

CULTURA E VIOLÊNCIA

Jaime Ginzburg¹

RESUMO

Este artigo examina relações entre produções culturais e manifestações de violência, levando em conta o interesse, na indústria cultural, pelo apelo de consumo de imagens de destruição. Para isso, propõe uma reflexão sobre o prazer obtido com a contemplação de cenas violentas no cinema. Além disso, o artigo aborda acontecimentos políticos recentes, referentes à administração de Donald Trump nos Estados Unidos, a um projeto de lei de Jair Bolsonaro e a uma manifestação de Major Olímpio. Com esses horizontes, aponta para a afinidade entre o prazer diante da violência, como entretenimento, e o impacto social de posições políticas conservadoras.

Palavras-chave:

Política; Cinema; Violência; Terrorismo; Entretenimento

ABSTRACT

Cultural production and manifestations of violence are studied in this article, having in mind how Pop Culture explores destruction's appeal to audiences. In order to analyze that, some films are discussed. The article also approaches recente political events, regarding Trump's administration, a Jair Bolsonaro's Law Project, and a public manifestation by Major Olímpio. We explore similarities between the pleasure experimented in face of violent images and social impact related to conservative politicians.

Keywords:

Politics; Film; Violence; Terrorism; Entertainment

Um dos desafios importantes para os estudiosos de produções culturais, nos tempos atuais, consiste em compreender o amplo interesse, por parte de públicos de televisão e cinema e de usuários de internet, por cenas de destruição e morte. Estúdios de Hollywood valorizam constantemente em seus empreendimentos roteiros em que tiros, cenas de combate em guerras ou imagens de massacres são centrais. Filmes frequentemente classificados na categoria “ação” constituem peças decisivas para a

¹ Jaime Ginzburg é Professor Associado 2 de Literatura Brasileira da Universidade de São Paulo. Pesquisador do CNPq. Autor de “Crítica em tempos de violência” (Edusp/Fapesp, 2012) e “Literatura, violência e melancolia” (Autores Associados, 2013). Contato: jginzb@gmail.com

movimentação financeira dos estúdios, e alguns deles são lançados com a perspectiva de suscitar captação massiva de lucros, por exhibições em salas de cinema, vendas de dvds ou serviços de *streaming*.

Uma produção nacional que obteve uma das maiores bilheterias no país, até o presente momento, foi *Tropa de Elite 2*, de José Padilha, um filme que, centrado no personagem Capitão Nascimento, abordou ações do Batalhão de Operações Policiais Especiais. Esse filme se caracteriza pela presença de cenas de violência, e adota uma estrutura de filme de ação, com aspectos semelhantes a escolhas formais de filmes de Hollywood, com grande apelo de mercado; o interesse por parte do público se associa também ao horizonte referencial imediato, com a provocação para que os espectadores atribuam ao filme uma função mimética com relação a elementos do cotidiano violento de centros urbanos brasileiros. O contexto com que *Tropa de elite 2* dialoga remete a diversas operações especiais da polícia. Cabe uma referência à reflexão de Danilo Cymrot sobre o assunto - de acordo com o pesquisador, no que se refere ao trabalho das Rondas Ostensivas Tobias de Aguiar (ROTA), o capitão Conte Lopes é descrito, na perspectiva de Caco Barcellos, “como um policial que gostava de comandar operações espetaculares, cinematográficas, para se autopromover” (CYMROT, 2014, p. 138). Não surpreende que tenha sido produzido um filme de Elias Junior, chamado *Rota comando*, voltado para a construção de uma imagem positiva das operações realizadas pelas Rondas Ostensivas. *Tropa de Elite 2* incorpora a seus recursos narrativos elementos que se vinculam, direta ou indiretamente, a essa combinação entre violência e cinema que atravessa a memória da ROTA.

O êxito desse filme de José Padilha não é um fato isolado, tendo em vista o grande sucesso no país de filmes de super-heróis de Marvel e DC, além da franquia *Star Wars* e de diversas produções de ação, associadas, por exemplo, a figuras midiáticas como Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger. Esse campo de interesse se estende para os públicos de TV aberta e fechada. Alguns canais abrem espaço regular em suas grades para essas produções.

Em diversos países, o fenômeno de recepção continuada de filmes violentos se mantém ou se expande, realimentando o mercado. Filmes como *The Avengers* podem ser tomados como divertimento inofensivo, por se originarem de quadrinhos cultuados. *Star Wars* é vendido como diversão familiar, com crianças sendo estimuladas a vibrar com a derrubada de inimigos. O investimento em séries como *Rambo*, *Rocky* e *Os mercenários* tem como premissa o impacto positivo de imagens de lutas e tiros. *Rambo*, como observa Danilo Cymrot (2014), é um filme que espetaculariza e banaliza a violência.

Em paralelo com esse amplo sucesso das narrativas de ação, o mercado instituiu diversas formas de industrialização dos prazeres ligados à percepção de cenas de destruição e morte. O universo dos videogames, por exemplo, tem explorado de modo enfático a permissão para que o jogador, adulto ou criança, se comporte a partir da perspectiva do agente de destruição, que marca pontos ao matar. Na televisão a cabo, a existência de um canal economicamente viável como o Combate, que apresenta continuamente lutas de *mixed martial arts* (MMA) e empreendimentos como *Ultimate Fighting Championship* (UFC), é uma evidência de que a visão de corpos em confronto, admitindo o sangramento, a mutilação e a aniquilação dos competidores, é um fator seguro de prazer para o público assinante.

Não existe consenso teórico, nos contextos acadêmicos, quanto às razões que podem levar seres humanos a ficarem satisfeitos com a contemplação de destruição de outros seres humanos. Tive a oportunidade de conversar, em eventos e em aulas, a respeito disso. Algumas das formas de elaborar o assunto são as seguintes: (a) o mundo da violência seria compreendido como um mundo carregado de valores morais, em que a violência em si não é um problema, e sim a quem ela serve, e existiria prazer na representação de violência a favor de um grupo (como expressão de uma nação, uma concepção de valores ou uma maneira de viver) com o qual nos identificamos; (b) esse desejo poderia ser compreendido como uma sublimação da agressividade, isto é, seres humanos teriam agressividade inata, mas em vez de agir violentamente contra outras pessoas, preferimos fantasiar manifestações de agressividade; (c) nossa vontade de ver o mundo diferente do que é, transformado, seria constantemente frustrada, diante de adversidades, mas através de imagens de violência, experimentaríamos exercícios de irrupção destrutiva, como se, por exemplo, um filme de ação sugerisse que o mundo pode ser negado ou transformado; (d) ninguém gosta de sentir dor, mas quando a dor é de um outro, sua contemplação pode ser gratificante, como uma ruptura com o tédio ou a repetição monótona das ações cotidianas.

As três primeiras hipóteses são calcadas na premissa de que não há nada de errado em querer contemplar cenas de violência, e de que disso nenhuma culpa deve surgir. Ao contrário, a satisfação estaria ligada a orientações de comportamento aceitáveis – a renúncia a ações violentas concretas, a reafirmação de uma vontade de mudar o mundo, ou a consolidação do bom, do belo, do heroico e do verdadeiro. A quarta hipótese é mais sombria, individualista e apática, e é nela que, constantemente, a indústria cultural encontra legitimação. Assistir a cenas violentas é uma possibilidade vendida no mercado como liberação, emoção, numa palavra, divertimento.

