

ESCOLA DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
DOUTORADO EM TEORIA DA LITERATURA

ÊNIO CHAVES MONTEIRO

HISTÓRIA EM QUADRINHOS *NEON GENESIS EVANGELION*:
TAUTOLOGIA E GUIA DE RESILIÊNCIA *POP* DA MODERNIDADE LÍQUIDA

Porto Alegre
2020

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

ÊNIO CHAVES MONTEIRO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS *NEON GENESIS EVANGELION*:
TAUTOLOGIA E GUIA DE RESILIÊNCIA *POP* DA MODERNIDADE LÍQUIDA**

Tese apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Letras, na área de concentração de Teoria da Literatura, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Araújo Barberena

Porto Alegre
2020

Ficha Catalográfica

M775h Monteiro, Ênio Chaves

História em Quadrinhos Neon Genesis Evangelion : Tautologia e
guia de resiliência pop da modernidade líquida / Ênio Chaves
Monteiro . – 2020.

412 f.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Letras,
PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Araújo Barberena.

1. Neon Genesis Evangelion. 2. Modernidade Líquida. 3. Tautologia. 4.
Quadrinhos. I. Barberena, Ricardo Araújo. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

ÊNIO CHAVES MONTEIRO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS *NEON GENESIS EVANGELION*:
TAUTOLOGIA E GUIA DE RESILIÊNCIA *POP* DA MODERNIDADE LÍQUIDA**

Tese apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Letras, na área de concentração de Teoria da Literatura, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: 04 de junho de 2020.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Rejane Pivetta de Oliveira – UFRGS

Profa. Dra. Terezinha Barachini – UFRGS

Prof. Dr. Ricardo Timm de Souza – PUCRS

Prof. Dr. Charles Monteiro – PUCRS

Prof. Dr. Ricardo Araújo Barberena – PUCRS (Orientador)

Porto Alegre
2020

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, narradora de histórias antigas. Também o dedico a todos os artistas que inspiram crianças a se tornarem, apesar das adversidades, corajosos homens e mulheres responsáveis por suas escolhas, por seus atos e por suas vidas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, aos professores Claudia Regina Brescancini e Ricardo Araújo Barberena. Igualmente, agradeço à fundação CAPES pelo fomento a essa pesquisa.

Também agradeço, com especial carinho, a um pequeno grupo de pessoas que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização desta tese de doutorado; algumas delas bastante presentes em meu cotidiano, a exemplo de meus pais e meus irmãos; outras delas, não tão presentes, mas que me influenciaram de forma profunda, que desejam o meu bem e torcem pelo meu sucesso: Elza Hirata, Tiago Alfredo Szinvelski, Roberta Flores Pedroso, Vera Pires e Gilson Botton Scolari. Essas são pessoas que me ajudaram, me apoiaram, me inspiraram e me incentivaram das mais variadas maneiras, e que, apesar do tempo ou das distâncias, sempre estarão nas minhas memórias e no meu coração.

Por isso, muito obrigado!

Nota: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

As mulheres: bolas de sabão; o dinheiro: bolas de sabão; o sucesso: bolas de sabão. Os reflexos sobre as bolas de sabão são o mundo em que vivemos. (Yukio Mishima, em *O Pavilhão Dourado*)

