, o que não é de forma alguma diferenciado do mundo real deve ser aceito pelo leitor como correspondente a ele. É esperado que o autor crie sua ficção a partir da realidade e, além disso, informe os aspectos que o leitor desconhece do mundo real.

Como Anthony Burgess evidencia em seu *1985*, a *Pista N.º 1* de Orwell é extremamente semelhante à Leningrado soviética, com suas ruínas e prédios decadentes. Além disso, passados três anos da Segunda Guerra, as privações eram ainda maiores do que as do período de conflito. Segundo ele, a Londres de *1984* foi desenhada com base no que Orwell via na Londres de 1948⁴³.

Não só a questão estrutural e arquitetônica serviu de base temática a Orwell, mas também as novas tecnologias que surgiam. A televisão e as câmeras de vigilância dos supermercados, que inauguravam uma nova era de comportamento humano, serviram como inspiração para a construção da *teletela*⁴⁴. Como afirma o autor, muitos dos primeiros telespectadores pensavam que as imagens das pessoas que apareciam na tela podiam vê-los e falar com eles. Muitos deles tinham vergonha de tirar a roupa na frente da televisão, com medo de serem vistos. Em um tom bastante “mcluhaniano”, Burgess afirma que a visão das

⁴¹ ECO, U. *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*. 1994. p. 131.

⁴² Id.

⁴³ BURGESS, A. *1985*. p. 21.

⁴⁴ Ibid. p. 22.

peçoas teve que ser ajustada ao novo aparelho, o que certamente influenciou seus modos de vida.

O fato é que, apesar das imensas discussões sobre o assunto, nem George Orwell nem Alan Moore escreveram profecias. Como Burgess afirma, os romances não são escritos com ideias, mas com sensações⁴⁵. As duas histórias foram escritas com base no que os autores viviam no momento, no seu presente, que, hoje, é passado. Muito mais que um simples desenvolvimento histórico em si, as sociedades descritas e as datas em que as narrativas acontecem indicam símbolos (1984 ainda com muito mais peso que o 1997, de *V de Vingança*). 1984 é um ano idílico que serve como símbolo dos maiores medos da humanidade, da mesma forma que *V* representa a resistência humana frente a esses medos. O fato de o ano de 1984 ter passado sem a concretização da história não invalida sua metáfora, da mesma forma que a não conclusão dos planos de *Guy Fawkes*.

Como profecias, nenhuma das duas histórias funciona; elas descrevem formas de totalitarismo impossíveis de serem atingidas. Mas a força de suas metáforas persiste: elas representam os piores medos do ser humano. E o homem tem medo do Estado. Seja do Estado totalitário do fascismo da Segunda Guerra, seja do conflito arrogante e suicida da Guerra Fria. O objetivo das duas histórias nunca foi profetizar o que aconteceria em um futuro mais ou menos próximo, mas encarar os medos presentes. As bombas atômicas inauguraram a era da possibilidade de obliteração da humanidade. Era preciso encontrar um caminho a partir disso.

É o que diz Umberto Eco, ao afirmar que a ficção auxilia a pequena compreensão do ser humano quanto à existência das coisas⁴⁶. Sendo o mundo um labirinto impossível de ser conhecido por completo, a ficção fascina porque permite perceber este mundo e permite reconstruir o passado, estruturando as experiências humanas. Para ele, a função consoladora da narrativa é oferecer uma forma em meio à confusão dessas experiências. Ao fim, a ficção tem o mesmo papel dos brinquedos: familiarizar seus usuários com o mundo à sua volta e dar sentido ao passado, presente e futuro, às coisas que aconteceram, acontecem e vão acontecer⁴⁷.

Acima de tudo, a ficção é arte. E, como toda obra de arte, as narrativas ficcionais falam mais de seu próprio tempo do que de outra coisa. O autor também precisa dar um sentido ao que acontece à sua volta. Talvez seja exatamente por isso que ele escreve. Ele

⁴⁵ Ibid. p. 26.

⁴⁶ ECO, U. *Op. cit.* p. 121.

⁴⁷ Ibid. p. 93.

também não entende o mundo, então tenta ouvir o que o mundo tem a dizer sobre si mesmo e transforma isso em narrativa.

HISTÓRIAS E TEORIAS

A raiz real destas histórias é o que permite a utilização das duas teorias da comunicação aqui tratadas para entendê-las. O seu embasamento no mundo real é a possibilidade de aplicação de tais teorias, uma vez que, segundo a argumentação de Umberto Eco, como não é feita nenhuma diferenciação ficcional específica e substancial quanto ao funcionamento dos meios de comunicação, estes trabalham da mesma forma tanto no universo da ficção quanto na realidade. Disto deriva que se pode compreender o papel e a utilização dos meios de comunicação na ficção a partir da realidade.