É possível que o prazer em contemplar cenas violentas esteja relacionado à sublimação da agressividade, à atribuição de uma base moral ao mundo, ou à demanda de mudanças. É também possível que o consumo fetichista se estenda e, para além de videogames ou pornografia baseada em violência, tenhamos parques temáticos destinados ao exercício da violência, como sugere o filme *Westworld*, de 1973, assim como a série de televisão que nele foi inspirada. Nesses parques, robôs com aparência similar a seres humanos estariam disponibilizados para serem agredidos e mortos por pagantes. Em *Westworld*, o que faz diferença é contra quem é praticada a violência; quando ela se volta contra os pagantes, ela se torna inaceitável. Metaforicamente, o filme expõe a valorização da violência em causa própria, e a inadmissibilidade de qualquer reação.

No livro *O mal-estar na cultura*, escrito em 1929, Freud elaborou uma reflexão sobre a agressividade, que teve impacto em outros intelectuais, e permanece, décadas depois, merecendo ampla atenção. No capítulo VI desse livro, o autor aborda um impulso de destruição, expondo que é um conceito com relação ao qual ocorreu resistência. Admitir a ideia de uma “tendência inata do ser humano para o ‘mal’” (FREUD, 2010, p. 138-139) significaria atribuir a esse impulso um papel constitutivo do sujeito. Assim, a tendência para a destruição não seria eventual, episódica, mas um componente fundamental da vida. A hipótese de Freud pode ter um poder explicativo, capaz de ajudar a compreender fenômenos como genocídios, chacinas, campos de concentração, torturas e várias formas de crueldade. A capacidade de admitir a morte de outros, ou de ordenar a destruição de grupos inteiros, seria um elemento constitutivo de nossas bases psíquicas; por isso, ao reconhecer que ocorram diariamente situações de violência física, assassinato ou dizimação coletiva, e ao prestar atenção nessa constância e na reiteração de procedimentos de destruição, nos mais diversos lugares, estaríamos reconhecendo expressões do humano.

O que espantaria, nesse caso, não é o fato de ocorrerem essas situações, mas o fato de que elas não ocorrem ainda mais. A socialização, a educação, a interiorização de limites e regras, e a obtenção de prazer na interação respeitosa com os outros poderiam agir como fatores de supressão de manifestações agressivas. Formas simbólicas de aproximação entre seres humanos poderiam contribuir para a constituição de valores associados à integridade da vida. Historicamente, no entanto, se pensarmos nas duas grandes guerras do século XX, nos séculos de violência colonial em diversos continentes, e nas várias formas da escravidão, poderemos assumir um pessimismo, motivado pela argumentação de Freud.

No filme *2001*, de Stanley Kubrick, na “aurora do homem”, dois grupos de primatas disputam acesso a um pequeno reservatório de água. Essa disputa se transforma quando um deles, como que por acaso, observa o

impacto de um gesto de seu braço, segurando um osso. Ao expor a queda de animais e depois a devoração das carnes, a cena indica que ocorreu a descoberta do emprego desse osso na captura desses animais. Em um momento posterior, ocorre uma descoberta mais intensa: a possibilidade de machucar o outro, utilizando um osso. É o surgimento das armas, cuja eficácia resulta em dominação territorial e, com isso, vitória na disputa pelo espaço com água.

Kubrick mostra então um gesto celebratório, como um final de um rito de iniciação, em que um osso é jogado para o céu. A montagem propõe, em um corte, a continuidade direta entre o osso e uma nave espacial. A narrativa indica que a nave, assim como o osso, instrumentaliza a força da dominação. A missão constituída, referente ao aparecimento de um monólito escuro, está ligada à perspectiva de tornar o estranho algo familiar. Quando uma equipe de astronautas se aproxima do monólito e decide tirar uma fotografia, tal como faziam fotógrafos em terras coloniais no século XIX, fica evidente a determinação de destituir o monólito de sua singularidade incompreendida, e torná-lo objeto de domínio humano, uma peça de interesse para o movimento empreendido pelos astronautas. O mesmo monólito aparece na primeira parte do filme, como enigma perante os primatas, logo antes da descoberta do domínio da violência. Como se operasse uma reação à apropriação feita, o monólito teria emitido um som intolerável. Vemos os astronautas fisicamente impactados pelo som, em uma reação que subverte sua posição de dominadores.

O filme do Stanley Kubrick inclui imagens de violência. No entanto, elas não estão lá para que ocorra um gozo do espectador diante do espancamento. O diretor reveste a violência de articulações visuais que remontam à origem do humano, a mitos arcaicos, e à continuidade entre momentos no tempo, em um salto de um passado remoto a um futuro de colonização planetária.

2001 não desperta catarse, mas choque; não é um filme sintético, mas analítico e fragmentado. O final acentua as questões abertas, não as resolve de modo conclusivo. Ao enfatizar a vulnerabilidade humana, os riscos de destruição (conduzidos por Hal, um computador), e a angústia do isolamento (na caracterização de David, ao ser impedido por Hal de retornar à nave), estabelece um contexto de percepção para o qual não é esperado um entretenimento imediato, uma diversão fácil, ou uma explicação de conjunto que mostre um bem prevalecendo sobre um mal.

Sob todos os aspectos, esse filme vai em direção oposta a filmes de Stallone ou espetáculos de MMA. Nele, as imagens de violência são funcionais, incorporadas a uma trama de movimentos múltiplos e ganham tensão e complexidade ao serem integradas a uma reflexão sobre mito e razão, arcaico e moderno, estabilidade e instabilidade. Ali não há super-heróis

capazes de ultrapassar limitações, nem sabres de luz para lutar contra um pai maligno. Nada capaz de produzir uma síntese positiva ao final, ou servir de modelo para nossas ações cotidianas.

É de filmes brilhantes como *2001* que nosso tempo parece precisar. Obras de literatura, música, cinema, artes plásticas, capazes de suscitar choques, tirar os espectadores de suas zonas de conforto, e inquietar suas mentes. Filmes como *2001*, pelo menos para parte de seus públicos, representam conversores de modos de percepção, cujo efeito pode ser sair à rua no dia seguinte e colocar em dúvida os parâmetros habituais de entendimento das relações humanas.

Longe dos esquemas de Hollywood, existem fortes experiências cinematográficas voltadas contra a desumanização e a legitimação de práticas violentas. Talvez a mais radical tenha sido *Saló*, de Pier Paolo Pasolini, filme que articula imagens que remetem a Marquês de Sade, constituindo uma alegoria do fascismo, com um resultado implacável. Poucas vezes o cinema conseguiu articular recursos associados à abjeção e ao horror, com diálogos de teor erótico, de modo a expressar o prazer em praticar e contemplar a destruição de seres humanos. Esse filme permanece, até hoje, como um dos mais importantes desafios, pela estética do choque, para públicos despreparados para lidar com seus próprios conflitos.

Considerando a heterogeneidade da indústria cultural, é necessário distinguir os padrões hegemônicos de produção, que habitualmente servem a ideologias conservadoras e ao entretenimento imediato, de casos específicos, em que as obras antagonizam com suas próprias condições de produção. Mesmo em estúdios de Hollywood, às vezes, produtores, diretores e roteiristas utilizam oportunidades dadas pelo sistema para confrontar os fundamentos desse mesmo sistema, tentando mudar paradigmas por dentro. É na análise de cada obra específica que pode ser observado se ocorre esse movimento ambíguo. O limite entre o espetáculo de entretenimento e o pensamento de uma razão antagônica pode ser, às vezes, pouco claro.