RESUMO

Esta pesquisa, tendo como corpus a popular história em quadrinhos japonesa *Neon Genesis Evangelion* (à primeira vista, uma ficção científica comum), criada por Yoshiyuki Sadamoto na primeira metade da década de 1990, tem como objetivo principal averiguar possíveis referências ao processo de liquefação da modernidade, bastante estudado por Zygmunt Bauman e outros teóricos contemporâneos. Para isso, foi necessária a revisão de temas como a modernidade, a arte *Pop*, as histórias em quadrinhos e, por fim, análise da obra em si, tomando como principais teóricos Zygmunt Bauman, David McCarthy e Will Eisner. Seguindo essa lógica, observamos o fato de a modernidade ter como característica intrínseca a tendência de fragmentação, tendo tentado, sem resultados efetivos, a construção de sólidos resistentes à dissolução. Também, o estudo da modernidade e de sua diluição nos aponta alguns tópicos essenciais à vida humana, afetados pela mudança de condição da modernidade: política, economia, cultura, afetos, etc. Por sua vez, a arte *Pop* (fruto do movimento *Pop*, durante o pós-guerra) parece ter trazido para o âmbito da linguagem tal dissolução ao estetizar a descartabilidade e valorizar os aparentemente pueris fragmentos da cultura de massa, em experimentos aprimorados, sofisticadamente herdados das extintas vanguardas. Já o estudo das histórias em quadrinhos demonstrou a poderosa capacidade desse gênero “literário” (essencialmente moderno, fragmentário e híbrido) em atingir de forma massificada grandes públicos, devido à velocidade de sua produção e à linguagem modernamente organizada, esquematizada. Entretanto, tal linguagem quadrinística igualmente se mostra afetável pelas contingências das liberdades de manuseio do texto pelo leitor, podendo ser deliberadamente atomizada, recortada, assim como fizeram muitos artistas do movimento *Pop*. Em paralelo, a análise da obra pode ser dividida em duas partes principais: uma voltada para o âmbito formal (na qual se constatou uma trama aberta narrada sobre um suporte fragmentário, virtuosos personagens esféricos, frágeis e instáveis, ênfase em tecnologias e hibridismos) e outra voltada para a interpretação (em que se constatou a presença de muitos elementos ou tópicos semelhantes aos discutidos pelos teóricos da liquefação da modernidade). Então, em *Eva*, o colapso de nosso mundo racional é transformado em obra de arte. Assim, ao final, ficou constatado que *Neon Genesis Evangelion* repete tautologicamente (emulando na forma, no conteúdo, bem como em sua “interação” com o público) a modernidade líquida que a inspira e a abarca, construindo, para o leitor, um guia *Pop* de resiliência perante essa nova era fluida, fragmentada, da vida e do mundo.

Palavras-Chave: *Neon Genesis Evangelion*; Modernidade Líquida; Tautologia; Quadrinhos.

ABSTRACT

This research, which has as its corpus the popular Japanese comic book Neon Genesis Evangelion (at first sight, a common science fiction), created by Yoshiyuki Sadamoto in the first half of the 1990s, has as main objective to investigate possible references to the process of liquefaction of modernity, extensively studied by Zygmunt Bauman and other contemporary theorists. In order to do so, it was necessary to revise themes such as modernity, Pop art, comic books and, finally, to analyze of the work itself. The main theorists brought to support the study were Zygmunt Bauman, David McCarthy and Will Eisner. Following this logic, we observe the fact that modernity has as its intrinsic characteristic the tendency of fragmentation, having tried, without effective results, to build solid resistance to dissolution. In addition, the study of modernity and its dilution points to some essential topics for human life, affected by the change in the condition of modernity: politics, economics, culture, affections, etc. In turn, Pop art (the result of the Pop movement during the post-war period) seems to have brought such dissolution to the realm of language by aestheticizing disposability and valuing the apparently childish fragments of mass culture, in enhanced experiments, sophisticatedly inherited of the extinct vanguards. The study of comic books, on the other hand, demonstrated the powerful capacity of this "literary" genre (essentially modern, fragmentary and hybrid) to massively reach large audiences, due to the speed of their production and the modernized, schematic language. However, this comic book language is also affected by the contingencies of the freedom of handling the text by the reader, and it can be deliberately atomized, cut out, as did many artists from the Pop movement. In parallel, the analysis of the work can be divided into two main parts. The first, focused on the formal sphere (in which an open plot was found narrated on a fragmentary support, virtuous spherical, fragile and unstable characters, with emphasis on technologies and hybridism) and the second focused on interpretation, in which many elements or topics similar to those discussed by modernization liquefaction theorist is present. Then, in Eva, the collapse of our rational world is transformed into a work of art. This study concluded that Neon Genesis Evangelion repeats tautologically (emulating in form, in content, as well as in its "interaction" with the public) the liquid modernity that inspires and embraces it, building, for the reader, a Pop guide of resilience in the face of this new fluid, fragmented era of life and the world.