Por outro lado, a inversão do raciocínio também torna-se válida. A ficção apresenta-se como uma forma de a humanidade dar sentido ao mundo, ou seja, ela é didática, ajudando na percepção e entendimento do que foge à limitada capacidade de visão e apreensão humanas. Sendo a realidade absurdamente maior do que aquilo que o ser humano pode, sequer, imaginar, as narrativas ficcionais oferecem formas mais ilustrativas de expressão e entendimento do mundo. Assim, se o funcionamento dos meios de comunicação é o mesmo na realidade e nas duas peças ficcionais, pode-se entender seu papel na realidade a partir da ficção. Somando-se, ainda, o ponto positivo de seu didatismo.

Obviamente levando em conta suas ressalvas, a aplicação da teoria de Adorno e Horkheimer, bem como da de McLuhan, funciona. Mais que simplesmente funcionar, elas evidenciam o desenvolvimento social dentro das narrativas como consequência da utilização dos meios e da forma com que eles são usados. Entretanto, apenas uma das duas teorias se encaixou melhor em cada história. A teoria frankfurtiana respondeu melhor ao universo de *1984*, enquanto que o pensamento mcluhaniano possibilitou um maior entendimento do mundo de *V de Vingança*. Vale a pena, portanto, levar em conta a proposição de McLuhan quanto ao contexto tecnológico mecânico ou elétrico para elucidar esta questão.

Orwell escreveu *1984* no contexto tecnológico majoritariamente mecânico de 1948. A teoria crítica de Adorno e Horkheimer foi formulada neste mesmo contexto mecânico, quatro anos antes, em 1944. A realidade do mundo a partir do qual ciência e arte foram produzidas é, basicamente, a mesma; com a diferença de que estes escreveram durante a Segunda Guerra e aquele, fortemente influenciado por ela, logo após seu término. O que é importante evidenciar

deste período é que a televisão surge como um início de eletrização, mas ainda como um aparelho de mão única, servindo apenas para recepção por parte do público. Nesta época, as pessoas ainda estavam acostumadas apenas a receber informação, e não produzi-la.

O que Orwell faz, em última análise, é misturar a televisão elétrica com uma versão totalitária do panóptico de Bentham. Este sistema de vigilância de mão única, quase que em uma contraposição à televisão, permite apenas a emissão de informações por parte do “público” (dos presos ou vigiados). Os presos são vistos a todo tempo e não têm a possibilidade de controlar as informações que enviam aos vigilantes de olhos sempre atentos. Além disso, como Burgess afirmou, as pessoas desconheciam os limites do poder dos novos aparelhos tecnológicos. Elas achavam que eram vistas pela imagem da televisão: tinha-se uma câmera de vigilância dentro de sua própria casa. Os primeiros telespectadores facilmente poderiam sentir que não tinham como controlar sua participação frente à televisão, nem as informações que emitiam diante de sua tela.

O resultado desta fusão realizada por Orwell é evidente: a *teletela*, o panóptico elétrico. As pessoas são vistas a todo o momento e veem apenas uma fração do mundo, apenas o que é permitido pelo vigilante.

Esta construção responde perfeitamente à teoria crítica de Adorno e Horkheimer. O total controle da informação pelos donos dos meios de comunicação lhes permite emitir o conteúdo que quiserem através da indústria cultural. Este monopólio lhes dá a possibilidade de acesso a todas as informações desejadas e, de forma ainda mais patente, se estiver vinculado a sistemas de vigilância total.

As pessoas estão submetidas a esta realidade, sem possibilidade de fuga. Através de um processo involuntário, elas não sabem quando nem como suas informações são emitidas aos donos do poder. Da mesma forma, como as pequeninas janelas das celas e as persianas do aposento do vigia do panóptico, recebem apenas o que é produzido e oferecido pela indústria cultural. É um cardápio padronizado e imutável, o qual as pessoas são obrigadas a aceitar por força da punição certa, advinda da vigilância.

É exatamente isso que acontece na sociedade mecânica, de desenvolvimento controlado pela guerra, de *1984*, com suas *teletelas*, programação rigidamente estabelecida, completa ausência de privacidade e medo e ódio absolutos. Os meios de comunicação subjogados garantem a soberania do *Partido*.