Poderíamos, por hipótese, tentar demonstrar que a série *Jogos Vorazes* poderia ser voltada para uma crítica da violência, por expor o sofrimento sacrificial dos protagonistas, mas isso não se sustentaria, pois a narrativa é essencialmente um elogio da destruição, e seu sucesso está associado ao prazer de acompanhar o sofrimento dos personagens; ou ainda, especular que o cinema de Quentin Tarantino se constituiria de modo ambíguo em suas paródias e provocações, mas isso não excluiria a perspectiva de captar um público interessado em irrupções de forças destrutivas, exploração obscena de imagens corporais e personagens egocêntricos.

Por outro lado, permanecendo no campo do cinema, um filme como *Alien* pode ser interpretado, para além do marketing à sua volta, como

uma obra que ultrapassa seu valor como mercadoria. Ao abordar o contato humano com uma forma de vida alienígena, e apresentar a potência destruidora desse elemento estranho, o filme é estruturado a partir do deslocamento das próprias premissas, na medida em que Ripley (Sigourney Weaver) descobre que a prioridade é trazer o espécime vivo para a Terra, e que a equipe é descartável (“crew expendable”). Diversos filmes de horror investem na ideia de uma polarização, em que o monstro é o mal e, simetricamente, o humano é o bem. Ao passar de uma visão de um mal absoluto, apresentada na cena da morte de Kane (John Hurt), para uma crítica de uma corporação bélica e gananciosa, a narrativa abandona as convenções binárias, em favor de uma percepção da vida, em um microcosmo, como situação limite, em que a sobrevivência é uma exceção.

Em outro filme de ficção científica, *Under the skin*, ocorre um deslocamento semelhante. A primeira parte da narrativa mostra uma força alienígena destruidora, mas a segunda mostra, na tentativa da alienígena (Scarlett Johansson) de se aproximar do comportamento humano, a emergência, junto com a empatia, do sofrimento e da vulnerabilidade. A protagonista atravessa a imagem da predadora para se transformar no seu oposto, quando agredida pelo homem na floresta. Esses dois filmes não estão dentro da linha industrial de produção voltada para o gozo imediato diante da violência e do sofrimento. *Alien*, um sucesso de mercado capaz de motivar várias novas produções, hoje vendido em caixas de dvds ao lado de sequências como se fosse o início de uma quadrilogia, ultrapassa as convenções do terror e da ficção científica. As explicações para seu êxito podem ser várias, e certamente o filme é admirado por razões muito diversificadas, de acordo com suas faixas de público. Não há dúvida, no entanto, de que, diferentemente de *Os mercenários* ou *Jogos Vorazes*, esse filme não restringe seu fôlego a suas atribuições de mercado. Isso não impediu que James Cameron se encarregasse, em 1986, de elaborar uma continuação muito mais carregada de imagens violentas que a primeira, transbordando nacionalismo conservador e estereótipos de heroísmo épico. Com suas cenas de sabotagem, exibição atlética e muitas armas, *Aliens* pareceu inspirado em filmes da guerra fria.

O diretor Cameron, premiado por filmes com violência e catástrofes – *Terminator*, *Terminator 2*, *Titanic*, *Avatar* – é um dos nomes de Hollywood que mais se dedica a explorar o prazer dos espectadores ao contemplar destruição e sofrimento, em escala industrial. Esse mesmo diretor, ao receber um Oscar, em 1998, gritou “I’m the king of the world”, frase que, independentemente de sua conexão com *Titanic*, poderia aparecer, talvez, no contexto de uma fala de um ditador.

A ampla presença da violência no mundo do entretenimento não é uma novidade. Ao longo do século XX, com a disseminação de aparelhos de

televisão e a expansão do mercado de cinema, diversas linhas de produção de conteúdos assumiram investimentos na expectativa de que, com o prazer associado à contemplação da destruição, do sofrimento e da morte, empresas cresceriam e mercados seriam expandidos internacionalmente. Essa indústria é plural, internamente reiterativa e beneficiada por recursos publicitários massivos.

Há tempos, o fato de uma criança assistir a um desenho animado violento poderia despertar preocupação, em razão de uma dúvida em relação à mimese na recepção. Seria uma criança capaz de se tornar violenta, por assistir televisão? Um adolescente, após assistir a uma luta livre profissional, se sentiria inclinada a lutar com o irmão menor e imitar as ações de um ringue? O filme *Anguish*, de Bigas Luna, assume ostensivamente a tese mimética: um espectador vê um filme violento no cinema, e se apropria do desejo assassino do personagem da película.

Nas condições atuais, embora essas dúvidas volta e meia reapareçam, os problemas ganharam outras formas. A exposição voluntária contínua a computadores, celulares e redes sociais, além de outras tecnologias, tem consequências, e ela poderia constituir um contexto em que o excesso, em si mesmo, se constitui como um objeto de desejo, ao mesmo tempo persistente e mutante. A materialidade das imagens é importante, mas talvez nem sempre tanto quanto a possibilidade de que elas desapareçam, sejam esquecidas ou deletadas.

Para aqueles que se habituem ao excesso, a noção de tempo é continuamente flexibilizada. Em um celular, em menos de meia hora, é possível encontrar uma reprise de um filme, um programa de TV antigo lançado em DVD, um vídeo pessoal, uma matéria recente de um telejornal, um esquete, uma compilação de grandes momentos esportivos, e diversas mensagens publicitárias. O referencial histórico do filme, as condições de produção do telejornal, os critérios de escolha das cenas na compilação e o perfil do público que tornou o programa de TV um sucesso em sua época: tudo isso se perde facilmente no movimento acumulativo, sem dialética, feito pela mão sobre a tela do celular. Reduzida a uma percepção que dura segundos ou minutos, uma imagem pode ser absorvida sem reconhecimento de sua historicidade, criando um contínuo anacronismo desorientador e danificador.

Certos eventos contribuem para configurar uma percepção de que a violência seria praticamente onipresente: incidentes de agressividade coletiva (brigas em estádios de futebol, linchamentos de suspeitos de crime nas ruas); algumas formas de práticas esportivas (como artes marciais e boxe, entre outras); ritos iniciáticos (como treinamentos militares ou trotes acadêmicos); condutas escolares (*bullying*, agressividade no esporte). O acompanhamento de jornais diários produz um efeito de reiteração, com

situações violentas sendo registradas regularmente, e descritas quase sempre de modo destituído de empatia.

Com a ascensão das redes sociais e de comentários a textos on-line, a proliferação de falas de ódio alcançou um patamar sem precedentes, em que observações preconceituosas são comuns, e formulações de legitimações de violência passam impunes. Na própria rede ocorrem reações a essas formulações.

No Brasil, neste início de 2017, a violência se fez presente de uma maneira desconcertante. Dezenas de pessoas morreram em presídios na região Norte do país. Um massacre no Complexo Penitenciário Anísio Jobim (Compaj), em Manaus, levou à morte de 56 presos. Logo depois, ocorreu uma situação similar na penitenciária Agrícola de Monte Cristo, em Roraima, com 31 presos mortos. A imprensa divulgou uma manifestação, diante do ocorrido, da parte de Bruno Júlio, na ocasião ocupando o cargo de Secretário da Juventude no Governo Federal: “Sou filho de polícia, né? Tinha era que matar mais. Tinha que fazer uma chacina por semana”. Divulgou também uma mensagem de Major Olímpio, Deputado Federal: “Placar dos presídios: Manaus 56 x 30 Roraima. Vamos lá, Bangu! Vocês podem fazer melhor!”. Essas incitações à violência poderiam ser caracterizadas e enquadradas como crimes, mas não foram.