Key words: Neon Genesis Evangelion; Liquid Modernity; Tautology; Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura barroca <i>Lição de Anatomia do Dr. Deyman</i> (1656).....	82
Figura 2 - <i>O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?</i> (1956).....	90
Figura 3 - <i>Vermelho suave sobre preto</i> (1957).....	93
Figura 4 - <i>Ten Lizes</i> (1963).....	94
Figura 5 - <i>Caixa de sabão Brillo</i> (1964).....	102
Figura 6 - <i>Preparedness</i> (1968).....	106
Figura 7 - <i>Natureza morta</i> (1969).....	108
Figura 8 - Página da história em quadrinhos <i>Neon Genesis Evangelion</i>	112
Figura 9 - Detalhe da coluna de Trajano, em Roma.....	116
Figura 10 - Tríptico medieval de Hieronymus Bosch.....	118
Figura 11 - Mangá feito pelo gravador japonês Katsushika Hokusai.....	119
Figura 12 - Litogravura <i>Divan Japonais</i> (1893).....	121
Figura 13 - <i>Composição em vermelho, amarelo e azul</i> (1927).....	123
Figura 14 - Pintura <i>Takka Takka</i> (1962).....	125
Figura 15 - Fragmento de narrativa de uma história em quadrinhos.....	125
Figura 16 - Aspecto dos detalhes de uma película cinematográfica.....	126
Figura 17 - Esquema da direção de leitura da página da figura 8.....	133
Figura 18 - Alguns exemplos dos principais tipos de balões de fala.....	136
Figura 19 - Capa de uma edição brasileira da história em quadrinhos americana <i>Capitão América</i>	164
Figura 20 - Comparativo Neo-Tokyo, em <i>Akira</i> , e Tokyo-3, em <i>Evangelion</i>	224
Figura 21 - Explosão energética, em <i>Akira</i> , e Segundo Impacto, em <i>Evangelion</i> ...	224
Figura 22 - Monolitos.....	225
Figura 23 - Robôs e ciborgues.....	225
Figura 24 - Garotos e máquinas.....	226
Figura 25 - Monstros e Anjos.....	226
Figura 26 - Tanques apontados para o invasor.....	227
Figura 27 - Mar revolto.....	234
Figura 28 - Cosplay da personagem Asuka.....	244
Figura 29 - Maquete do Palácio dos Sovietes.....	296
Figura 30 - Edifício Lloyd's Building.....	298
Figura 31 - Esquema da estrutura ambivalente de Tokyo-3.....	306

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	17
2	MODERNIDADE: DO SÓLIDO AO LÍQUIDO	20
2.1.	Modernidade sólida	21
2.1.1	Pontos de inflexão	22
2.1.2	A era da ciência, do expansionismo e das conquistas	23
2.1.3	Burocracia, eficiência e industrialização	25
2.1.4	Estrutura social, planejamento e mudança	27
2.1.5	Pós-modernismo? Pós-modernidade? Crise?	30
2.2	Modernidade Líquida	34
2.3	Tópicos essenciais sobre a modernidade líquida	37
2.3.1	Cidade e tempo-espaço líquido	37
2.3.2	Estado, sociedade, indivíduos líquidos e comunidade	43
2.3.3	Amor Líquido, individualidade e tecnologia	49
2.3.4	Segurança e medo líquidos	54
2.3.5	Progresso e mercado de trabalho líquidos	60
2.3.6	Consumo e identidade líquidos	64
2.3.7	Arte na pós-modernidade	70
2.3.8	Ciência, religião e ambivalência	77
2.4	Considerações.....	86
3	ARTE POP	88
3.1	Os dois nascimentos do Pop	89
3.1.1	Inglaterra	89
3.1.2	Estados Unidos.....	90
3.2	O ponto de inflexão.....	91
3.3	A arte do banal	91
3.4	Uma ruptura.....	92
3.4.1	Entusiastas e apoiadores	93
3.5	Máquinas, tecnologia e velocidade.....	94
3.5.1	Precariedade, descartabilidade e decomposição dos "deuses"	95
3.6	Ambiguidade e dualismo	96
3.7	<i>Ready-mades?</i>	97
3.8	O local e o global.....	99
3.9	<i>Pop</i> e Pós-modernidade?	100
3.9.1	Dissolução da sociedade, dissolução da arte.....	100
3.10	O artista máquina	101
3.10.1	Arte com marca, arte com grife.....	103
3.11	O <i>Pop</i> e as vanguardas	104