V de Vingança, por outro lado, foi escrito no contexto tecnológico elétrico de 1981. McLuhan formula sua teoria neste mesmo contexto (ainda que vinte anos antes), em 1964. Este grande período entre a teoria de McLuhan e a narrativa de Moore não configura

dificuldade intransponível. O que pode ser percebido na década de 1980 é uma intensificação do que já ocorria duas décadas antes. A eletricidade tomou seu lugar e estabeleceu-se, ampliando a fragmentação das tecnologias e experiências humanas. Na época em que Moore escreve sua história, o computador como uma possibilidade de eletrização de mão dupla começa a se estabelecer. A possibilidade de emissão e recepção a partir de um único aparelho ganha novo fôlego, apontando para um desenvolvimento que não pararia mais. Neste momento, já faz mais sentido falar em emissão e recepção, não só de códigos e sons, mas também de imagens, a partir de apenas um aparelho elétrico.

Moore, por sua vez, mistura o computador elétrico com o panóptico “democrático” de portas sempre abertas, idealizado por Bentham. Aqui, o projeto “benthamiano” não entra como uma tecnologia de controle absoluto sobre as pessoas, mas como a ferramenta social que ele havia planejado. As pessoas (no caso da história, *uma* pessoa: *V*) têm acesso ao que é feito pelos vigias em seu interior. As portas são escancaradas e os vigilantes passam a ser vigiados. Passa a existir a possibilidade de as pessoas controlarem melhor tanto as informações que emitem quanto o que é feito a partir dessas informações.

O resultado da mescla de Moore é o acesso de *V* a *Destino*, o panóptico contemporâneo. O *líder* que tudo vê também é visto por *V* e, com seus sentidos projetados eletricamente, também está sujeito às influências dos meios.

É por isso que esta história responde tão bem à teoria de McLuhan. O desenvolvimento da eletricidade possibilita a fragmentação do poder, que não consegue alcançar a velocidade da luz. Pode até ser que o conteúdo oficial e padronizado continue sendo produzido, mas há uma forma de recusá-lo e produzir de forma independente.

A instantaneidade da eletricidade não acaba com a dificuldade de controle sobre as informações que são emitidas pelas pessoas, mas, envolvendo toda a sociedade eletricamente, agora esta dificuldade é aplicada a todos, inclusive àqueles que estão no poder. O *líder* também utiliza os meios e também pode ser vigiado. Além disso, se a eletricidade foge ao controle centralizador absoluto, permite que se possa controlar o que se recebe.

Na sociedade elétrica e fragmentada de *V de Vingança* a eletricidade não se permite controlar, carregando consigo o poder absoluto sobre as pessoas para longe dos governantes. O panóptico tem suas portas abertas e suas persianas quebradas, as pessoas podem selecionar que tipo de informação vão consumir, bem como o que vão emitir. A eletricidade descentralizada garante a possibilidade de ação das pessoas.

Pode-se perceber, portanto, que cada história responde melhor à teoria formulada em sua época. *1984* acompanha o tom apocalíptico de Adorno e Horkheimer, enquanto *V de Vingança* trabalha com a emancipação mcluhaniana. Mas pensar nisso em termos de coincidência é um erro. Da mesma forma que a literatura, a ciência também é uma tentativa de entender o mundo e dar-lhe um sentido a partir da realidade. Obviamente, cada uma tem seus métodos e ferramentas específicos, afinal, são diferentes tentativas, diferentes formas, de encontrar um resultado comum, mas voltadas às mesmas questões, às mesmas inquietações, aos mesmos problemas e mesmos medos, ainda que de maneiras diferentes. Não surpreende que essas teorias se encaixem bem às histórias.

TEORIAS E PROFECIAS

Apesar do funcionamento na aplicação das teorias, é preciso tratar de suas falhas e insuficiências. Ainda que correspondam às duas narrativas e consigam explicá-las relativamente bem, elas não são perfeitas. E é importante ressaltar suas faltas neste momento, em que o fim se aproxima. Como já mencionado anteriormente, ambas as teorias possuem fraquezas estruturais e fundamentais em sua sistematização. Entretanto, como poderá ser percebido, são aspectos contingentes dentro de sua linha argumentativa; provavelmente, referem-se às concepções de mundo e ideias dos pensadores, que insistiram em inseri-las em seu esquema. Em última análise, as teorias andariam muito bem sem estas pernas extras e bambas.