Para pensar a respeito do presente, deste início de 2017 marcado pela violência no Brasil, cabe lembrar que este é um país marcado pelos genocídios coloniais, pela escravidão, por regimes ditatoriais e por extensa impunidade. Acontecimentos como o extermínio de tribos indígenas, as repressões violentas a movimentos sociais pacíficos, as torturas no período da ditadura militar, entre outros, integram a história do país. É ingênuo assumir que a violência não é um problema prioritário para a vida social brasileira. O avanço de correntes conservadoras de pensamento, em um contexto em que recursos para a educação têm sido cortados em muitas instâncias, tem dificultado que o espaço público acolha debates críticos sobre a violência, a lei e os mecanismos de controle social. Sem esses debates, a sociedade pode ser submetida à aceitação de perspectivas ideológicas regressivas, anticivilizatórias, para as quais movimentos sociais democráticos são considerados inócuos ou indignos de confiança.

Em um texto publicado em 11 de janeiro de 2017, no jornal *El País*, o escritor Luiz Ruffato comentou as manifestações de Bruno Julio e Major Olímpio, chamando a atenção para a presença, no Brasil, de formas de pensamento fascista. Cito um trecho de seu artigo:

Uma pesquisa, realizada em outubro de 2011 pelo Ibope para a Confederação Nacional das Indústrias (CNI), mostrava que 46% dos brasileiros era favorável à pena de morte, 79% defendiam penas mais rigorosas para os

criminosos e 86% pediam a diminuição da idade penal. Em outra pesquisa, no ano passado, encomendada pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, a Datafolha revela que 57% dos entrevistados concorda com a frase “bandido bom é bandido morto”.

O Brasil vem se tornando dia a dia mais e mais um país fascista. Ao invés de lutarmos pela construção de prédios escolares decentes, reivindicamos presídios; no lugar de exigirmos um sistema educacional de qualidade, pedimos mais policiamento; ao invés de ruas seguras, aspiramos condomínios invioláveis.

Theodor Adorno explicou que a barbárie pode sempre retornar, se as condições para a regressão continuam presentes; a barbárie seria encontrada “no próprio princípio civilizatório” (ADORNO, 1995, p. 119-120). Um sistema de referências considerado civilizatório – leis, normas de convivência, formas de trabalho, alimentação, moradia, circulação, códigos afetivos e sexuais, cuidados de si – pode conter as condições para sua própria destruição, configuradas em contradições sem solução. A legitimação da violência por diversas instâncias institucionais, para além de preservar as condições para sobrevivência em sociedade, pode estar associada com dispositivos egocêntricos, ganância predatória ou dominação colonizadora. A aceitabilidade de figuras extremamente autoritárias no espaço público, e o uso de espaços democráticos, para agir contra a democracia, contribuem para a produção de barbárie. É necessário estranhar essa aceitabilidade, e observar o quanto há de sinistro na popularidade de discursos enfáticos de exclusão e eliminação do outro.

Na convivência social, poderia existir um ponto, dentro das interações e dos fluxos de pensamento, em que o prazer em assistir uma luta de MMA se cruza, de modo explícito ou não, com a aceitação imediata e acrítica de frases como as atribuídas a Bruno Julio e Major Olímpio. Nesse ponto, difícil de situar e de delimitar, constitui-se uma forma de comportamento limiar. A consciência, habituada a receber informações e imagens referentes à violência, poderia abrir mão de distinguir as implicações do espetáculo e as dos atos políticos.

Essa indistinção se sustenta no reconhecimento de que, como provocação, a fala do Major Olímpio se apresenta como uma forma de estilização de um espetáculo. Ao utilizar uma referência ao futebol, com o termo “placar”, e associando os presídios a times de um jogo, a enunciação sugere uma atitude semelhante à de quem assiste a uma partida de futebol na televisão. Esse ponto, difícil de nomear, em que ocorre essa indistinção, corresponde a uma renúncia a estabelecer empatia com aqueles que amavam os seres humanos que morreram, e sobreviveram a eles.

A torcida por Bangu expressa um desejo indisfarçado de mais mortes de prisioneiros, em número maior do que o registrado em Manaus e

em Roraima. O deputado federal, eleito democraticamente, se volta contra os princípios vivos da democracia que lhe deu espaço, desprezando abertamente o direito à vida, e reforçando o preconceito conservador de que bandido não se recupera e não tem direito, mesmo em um sistema judicial contraditório, a ser respeitado.

Em 2016, o país passou por transformações motivadas por uma política de restrição de verbas para saúde e educação, reformulação de critérios de concessão de aposentadoria, mudança na política educacional, tudo isso em um ambiente instabilizado por denúncias graves de corrupção e crise econômica. Em parte, a resignação de grupos sociais diante desses processos corresponde à falta de confiança em lideranças políticas.

Essas condições se assemelham a dificuldades econômicas e impasses políticos que, em variados contextos históricos, deram margem à consolidação de regimes autoritários. Diante de elementos como dificuldades para confiar em instituições e senso de impotência, circulam ideias de teor racista, fascista, excludente, machista, homofóbico ou hostil à diversidade religiosa. Ideias de superioridade e pureza podem atuar, enquanto mistificações, como promessas falaciosas de superação de problemas.

Nesse contexto, teríamos de reconhecer que a violência, quando legitimada por um Estado, uma religião ou uma norma moral, parece se manifestar livremente. Além disso, impulsos agressivos, quando livres de risco de punição, também podem se manifestar abertamente. Podem ser atribuídas a prisioneiros em Manaus responsabilidades por atos violentos. Isso não significa, porém, que uma fala exaltando mortes e incitando a violência deva permanecer impune. Major Olímpio, de acordo com Ruffato, justificou sua fala dizendo que expressa o que a sociedade pensa. Com isso, atribuiu à frase “Vamos lá, Bangu!” um valor metonímico. Se a sociedade em geral pensa como ele, então incitar a violência seria considerado um hábito coletivo, uma crença popular. Em suma, seria algo tido como normal.

Pode causar estranheza um movimento argumentativo como este, que tenha no horizonte a violência em filmes de Sylvester Stallone, e passe a comentar política brasileira e, especificamente, uma manifestação de Major Olímpio. Falar em filmes seria, para essa perspectiva de estranhamento, permanecer no campo da imaginação e da fantasia, e comentar violência em presídios seria uma adesão ao que consideramos real, sem mediação de fantasia. Talvez este seja um movimento de argumentação necessário. Existem ligações entre assistir com prazer a um filme como *Os mercenários* e, ao assistir um noticiário, trazendo uma estória sobre vítimas civis de violência na Síria, reagir com apatia. É difícil explicitar com clareza essas ligações, sobretudo em termos de generalizações.

Esses comportamentos são consistentes um em relação ao outro. Divertir-se com cenas de múltiplas mortes em um filme é um ato considerado válido socialmente; assim como uma criança de oito anos, jogando um videogame, pode pronunciar a palavra “matei” numerosas vezes enquanto brinca, celebrando os cadáveres desenhados na tela, e receber um sorriso de aprovação por parte do pai.