Iniciando com a teoria de Adorno e Horkheimer, pode-se falar sobre o problema mais evidente encontrado nela, o econômico. Apesar da enorme importância e centralidade que os autores dão à questão econômica em determinados pontos de sua explanação, nas duas histórias a economia tem um papel muito pequeno. Não é inócua; ela tem sua influência, mas não é o ponto principal das duas narrativas, como evidenciado ao fim de sua aplicação a elas. Existem muitos outros aspectos que são tão ou mais importantes quanto a economia, tanto na história de Orwell, quanto na Moore. Em *V de Vingança* ela quase não é, sequer, citada; em *1984* ela é sugerida por *O'Brien*, simplesmente para ser refutada como mero meio, não fim. Não seria assim também na realidade? Talvez seja ingenuidade reduzir todos os fenômenos sociais a apenas uma área de organização e atuação humana.

O que as duas histórias mostram é que as pessoas não são tão somente materiais. A organização social dentro destes dois universos é construída a partir de ideias, de sistemas de pensamento que, se aproveitando do caos criado pela brutalidade de outros sistemas de

pensamento, ganha a simpatia das pessoas e assume o poder. Isso porque as ideias têm um grande papel na vivência humana. A forma que o ser humano se relaciona com o mundo é diretamente ligada às suas concepções e pontos de vista quanto a tudo. E mesmo que se diga que as ideias humanas são determinadas pelas relações econômicas, é preciso manter em mente que estas têm uma data de início. A economia é um sistema criado pelo ser humano para se organizar em sociedade. É preciso ideias para estruturar um sistema.

É daí que vem a força dos elementos culturais e comunicativos. A arte, a cultura e, mais fundamentalmente, a comunicação é o meio pelo qual as ideias são transmitidas. Elas têm enormes influências na percepção e, conseqüentemente, atuação humanas do e no mundo. Isso porque elas falam ao espírito, à alma das pessoas. Como V afirma em determinado momento, as ideias não podem ser mortas por balas⁴⁸. Daí o pavor de *Winston*, ao perceber que o *Partido* detinha o controle sobre sua mente e seu coração. A teoria de Adorno e Horkheimer acaba por limitar-se tanto ao material, que deixa de levar em conta a imaterialidade da vida humana e como ela também influencia e modifica a materialidade do mundo.

Mas esta teoria ainda possui outro problema: a questão do desenvolvimento técnico. Segundo Adorno e Horkheimer, devido à indústria cultural, quanto maior o desenvolvimento técnico, maior o controle e maior a dominação. Ambos cresceriam proporcionalmente. Só que isso pressupõe uma visão materialista do mundo, que pensa as relações humanas fundamentalmente em tópicos de dominação e controle dos bens, o que faz retornar a discussão às questões econômicas. Para eles, a técnica está condicionada à economia, conseqüentemente, quem controla a economia controla a técnica. Mais uma vez, é imputada certa onipotência às relações econômicas, que estariam na base e seriam a estrutura de tudo.

Isso gera uma visão apocalíptica do desenvolvimento cultural. É quase que uma mescla de saudosismo ingênuo com terror do futuro e do novo, que gera uma adoração das antigas formas e técnicas restritas e uma condenação absoluta de todo desenvolvimento moderno, cujas possibilidades de acesso são enormemente ampliadas. Em uma palavra, a fraqueza da teoria de Adorno e Horkheimer é que ela não busca entender a realidade, mas encaixotá-la nas pequenas fronteiras de seu sistema de pensamento de estimação.

Partindo para a teoria de McLuhan, o primeiro problema nela encontrado foi a questão da emancipação. Para ele, conforme os meios elétricos vão se desenvolvendo, o ser humano se torna mais livre para escolher o que vai receber e, além disso, para emitir mensagens. Só

⁴⁸ MOORE, A.; LLOYD, D. *Op. cit.* p. 238.

que, como a teoria anterior, esta também é enviesada e, ao fim, cede ao prognóstico, ao invés de permanecer no diagnóstico. Isso porque não é levada em conta a possível dominação da tecnologia como forma de controle sobre as pessoas. Ela acaba se tornando uma teoria excessivamente positiva, ou otimista.

McLuhan apresenta uma visão ingênua quanto à bondade do ser humano, bem como quanto ao equilíbrio de acesso às tecnologias. Sua teoria acaba limitada exclusivamente ao seu contexto histórico-social-geográfico. Apesar de voltada aos meios de comunicação (às tecnologias em si), sua visão é estritamente cultural: ocidental e norte-americana. Isso enfraquece suas possibilidades de universalização, que seriam desejáveis quando se trata dos processos de comunicação que envolvem a humanidade como um todo. Ao mesmo tempo, ele personifica tanto os meios (enquanto extensões do homem) que se esquece das pessoas em si. Os meios são colocados no centro de tudo e a necessidade de pessoas que os operem é ignorada. E, da mesma forma que os operam, são também pessoas que os possuem e controlam. Homens controlam as extensões dos homens. Para que isso funcione da forma tão positiva que McLuhan prega, é preciso uma crença enorme na bondade e cooperação humanas.