Quando se trata de violência considerada real, a preparação do público de televisão para lidar com imagens é limitada e problemática. O público sabe que pode rir quando os personagens de Jason Statham e Sylvester Stallone sustentam um diálogo sobre qual deles é mais rápido (para ações violentas). Porém, isso não pode ocorrer, em princípio, diante de ações armadas apresentadas no noticiário.

Dependendo da situação, haverá quem tenha prazer ao afirmar, por preconceito, a respeito de vítimas, que “esses deviam morrer”, legitimando a violência. Ou quem passe silenciosamente por essas imagens, esperando que o próximo assunto chegue. Ou quem considere que a situação é distante, e que não temos nada a ver com isso. Nenhuma dessas reações propõe empatia, isto é, a possibilidade de momentaneamente se colocar em um lugar próximo do respeito à morte do outro, e estranhar o que ocorreu.

A quantidade vertiginosa de informações sobre violência, difundidas diariamente nas diversas mídias, poderia produzir, naqueles que sustentam empatia, um risco de colapso psíquico: lidar com o impacto negativo de muitos acontecimentos, em um tempo curto, pode ser muito difícil.

Narrativas de testemunho trazem, muitas vezes, essa dificuldade impregnada em suas perspectivas de recepção. Quando o ponto de vista é assumido por quem percebe a violência através do impacto da dor extrema, é necessária uma empatia por parte do ouvinte. Quem está disposto a ler um testemunho de uma pessoa torturada durante a ditadura militar, atentando a cada detalhe, e respeitando o sofrimento dessa pessoa? Quem pode ouvir uma fala de um sobrevivente de um campo de concentração nazista e não se sentir em um território perturbador?

Quem quer de fato saber o que pensava uma criança refugiada, antes do momento em que faleceu, desamparada, sem poder entrar no país no qual poderia receber apoio? Quem irá escutar o relato de sofrimento de um presidiário, continuamente humilhado, agredido e sufocado com dezenas de outros em uma cela pequena?

Ao longo do século XX, foram consolidadas condições psicossociais para que, em muitos países, a violência possa causar riso ou excitação, em certos momentos, e despertar apatia e distanciamento, em outros. Cada sujeito escolhe, conscientemente ou não, as cenas de violência a que deseja se expor. Os critérios variam no tempo e no espaço, entre diferentes grupos e tradições.

O desenvolvimento de tecnologias de comunicação nos últimos quarenta anos, com a abertura de novos meios de circulação de produções culturais (*streaming*, *websites* de vídeos, TV fechada, dvds, entre outros), trouxe transformações para as formas de vida mental. Em 1970, o público de TV aberta estava limitado a horários e dias específicos de exibição, por exemplo, para assistir a uma luta de boxe ou a uma série de ação. A economia simbólica das imagens violentas tinha uma escala relativamente previsível. Na atualidade, um canal como o Youtube permite a multiplicação potencialmente ilimitada de exibições de um mesmo vídeo, em muitos países, ao mesmo tempo. O mercado de dvds de lutas sangrentas do UFC é extenso, industrializado e lucrativo.

Em 1970 seriam inimagináveis os comportamentos fetichistas de hoje, com relação aos quais a coleção, o acúmulo de imagens, as redes de consumo e a pirataria agem a favor de um apetite sempre renovado por excitação. Uma cena violenta como o ataque mortal desferido contra Han Solo (Harrison Ford), no filme *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*, pode ser vista por milhões de pessoas, nas salas de cinema ou em um computador, repetidamente, para satisfação do espectador. É uma cena de morte violenta, mas uma cena aceita pelo público, e um objeto de desejo massivo e contundente.

Essa reação coletiva é um exemplo hiperbólico de um elemento constitutivo da cultura contemporânea: a afirmação individual, através da participação em um movimento de consumo, em que o valor que o sujeito atribui a si mesmo é tanto maior quanto mais extensa for a escala desse consumo. É um movimento que faz de um espectador um elemento integrante de algo maior, que para ele o transcende, e que oferece assuntos para conversas, marcas afetivas, ou recursos para criar fantasias próprias.

Com relação a esse horizonte, no caso dos Estados Unidos, o crescimento, por exemplo, dos negócios ligados a espetáculos de luta livre profissional (*professional wrestling*) foi capaz de uma consolidação bilionária, que permanece ativa até hoje. Outras ofertas de consumo, de desenhos animados a parques temáticos, partilharam com a luta livre a premissa de que, se a violência consiste em um espetáculo, e não em uma vivência verdadeira, ela é inofensiva. Como entretenimento de massa, a violência pode passar uma impressão ilusória de que ela integra as pessoas, como se fosse um fator de sociabilidade favorável. Essa ilusão propicia que crianças muito pequenas sejam levadas a esses espetáculos; em diversos países, como o México, a Argentina e o próprio Brasil, programas de luta livre foram dirigidos de modo a incluir um público infantil, para o qual, supostamente, lutadores em ringues corresponderiam a super-heróis. A violência ostensiva de desenhos animados como *Tom e Jerry* e *Popeye*, que foram paradigmas de apelo infantil no passado, foi considerada inofensiva, algo de que deveríamos rir.

Mercadorias como *Os mercenários* e *Popeye* contribuem para uma espécie de normalização; o público reage, diante da violência, sem observar a relação entre violência e sofrimento. A eficácia do entretenimento em *Os mercenários* depende da distribuição do sofrimento. Seria inimaginável que, a cada vez que múltiplos inimigos anônimos são mortos, o roteiro abrisse qualquer margem para uma exigência de luto. Em casos como *Star Wars*, isso é facilitado pela aparência robótica adotada na construção dos combatentes. Esses filmes contribuem para uma espécie de educação sentimental, amplamente reiterada pela indústria cultural, em que o diferente precisa ser eliminado. Em filmes, essa eliminação se restringe ao tempo e ao espaço da narrativa. Em uma percepção cotidiana, a imagem da eliminação massiva pode ser instrumentalizada com vários objetivos. Para muitos consumidores, os discursos reforçam um ao outro. Aqui não se trata de afirmar que filmes levam pessoas a serem conservadoras necessariamente, e nem que estúdios deliberadamente favorecem ideologias autoritárias por conveniência de mercado. As relações causais aqui não ocorrem sem mediações sociais e históricas. No entanto, é possível sustentar a hipótese de que, do ponto de vista dos consumidores, muitas informações podem ser diluídas em meio a valores previamente concebidos. Tanto Stallone como a Fox News podem contribuir para percepções simplificadas e esquemáticas, que podem eventualmente motivar decisões, inclusive eleitorais.

Se um personagem de um filme de Stallone e uma figura pública como Donald Trump convergem, no momento em que ambos afirmam que a eliminação massiva de pessoas é uma ação positiva, estão dadas condições para que a contemplação da violência seja considerada, por muitos, uma atividade prazerosa. É exatamente nesse ponto que reside um perigo do momento presente; a normalização da violência permite generalizar a perspectiva de aceitação, sem embaraço ou inquietação ética, da reprodução ou expansão das práticas de violência correntes. “Todos os que até hoje venceram participam do cortejo triunfal, em que os dominadores de hoje espezinham os corpos dos que estão prostrados no chão” (BENJAMIN, 1985, p. 225).