Ainda no problema da emancipação, talvez de forma mais sutil, está o fato de que *V* destrói todos os meios de comunicação elétricos no decorrer da história de Moore, exceto a luz. Isso pode significar que a emancipação apregoada e prognosticada por McLuhan é uma falácia: o homem continua preso às suas extensões. Essa “liberdade” seria apenas uma ilusão, uma distração (papel que ele tão veementemente atribui ao conteúdo), que cega as pessoas para sua verdadeira condição. Os mesmos meios que prolongam as pessoas, as aprisionam em seus sentidos. Se o mundo foi contraído eletricamente, é porque ele foi enclausurado em grades de energia.

O outro problema encontrado na teoria de McLuhan é o mais evidente, o problema do conteúdo. O autor coloca que o conteúdo (sempre entre aspas) é totalmente dispensável para a influência dos meios na vida humana. Para ele, o que realmente importa são as tecnologias: elas são as extensões humanas e somente elas interferem no comportamento das pessoas. O conteúdo, como uma espécie de venda ou anestésico, serviria apenas para impedir que as pessoas percebam este processo.

Só que a forma não significa sozinha. Sim, ela também significa; assim como todas as coisas que fazem parte do mundo, a forma, a materialidade das tecnologias também comunica e envia mensagens, como McLuhan tão bem evidencia. Mas a mensagem do conteúdo que ela transmite também tem sua importância na formação do pensamento e da vida das pessoas. O

autor acaba caindo em uma espécie de materialismo, segundo o qual as influências das tecnologias derivam tão somente de seu corpo físico e material. Como na teoria de Adorno e Horkheimer, a materialidade está na base de tudo e as ideias são somente consequências da atuação desta materialidade. A diferença é que na teoria frankfurtiana a essência da materialidade é a economia; esta determina o conteúdo que, por sua vez, influencia o pensamento e o comportamento dos indivíduos. Na teoria mcluhaniana, por outro lado, o conteúdo não tem a mínima importância de significação; o meio é a mensagem, e ponto.

Na própria questão da arte que McLuhan traz como argumento⁴⁹ – segundo o qual o que importa é a combinação de sentidos envolvidos na percepção da obra de arte, sendo o conteúdo uma mera distração – não é somente o pincel, a tinta, o material da superfície e a técnica do pintor que comunicam, mas também o que foi pintado, seja representativo ou abstrato. Os sentidos são cativados e captados para que percebam o conteúdo, não somente a forma ou o estilo. A mensagem que o autor deseja passar, a expressão do que o mundo lhe comunicou e ele agora comunica a outras pessoas está no conteúdo. Existem diferentes maneiras de dizer a mesma coisa: alguns pintam, outros escrevem, alguns compõem, outros esculpem, enquanto uns falam; é por isso que a forma também tem sua importância; o autor escolheu aquele meio em específico para transmitir sua mensagem e isso também significa algo. É neste âmbito que reside a relevância da teoria de McLuhan: o meio também é mensagem; ele também significa e também transmite informações. O grande problema da teoria de McLuhan é que ela coloca os meios como fins. Os meios são meios, não são fins.

Mas estas ressalvas não significam que se deva descartar as duas teorias como inúteis ou totalmente incorretas. Como colocado por Karl Popper, as teorias científicas não servem para prever o futuro. Em seu ensaio *Previsão e Profecia nas Ciências Sociais*, o autor afirma que o objetivo destas não é profetizar, e é justamente por isso que os filósofos e cientistas devem recusar a aceitação apressada de respostas e fórmulas prontas.

Segundo Popper, as ciências teóricas trabalham com previsões. Por isso, é preciso fazer uma distinção entre o que ele chama de *previsão científica* e *profecia histórica*. A previsão científica é condicional e mostra que certas alterações são sempre acompanhadas por outras modificações. Do outro lado têm-se as condições científicas incondicionais, que podem advir de previsões científicas condicionais somadas a proposições históricas que afirmam o preenchimento destas condições. Daí chega-se às profecias históricas, que, por sua vez, não derivam de previsões científicas condicionais, uma vez que só poderiam derivar destas se

⁴⁹ MCLUHAN, M. *Op. cit.* p. 272.

aplicadas a sistemas estacionários, isolados e recorrentes. O problema é que a sociedade não funciona assim. Ela se modifica e se desenvolve de uma forma não repetitiva. Assim, as profecias históricas acabam por limitar-se somente a uma improvável afirmação de preenchimento de condições sociais⁵⁰.