Em contextos de ampla reivindicação de direitos humanos, o espaço público poderia ser capaz de apontar, em atos de violência, seu caráter de transgressão no respeito ao outro; a partir disso, valorizar a diversidade social e a abertura ao debate permanente de problemas sociais. Quando um deputado federal fala “Vamos lá, Bangu!”, como reação à morte de dezenas de pessoas, o movimento é o contrário: ausência de respeito aos mortos, contrariedade à diversidade, celebração da violência, normalização da destruição. Para esse tipo de pensamento, movimentos sociais, demandas de transformação e reconhecimento de violações de direitos humanos

devem ser abordados com uso de bala. Mais do que a legitimação das urnas, o reconhecimento de leis ou a capacidade de argumentação inteligente, o que conta, para essa perspectiva, é quem tem mais armas e quem pode despertar medo.

O momento atual motiva uma reflexão continuada sobre as relações próximas entre violência e produção cultural. A ascensão de linhas políticas de direita e extrema direita, no Brasil, nos Estados Unidos, na França e em outros países, a decisão referente ao Brexit na Inglaterra, e a votação contrária ao acordo de paz com as FARC na Colômbia, entre outros fatores, sinalizam uma tendência regressiva, contrária à preservação de direitos civis conquistados historicamente, e capaz de inviabilizar ou reprimir movimentos no espaço público dedicados à resistência à regressão.

A eleição de Donald Trump para a presidência dos Estados Unidos exige um amplo trabalho de reflexão acadêmica; trata-se de um indivíduo, sem experiência política, que obteve força eleitoral com uma reputação de fomentar e multiplicar falas de ódio. A ridicularização e a manipulação de estereótipos contribuem para uma retórica ordenada sempre em causa própria, e montada de modo indiferente a importantes conquistas em direitos humanos nas últimas décadas. Trump atinge mulheres, negros, asiáticos, latinos, políticos adversários, e diversos outros grupos.

Um excesso de violência em um filme de ação, em que um personagem principal pode matar dezenas de inimigos em poucos minutos, é análogo a um excesso de imagens concentradas, observadas em pouco tempo. A compulsão no ato de matar, muitas vezes motivadora de um sorriso do protagonista, pode ter como base a ideia de que aos inimigos cabe aquilo mesmo, a destruição. Sendo bandidos, estão em um mundo em que devem morrer, pela lógica narrativa convencional. O fato de que o Major Olímpio utilize o vocabulário de futebol para afirmar que bandidos devem morrer pode ser interpretado em acordo com a trivialidade das convenções dos filmes de ação.

A existência dessa analogia – ainda que parcial, eventual ou controversa – leva a considerar que os gestos de descarte de informações em um tempo concentrado, em um celular, expressam algo. Se o usuário das imagens não distingue (ou não se interessa em produzir uma emoção resultante do ato de distinguir) o sofrimento real de seres humanos e a construção de fantasias, as chances de empatia com o sofrimento de outros podem ser diluídas ou mesmo esvaziadas. Sendo assim, um espectador pode esperar, em suma, que as lógicas narrativas dos filmes de ação estejam inteiramente moldadas em acordo com a compreensão de fenômenos históricos e sociais. Por exemplo, nessa perspectiva, *Tropa de elite 2* seria tomado como um registro realista da sociedade brasileira. Um espectador

de um filme pode supor que fatos da vida social seriam ordenados de modo homólogo à estrutura convencional de um filme, que a realidade funciona como uma estória em película; mas não é assim.

Não surpreende, nesse sentido, que a candidatura de Donald Trump, absurda desde a origem em termos de ética política, tenha prosperado com a instrumentalização do Twitter, de noticiários e de frases de efeito. Para a insegurança de quem não consegue emprego em uma crise econômica, mas pode navegar continuamente na internet, as frases acintosas de Trump iludem quanto à eficácia de mudança social, em sentido conservador, contra a diversidade e as conquistas em direitos civis. São frases que, independentemente de terem capacidade de se referir a fatos verificáveis, podem obter o impacto cognitivo que retira o dedo da tela do celular. Em junho de 2015, o candidato à presidência afirmou sobre mexicanos: “They’re bringing drugs. They’re bringing crime. They’re rapists.”². Uma frase como essa, em um país em que residem mais de 11 milhões de migrantes mexicanos, ultrapassa os limites do nacionalismo republicano e atinge a esfera dos mitos de superioridade elaborados nos anos 1930 e 1940 na Europa.

Uma das expressões mais preocupantes dessa tendência regressiva é o Projeto de Lei PL 5825/2016, de autoria de Jair Bolsonaro (PSC-RJ), atualmente em tramitação na Câmara dos Deputados. Em tempos de elevado volume de informações em circulação, surpreende que esse Projeto, até hoje, permaneça ausente nos debates públicos. Trata-se de um plano voltado para o combate ao terrorismo, em território brasileiro. Nesse plano, é conferido um enorme poder àqueles que forem responsáveis por esse combate.

O texto, em sua “Justificativa”, menciona um episódio de ação terrorista na França, e o ataque às Torres Gêmeas, nos Estados Unidos. Embora reconheça que o Brasil nunca passou por nada semelhante, a argumentação propõe a “possibilidade de algum grupo terrorista internacional ter logrado se infiltrar no território nacional, logo após a decisão de que a cidade do Rio de Janeiro seria a sede dos Jogos Olímpicos, em outubro de 2009”. Esse projeto de lei merece amplo debate no país; independentemente de vir a ser aprovado ou não, sua existência, em si, é razão suficiente para grande preocupação com as condições de vida das próximas gerações.

É citada uma fala atribuída a Boaz Ganor, apresentado como presidente da Associação Internacional de Contraterrorismo, que teria dito: “O Brasil não faz parte da coalizão que está atacando as bases do Estado Islâmico na Síria e no Iraque”, havendo, portanto, segundo o autor

2 “Eles estão trazendo drogas. Eles estão trazendo crime. Eles são estupradores.” (Tradução minha).

da PL, “possibilidade de o Brasil ser palco de atos terroristas num futuro próximo”.

Uma das partes mais impactantes do Projeto de Lei é a apresentação do treinamento para ações contra o terrorismo. Essa exposição é articulada com uma referência à formação em um Curso de Ações de Comandos (CAC) do Exército Brasileiro (EB). Essa referência estaria ligada à perspectiva de formação de recursos humanos para o contraterrorismo no Brasil. O texto³ remete diretamente ao treinamento em lutas corporais, de acordo com as expectativas desse curso.

Cito:

(...)a definição de que a instrução voltada para a formação dos combatentes que conduzirão, no nível tático, a execução das ações contraterroristas precisa ter níveis diferenciados de cobrança intelectual, física, orgânica e psicológica: os objetivos são (1) assegurar que os combatentes, civis ou militares, especialmente treinados para conduzir as ações contraterroristas, sejam eficazes em seu ofício uma vez que submetidos a uma formação rigorosa e (2) balizar a interpretação de magistrados quando de julgamentos de agentes públicos, civis ou militares, envolvidos nesse tipo de atividade de ensino, de forma a que se tenha o reconhecimento legal de que cursos e treinamentos como esses são excepcionalmente mais rigorosos que os demais. (...) A passagem abaixo demonstra os rigores aos quais são submetidos os futuros Combatentes Comandos do EB, não havendo maneira de se amenizarem tais exigências, sob pena de o Brasil não contar com profissionais de elite com total capacidade de enfrentar a ameaça terrorista “olho no olho”.

‘Os alunos do CAC/2009 já vinham da “semana no mar”, desgastados, com severas restrições alimentares, sem falar nas “cargas de vivacidade aplicadas”, e ingressaram no chamado teste de lutas. O referido teste foi esmiuçado pelo encarregado de IPM (objetivo, normas administrativas aplicáveis etc.), mas, na verdade, aqueles que têm um mínimo de “intimidade” com tal exercício sabem que é deveras difícil demonstrar qualquer técnica aprendida, o que se deseja é a visualização de um mínimo de técnica e da “agressividade do aluno ainda que em inferioridade e sempre apanhando (em sentido claro)”. Portanto, em testes desse jaez, ainda que impressione ou cause rejeição ou repugnância a alguns “leitores”, o fato é que, claramente, não há como não ter um aluno com o dente quebrado, fratura do nariz, corte no supercílio, boca etc., além de edemas, equimoses, hematomas, enfim, “politraumatizado”. É a realidade’.

Caracterizado por sua popularidade, e apontado como candidato às eleições presidenciais em 2018, Jair Bolsonaro elaborou um Projeto de Lei que se destinaria ao enfrentamento de ameaças configuradas como terrorismo; para confrontar essa violência, é defendida uma nova maneira de

3 CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2091838>>. Acesso em: 05 abr. 2017.

operacionalizar a violência de Estado, com um nível de controle diferenciado do atual, em que forças contraterroristas teriam ampla autonomia para decidir como agir, em subordinação à Presidência da República, e sigilo para desenvolver suas atividades, sem esclarecer seus atos à sociedade.

Chama a atenção o emprego da palavra “leitores”. As aspas inscritas no documento têm um efeito polissêmico: estariam as aspas qualificando esses leitores de alguma maneira, especificando suas características? É possível que se trate de um movimento irônico de desdém em relação às pessoas que sintam rejeição aos testes propostos. As aspas distanciam, estrategicamente, os testes daquelas pessoas que não aceitam a funcionalidade da violência física imposta pelo Estado. É como se o texto soubesse que a rejeição apareceria, e então minimiza essa reação, de modo a prevalecer essa funcionalidade.

Em parte, a estratégia retórica é similar a um recurso de um filme de horror convencional: precisamos ver na tela personagens coadjuvantes desesperados, para ter certeza de que há algo perigoso em uma cena; e aceitamos que esses coadjuvantes sejam eliminados de cena, ou mesmo destruídos, para que a narrativa continue suscitando medo no público.

Não há como saber agora, com certeza, se esse Projeto de Lei será aprovado, mas não há dúvida de que, se Jair Bolsonaro for eleito Presidente em 2018, a legitimação da violência pelo Estado poderá ser expandida a escalas de atuação novas. A incitação à violência, conforme o texto do Projeto de Lei, seria legitimada como constitutiva do processo; o texto inclui uma explicitação de que, no próprio treinamento, os alunos manifestarão agressividade, podendo ter “dente quebrado, fratura do nariz, corte no supercílio, boca (...)”. Theodor Adorno, em seu ensaio *Educação após Auschwitz* (1995), chamou a atenção para a necessidade de que a educação se direcione para um sentido contrário a esse; ele criticou o princípio, comum na Alemanha de seu tempo, de que a afirmação do homem se associa com o quanto de dor ele pode aguentar.

Adorno era contrário à ideia de que uma educação pudesse levar à continuação da formação social para a violência, e à defesa do valor positivo atribuído à agressividade; uma educação violenta poderia estar associada ao retorno do genocídio, da catástrofe, das matanças da Segunda Guerra Mundial. A referência a Auschwitz atua como exemplo extremo, como um evento incontornável de desumanização e de legitimação da aniquilação do outro. Se o treinamento solicitado por Bolsonaro é assim, como seriam as ações de investigação de suspeitos? Até que ponto o Estado teria autonomia para, sem precisar justificar suas ações para a sociedade, utilizar violência contra civis? Em um contexto marcado pela valorização social de figuras autoritárias, refletir a respeito das condições de recepção de imagens da violência é fundamental, pois Auschwitz não deve se repetir.

Normalizar a violência consistiria em estabelecer que não é possível esperar nada diferente no futuro, que não há sociedade pacífica, que nunca houve, nem por períodos limitados de tempo, que não é possível confiar em ninguém. E isso é desumano, historicamente insustentável e preconceituoso.

Em um texto de 10 de janeiro de 2017, Joe Leahy apresenta indicações, pautadas por investigações de Paulo César Jardim, de que um movimento neonazista estaria sendo consolidado no Brasil. Leahy contextualiza o assunto, chamando a atenção para a proximidade entre posições de Jair Bolsonaro e visões desse movimento. O deputado ganhou visibilidade, segundo o artigo, com a homenagem a um torturador da ditadura militar, em meio à votação do impeachment, em 2016. No mesmo ano, conservadores invadiram o Congresso Nacional reivindicando a volta da ditadura militar.

Juan Arias, em suas reflexões sobre as reações às mortes de presos em Amazonas e em Roraima, no artigo “Esse profascismo que defende a morte dos presos no Brasil”, publicado em *El País*, em 11 de janeiro de 2017, procurou, através de Roberto DaMatta, uma hipótese. Ele sugeriu que o ideário fascista no Brasil pode estar embasado

(...) nesse excesso de violência com que o brasileiro, sobretudo nas grandes cidades, é obrigado a viver todos os dias. Um só exemplo: os 36.000 assaltos no Rio durante outubro passado. “As pessoas saem todo dia para trabalhar pensando que podem ser roubadas ou até assassinadas”, dizia-me uma professora do ensino médio de São Paulo que já foi assaltada três vezes.

As preocupações despertadas por Joe Leahy, de acordo com seu artigo “Brazil neo-Nazi claim challenges myth of nation’s racial harmony”, publicado no jornal *Financial Times*, em 10 de janeiro de 2017, permitem perceber o quanto são pertinentes para a atualidade as ponderações de Adorno. As perspectivas com relação ao futuro político no Brasil são desafiadoras. Para pensar em alternativas de futuro, em reversões do autoritarismo crescente, cabe refletir sobre como as sociedades descrevem e regulam suas formas de práticas de violência, e como essas formas variam no tempo e no espaço. Na atualidade, dentro dos processos de recepção de imagens violentas, merecem reflexão:

- A contrariedade pública à exploração política conservadora de falas de ódio, em um contexto de insegurança social e de medidas antidemocráticas – que tipo de educação é necessária, para resistir, no presente e nas décadas seguintes, aos ataques a direitos civis e a condições de sobrevivência? Em tempos de repressão policial a manifestações públicas, como uma crítica da violência pode contribuir para a resistência social a instituições corruptas nas quais não é possível confiar?
- A discussão sobre as condições cognitivas de recepção de informações e imagens de violência, no que se refere à sua compreensão e à atribuição de

sentido – prevalecem a apatia, a trivialização, a efemeridade e a descartabilidade das informações? É possível constituir socialmente processos críticos conscientes e articulados de crítica da violência?