O ponto é que a utilidade das Ciências Sociais não depende de seu poder de profetizar o futuro. Sua tarefa é pensar os possíveis resultados sociais não intencionais de ações humanas intencionais. Afinal, nem todas as consequências das ações humanas são buscadas ou esperadas. Dessa forma, é possível realizar uma aproximação entre as Ciências Sociais teóricas e as Ciências Naturais experimentais: ambas formulam regras práticas quanto ao que *não se pode fazer*⁵¹. Apesar de não fazer profecias, as Ciências Sociais apontam para o que é feito e quais os seus *possíveis* resultados e consequências no campo político.

Em uma palavra, para Popper, o papel das Ciências Sociais na sociedade é ajudar a compreender as possíveis consequências (intencionais ou não) das ações humanas. Essa compreensão das possíveis relações causais entre ato e resultado, agora já de forma não científica, permite às pessoas avaliar e escolher a conduta a ser seguida.

É neste ponto que Max Weber deve ser trazido novamente à discussão. Segundo ele, o interesse das Ciências Sociais parte da configuração da vida sociocultural da humanidade. Em seu mesmo ensaio já citado, ele afirma que as Ciências Sociais buscam compreender a realidade do mundo em que a humanidade está situada: tanto as variadas conexões e significações culturais por ela geradas, quanto as causas do desenvolvimento histórico exatamente do jeito que ocorreu, e não de outro modo⁵². Dessa forma, o conhecimento da realidade infinita pelo finito espírito humano parte do pressuposto de que somente um fragmento dessa realidade pode servir como objeto científico de cada vez. Resta o problema de como este fragmento pode ser isolado.

Segundo Weber, qualquer acontecimento individual é determinado por causas infinitas, que excedem a compreensão e a apreensão humanas. Entretanto, as próprias coisas não oferecem critérios para a seleção do que realmente deve ser levado em conta para seu estudo e entendimento. É por isso que tentar conhecer a realidade isentando-se de pressupostos gera um caos de infinitos juízos sobre percepções individuais. Em outras palavras, é impossível conhecer a realidade sem estar submetido a pontos de vista

⁵⁰ POPPER, K. *Previsão e Profecia nas Ciências Sociais*. 2008. p. 370.

⁵¹ *Ibid.* p. 373.

⁵² WEBER, M. A. “Objetividade” do Conhecimento nas Ciências Sociais. 2003. p. 88.

particulares⁵³. Isso porque apenas uma fração finita desses infinitos fenômenos e causas é realmente significativa. Enquanto culturais, todos os indivíduos estão enraizados em ideias de valor e assumem uma posição frente ao mundo, dando-lhe sentido. Estes sentidos influenciam suas avaliações dos fenômenos da convivência social e fazem com que tomem uma posição perante eles. Estas posições são os significados culturais atribuídos a estes fenômenos que constituem a base do interesse científico das Ciências Sociais.

Weber, portanto, afirma que o significado buscado por estas Ciências não advém de uma análise isenta de pressupostos do que é dado empiricamente, mas a premissa de um objeto de análise é, justamente, a comprovação deste significado. Somente aqueles aspectos da realidade a que foram conferidas tais significações culturais são objetos de explicação causal e, portanto, merecem ser conhecidos. Daí sua afirmação de que não existe análise objetiva da cultura e da sociedade que independa de perspectivas parciais, segundo as quais possam ser organizadas em objeto de pesquisa⁵⁴.

Neste ponto apresenta-se a importância da teoria weberiana para a discussão do papel da ciência e sua relação com a profecia. Para ele, nenhum dos sistemas de pensamento que buscam compreender a realidade pode esgotar sua riqueza infinita; eles são apenas tentativas de organização do caos dos fenômenos que interessam à humanidade⁵⁵. Nenhuma teoria será perfeita, nem abrangerá a totalidade de um fenômeno social. Mas elas não devem ser simplesmente descartadas por conta disso. Da mesma forma, uma teoria não pode pretender englobar toda a realidade e tentar limitar o mundo a suas frágeis linhas interpretativas. Como Weber ainda afirma, a realidade não se adapta aos conceitos; pelo contrário, os conceitos devem ser constantemente modificados para melhor apreender a realidade. As teorias não são profecias e estão muito longe de serem perfeitas. Mas não devem ser jogadas fora por conta de suas falhas; antes, devem ser repensadas, reestruturadas e corrigidas.

⁵³ Ibid. p. 97.

⁵⁴ Ibid. p. 87.

⁵⁵ Ibid. p. 120.

CONCLUSÃO

O que pode ser percebido ao longo de toda esta discussão é uma série de assimetrias e pontas soltas que perpassa toda a aplicação realizada. Mas isso não é algo negativo. Em primeiro lugar, as histórias não correspondem perfeitamente à História. Sua narrativa não é real; e é por isso que elas são *tipos*. Elas nunca pretenderam ser perfeitamente representativas, nunca intentaram a uma descrição fiel da realidade. Apenas possuem uma centelha de verossimilitude, suficiente para possibilitarem uma expressão do mundo. Por isso elas servem à análise proposta. Uma narrativa tão complexa quanto a realidade (se é que isso é possível), seria inútil, como um mapa-múndi em escala e proporções planetárias. O aspecto ideal destes tipos reduz seus elementos ao essencial para sua análise. É a fração de realidade selecionada de Weber.

Em segundo lugar, as histórias não correspondem perfeitamente às teorias da comunicação utilizadas. O desenvolvimento das narrativas difere dos desenvolvimentos propostos pelas duas teorias. É por isso que a análise funciona. O objetivo nunca foi confirmar as teorias em sua totalidade, mas testar seu funcionamento. Em meio à infinidade de informações da realidade, a simplificação oferecida pelos tipos possibilita uma melhor percepção dos pontos fortes e fracos das teorias, quando aplicadas a um sistema fechado. É isso que pôde ser percebido nas aplicações referentes às duas histórias e permite a realização de uma distinção: o que funciona nas teorias deve ser mantido, enquanto que o que não funciona deve ser repensado.

Estes dois aspectos não precisam ser novamente evidenciados, uma vez que já o foram acima. Quanto aos aspectos que funcionam, a própria proposição das teorias basta para pontuá-los; não é necessário citá-los mais uma vez. O que realmente importa neste momento são os aspectos que não funcionam. Este é o material que pode ser utilizado para reformular as teorias e torná-las mais fortes, possibilitando a explicação de uma maior parte da realidade. E o que pode ser tirado disso?

As duas teorias não são suficientes para explicar a realidade dos processos comunicativos. E mesmo que a questão tenha sido tratada no âmbito das narrativas ficcionais, qualquer um percebe que as discussões e resultados apontados podem facilmente ser transpostos ao mundo real. As colocações sobre a ciência e seu papel mostram a obviedade do não funcionamento completo e integral das teorias. Elas não são profecias e jamais poderiam abarcar a totalidade do real. Resta pensar o que pode ser feito para melhorá-las. Para isso é preciso pontuar os problemas gerais das duas teorias.

O primeiro deles é a pressuposição de dependência da comunicação a outras áreas ou âmbitos do real (o que se expressa através do problema econômico da teoria frankfurtiana). Isso torna inútil qualquer estudo em comunicação. Se a comunicação é totalmente dependente de outra área (como a economia, por exemplo), esta outra área deve ser estudada para que aquela seja entendida. Dessa forma, para entender a comunicação, ela própria não deveria ser estudada. Este argumento realiza uma autonegação, destruindo o próprio campo de estudo que pretende entender.

O segundo problema é a pretensão de prognóstico comunicativo encontrada nas teorias (o desenvolvimento tecnológico negativo de Adorno e Horkheimer e a positiva emancipação de McLuhan). Cai-se no problema da profecia, tratado por Popper. Os autores tentam prever o que vai acontecer no futuro com base na argumentação teórica que apresentam. Pior que isso, em alguns casos a relação é invertida, e a profecia é incluída como argumento em prol da teoria. Tem-se uma profecia realizada como consequência de uma teoria que serve para embasar a validade desta mesma teoria. Seria uma espécie de pensamento circular. No entanto, não importa o que vai acontecer no futuro; talvez as teorias devam prestar-se a entender como funcionam os processos comunicativos, independente do tempo. Este entendimento geral permite que se tenha um vislumbre dos possíveis resultados e consequências da ação comunicativa.

Ainda outro problema é a superestimação do meio técnico e subestimação do conteúdo (principalmente em McLuhan, e, de forma mais sutil, em Adorno e Horkheimer). Esta posição toma como pressuposto muitas (e, talvez, diferentes) visões de mundo que são impossíveis de comprovação científica. Visões estas nem sempre evidenciadas ou assumidas no corpo das teorias. Com isso, a teoria só funciona se o mundo realmente for organizado de acordo com aquele sistema de pensamento determinado. Só que, como visto, nenhum sistema de pensamento humano é capaz de abarcar a totalidade do real. Portanto, isso seria, novamente, subjugar a comunicação à outra área.