- A crítica à atitude do mercado, de modo geral, no que se refere à maneira como se deveria avaliar o valor de cada vida humana singular, e à apatia que o mercado pode provocar – cabe continuar investindo em filmes que fomentam exclusão e preconceitos? O enriquecimento associado à indústria cultural justifica a disseminação de ideias favoráveis ao apoio à destruição?⁴

Conforme Walter Benjamin, “(...) a cultura não é destituída da barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura” (BENJAMIN, 1985, p. 225). A violência constitutiva da sociedade brasileira dialoga, de variados modos, com as produções culturais. Daquilo que consideramos, habitualmente, uma civilização, continuamente irrompe a barbárie; a partir de leis, é possível legitimar a violência de Estado em larga escala; em escolas e universidades, podem ser difundidas ideias favoráveis à expansão da desumanização. Tudo depende dos horizontes democráticos de debate público, e das possibilidades de transformação social e cultural.

Nesse contexto, o discernimento entre as maneiras como imagens de violência são expostas está longe de se restringir a uma discussão de gosto pessoal. O fato de que, na indústria do entretenimento, os investimentos em imagens violentas sejam constantemente renovados, leva a acreditar que esse segmento de mercado terá longa duração. A diversão com o cinema de Stallone e as lutas de MMA explora o espaço côncavo e sombrio do pensamento que, diante do sofrimento de outros, produz apatia e distanciamento. Não surpreende, nesse sentido, que Donald Trump tenha escolhido para um cargo importante em seu governo Linda McMahon, a empresária dos negócios bilionários da World Wrestling Entertainment, a empresa mais conhecida de espetáculos de lutas nos Estados Unidos. Poderá haver muito em comum entre as construções narrativas da WWE, com suas estratégias de exposição do triunfo, da dor e da trapaça, e o futuro político próximo. Donald Trump já apareceu diante das câmaras, como mostra um vídeo no Youtube, derrubando e batendo em Vince McMahon, marido de Linda, e removendo o cabelo do adversário em cima de um ringue⁵. Depois de Arnold Schwarzenegger se tornar, com sua imagem de exterminador no cinema, um governador da Califórnia, e de o lutador Jesse Ventura ser eleito governador de Minnesota, o cruzamento entre

4 LEAHY, Joe. Brazil neo-Nazi claim challenges myth of nation's racial harmony. Financial Times, 10/1/17. Disponível em: <<https://www.ft.com/content/f9ee01ca-ce49-11e6-864f-20dcb35cede2>>.

5 Youtube, 12/8/15. Donald Trump bodyslams, beats and shaves Vince McMahon at Wrestlemania XXIII. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MMKFIHRpe7I>>.

o entretenimento pautado na encenação da violência e a constituição de uma plataforma política não é uma experiência nova. O que é novo é o nível de visibilidade desse cruzamento. Como evitar pensar que sociedades em outros países, inclusive o Brasil, poderiam adotar, como critério de decisão eleitoral, o apelo da disposição à violência?

A observação, em um projeto de lei na Câmara de Deputados, de que são esperados, em um treinamento, exercícios de agressividade que resultariam em dentes quebrados, hematomas e equimoses, indica que, no futuro, é possível que apareçam outros projetos de lei caracterizados pela sujeição de cidadãos brasileiros à violência física. A frase “Vamos lá, Banggu!”, de Major Olímpio, reforça essa indicação.

Em parte, aspectos da imaginação distópica de filmes de ficção científica estão concretizados, em termos de plataformas políticas nos Estados Unidos, no Brasil e em outros países. A cada fala de ódio preconceituosa em redes sociais, a cada confirmação de que pessoas defendem em público que outras morram, sem conhecê-las, a cada movimento narcísico de afirmação de pureza e superioridade frente a outros, a violência pode ser mais reconhecida como instrumento legítimo de solução de problemas. Quais políticas educacionais e culturais podem resistir a essa tendência?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. Educação após Auschwitz. In: _____. *Educação e emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. In: _____. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CYMROT, Danilo. O *ethos* de virilidade. In: _____. *Polícia Militante: deputados policiais militares na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo (1999-2011)*. São Paulo: Faculdade de Direito, USP, 2014. Tese de doutorado.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na cultura*. Porto Alegre: L&PM, 2010.

Filmes

ABRAMS, J.J. *Star Wars – The Force Awakens*. 2015.

CAMERON, James. *Aliens*. 1986.

CRICHTON, Michael. *Westworld*. 1973.

GLAZER, Johnathan. *Under the skin*. 2014.

KUBRICK, Stanley. *2001*. 1968.

LUNA, Bigas. *Anguish*. 1987.

PADILHA, José. *Tropa de elite 2*. 2010.

PASOLINI, Pier Paolo. *Saló*. 1975.

ROSS, Gary. *Jogos Vorazes*. 2012.

SCOTT, Ridley. *Alien*. 1979.

STALLONE, Sylvester. *Os mercenários*. 2010.

Textos on-line

ARIAS, Juan. Esse profascismo que defende a morte dos presos no Brasil. *El País*, 11/1/17. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2017/01/11/opinion/1484173049_642664.html>. Acesso em: 12 jan. 2017.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2091838>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

FRENCK, Moses. Trump's Record of Hate to Date. *Diversityinc*, May 26 2016. Disponível em: <<http://www.diversityinc.com/news/trumps-record-of-hate-to-date/>> Acesso em: 10 dez. 2016.

G1. 'Tropa de elite 2' é a maior bilheteria da história no Brasil. *Portal G1*, 28/12/10. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/12/tropa-de-elite-2-e-maior-bilheteria-da-historia-no-brasil.html>> Acesso em: 11 dez. 2016.

G1. Secretário da Juventude de Temer diz que 'tinha era que matar mais' nos presídios. *Portal G1*, 6/1/17. Disponível em: <<http://g1.globo.com/politica/noticia/secretario>>

da-juventude-de-temer-diz-que-tinha-era-que-matar-mais-nos-presidios.ghtml>. Acesso em: 10 jan. 2017.

LEAHY, Joe. Brazil neo-Nazi claim challenges myth of nation's racial harmony. *Financial Times*, 10/1/17. Disponível em: <<https://www.ft.com/content/f9ee01ca-ce49-11e6-864f-20dcb35cede2>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

LEE, Michelle. Donald Trump's false comments connecting Mexican immigrants and crime. *Washington Post*, 8/7/15. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/fact-checker/wp/2015/07/08/donald-trumps-false-comments-connecting-mexican-immigrants-and-crime/?utm_term=.c261319557aa> . Acesso em: 10 jan. 2017.

Redação. Deputado Major Olímpio desafia Bangu a “fazer melhor” do que Manaus e Roraima. *Revista Fórum*, 8/1/17. Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/2017/01/08/deputado-major-olimpio-desafia-bangu-a-fazer-melhor-do-que-manaus-e-roraima/>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

RUFFATO, Luiz. O culto fascista da violência. *El País*, 11/1/17. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2017/01/11/opinion/1484149442_585187.html>. Acesso em: 12 jan. 2017.

ZONG, Jie & BATALOVA, Jeanne. Mexican immigrants in the United States. *Migration Policy*, 17/3/16. Disponível em: <<http://www.migrationpolicy.org/article/mexican-immigrants-united-states>>. Acesso em: 10 jan.2017.

Vídeos on-line

Youtube, 12/8/15. Donald Trump bodyslams, beats and shaves Vince McMahon at Wrestlemania XXIII. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MMKFIHRpe7I>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

Youtube, 14/3/08. James Cameron wins Best Director: 1998 Oscars. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xJp7Wd6Af2A>>. Acesso em: 10 jan. 2017.