Enquanto um processo elementar do ser humano, a comunicação deve ser entendida da forma mais geral e universal possível, uma vez que está na base de toda a organização humana. Ela não é independente de tudo, mas também não é totalmente dependente de nada. A comunicação trabalha em um processo de inter-relação com outras áreas de atuação humanas, mas deve ser entendida por si, para que se torne possível a compreensão de suas relações e o seu papel individual na vida humana.

Isso significa que ela deve ser tomada como um processo humano, não definido culturalmente. Obviamente, as diferentes culturas se utilizarão dela de formas diferentes e variadas; mas todas essas diferentes formas e estilos podem ser agrupados sob o mesmo título de “comunicação”. É esta grande área que, em última análise, importa ser compreendida. Os estilos e formas acabam tendo uma importância mais culturalmente localizada e restrita (levando ainda em conta as diferenças existentes dentro de uma mesma cultura).

A comunicação, portanto, é composta tanto pela mensagem emitida (o conteúdo) quanto pelo meio através do qual se transmite a mensagem (a tecnologia). É necessário que haja *alguém* que, por meio de *algo*, diga *alguma* coisa. Daí a ingenuidade de qualquer teoria que pretenda excluir um em prol do outro. A participação do meio, do conteúdo e, principalmente, das pessoas envolvidas no processo comunicativo (item tão negligenciado) deve importar às pesquisas em comunicação, uma vez que os três são essenciais. O cerne é o significado. Um conjunto qualquer de informações do real não comunica nada até que uma mente lhes signifique. Por isso, a comunicação é essencialmente pessoal.

Por fim, é preciso que seja dada à comunicação a importância que ela merece. Se o objetivo for começar a realmente entendê-la, ela não pode continuar sendo subestimada. Os pesquisadores devem ter isso em mente quando da realização de suas pesquisas, levando em conta tal importância. A comunicação não é um processo simples, secundário à vida humana. Ela está em tudo e, quando se olha em volta, pode-se percebê-la em todas as coisas, inclusive, nas próprias pessoas, seja em seu corpo material, seja em seu espírito imaterial. O ser humano é um animal comunicativo. Ele se comunica com outros iguais a ele. Ele se comunica com o mundo. Ele se comunica consigo mesmo. A comunicação é um processo essencial à vida humana e à organização do mundo conhecido.

Pode-se perguntar se um dia haverá uma teoria definitiva da comunicação. Talvez a resposta seja uma negativa. Afinal, quando não houver mais perguntas a serem respondidas talvez não haja mais comunicação.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BENTHAM, Jeremy. *O Panóptico*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

BENTHAM, Jeremy. *Plan of Parliamentary Reform, in the Form of a Catechism, with Reasons for Each Article*. With an Introduction, Shewing the Necessity of Radical, and the Inadequacy of Moderate, Reform. London: T.J. Wooler, 1818. Reprinted 2002 by The Lawbook Exchange, Ltd.

BUDAKOV, Vesselin M., Cacotopia: An Eighteenth-Century Appearance in News from the Dead (1715), *Notes and Queries*, Oxford University Press, 58, 3 (Set. 1, 2011): 391-394. [Notes and Queries © Oxford University Press, first published online at <http://nq.oxfordjournals.org/> on August 16, 2011; doi:10.1093/notesj/gjr103]. Disponível em: < <http://nq.oxfordjournals.org/content/58/3/391>>. Acesso em: 24 nov. 2016.

BURGESS, Anthony. *1985*. Porto Alegre: L&PM, 1980.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ECO, Umberto. *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*: nascimento da prisão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

HOBBSAWM, Eric J. *Era dos Extremos*: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.

MILL, John Stuart. *The Collected Works of John Stuart Mill*, Volume XXVIII: Public and Parliamentary Speeches, Part I, November 1850 - November 1868, ed. John M. Robson and Bruce L. Kinzer. Toronto: University of Toronto Press, London: Routledge and Kegan Paul, 1988.

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

MORE, Thomas. A Utopia. In: CIVITA, Victor. (Ed.). *Os Pensadores*, vol. X. São Paulo: Abril, 1972.

MUSSOLINI, Benito. *The Doctrine of Fascism*. Disponível em: <<http://www.worldfuturefund.org/wffmaster/Reading/Germany/mussolini.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2016.

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

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

POPPER, Karl. Previsão e Profecia nas Ciências Sociais. In: *Conjecturas e Refutações*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

WEBER, Max. A "Objetividade" do Conhecimento nas Ciências Sociais. In: COHN, Gabriel. (Org.). *Sociologia: Weber*. São Paulo: Ática, 2003.