3.11.1	Heranças do Futurismo	105
3.11.2	Heranças do Dadaísmo e do Surrealismo	106
3.12	A sofisticada arte da banalidade.....	107
3.13	Considerações.....	109
4	HISTÓRIA EM QUADRINHOS	112
4.1	Artes visuais e hibridismo: um breve e pontual recorrido pela ancestralidade e possíveis parentescos das histórias em quadrinhos.....	114
4.1.1	A visualidade e a necessidade de se contar histórias	115
4.1.2	Arte mural: das cavernas aos edifícios	116
4.1.3	Trípticos medievais.....	117
4.1.4	Gravura.....	119
4.1.5	Pintura de vanguarda e o <i>Pop</i>	122
4.1.6	Cinema: o avanço tecnológico da linguagem sequencial quadrinística	126
4.1.7	Um gênero híbrido	128
4.1.8	Histórias em quadrinhos e histórias ilustradas	130
4.2.	Componentes estruturais da narrativa quadrinística.....	131
4.2.1	Requadro: uma moldura da ação	132
4.2.2	Balões de fala	136
4.2.3	Imagem.....	139
4.2.4	Palavra	144
4.3	Elementos abstratos (conceituais) de um gênero essencialmente moderno: ritmo e estereótipo	150
4.3.1	Ritmo: construção, manutenção e dissolução do espaço-tempo.....	150
4.3.2	Estereótipo: o banal a serviço da velocidade da moderna linguagem massificada.....	157
4.4	<i>Pop</i> , manufatura, produto, mercado, público e internacionalização	160
4.4.1	Um gênero <i>Pop</i>	160
4.4.2	Um produto.....	165
4.4.3	Manufatura e mercado.....	167
4.4.4	O público	170
4.4.5	Internacionalização: mangá e HQ (comic) unindo culturas, dissolvendo fronteiras.....	173
4.5	Considerações.....	174
5	<i>NEON GENESIS EVANGELION</i>	177
5.1	Aspectos formais e editoriais	178
5.1.1	Enredo	178
5.1.2	Principais personagens como espelho da “alma líquida”	180
5.1.3	A inconstância e a imprevisibilidade na “líquida publicação” dos volumes da revista	186

5.1.4	A catástrofe na ficção científica <i>Neon Genesis Evangelion</i> como emulação do processo de liquefação dos sólidos de nossa modernidade.....	192
5.1.4.1	A ficção científica e a inevitável catástrofe da modernidade	192
5.1.4.2	As catástrofes e o jogo temporal fragmentário de memórias individuais e coletivas.....	195
5.1.4.3	O espaço-tempo quadrinístico subvertido e o simbolismo da catástrofe climática.....	197
5.1.4.4	A catástrofe na forma e no conteúdo e a obra de arte na pós-modernidade como emulação da vida e do mundo	200
5.1.5	A linguagem polissêmica de <i>Evangelion</i> : uma estranha construção constelar hermética-pop com base nos refugos simbólicos da modernidade	204
5.1.5.1	Pop e hermetismo.....	204
5.1.5.2	Ambiguidade, antinaturalidade, polissemia e estranhamento.....	212
5.1.6	<i>Evangelion</i> e a ficção científica: a “armadilha” da liquefação de um gênero quadrinístico tradicional	217
5.1.7	O resgate afetivo dos refugos pop da modernidade como construção de uma obra de arte massificada e profunda	222
5.1.8	Trazendo a estética Ukiyo-e (“retratos do mundo flutuante”) para o âmbito da modernidade líquida	232
5.1.9	<i>Evangelion</i> e o “design líquido”: luminosidade, ambivalência, hibridismo, moda e consumo	234
5.1.9.1	O “design líquido”	235
5.1.9.2	Um design luminoso	238
5.1.9.3	Moda e consumo	242
5.1.9.4	Ambivalência e hibridismo	246
5.2	Tópicos essenciais sobre o mundo liquefeito de <i>Neon Genesis Evangelion</i>	248
5.2.1	Sociedade líquida	249
5.2.1.1	Fragmentação social e individualidade.....	249
5.2.1.2	Humanos-máquina e a relação-investimento	253
5.2.1.3	A teia social rarefeita e a sincronicidade com a máquina	255
5.2.1.4	Novas conformações familiares ou a necessidade de “comunidade”	257
5.2.2	Tecnologia e religião.....	260
5.2.2.1	Uma uníssona, fundamentalista e utópica fé na tecnologia.....	260
5.2.2.2	A alquimia, o demiurgo e a organização da caótica massa liquefeita moderna	262
5.2.2.3	Vida, morte, espírito, imortalidade e hibridismo	264
5.2.3	Psicologia	268
5.2.3.1	A psicanálise dos humanos e das máquinas.....	268

5.2.3.2	A geração pós-Segundo Impacto	270
5.2.3.3	Um ninho de “estranhos” em autoanálise	271
5.2.3.4	Coragem e amadurecimento na falta de variadas utopias.....	273
5.2.4	Estado, território e política líquidos.....	277
5.2.4.1	A dissolução do Estado e o Leviatã pós-moderno.....	277
5.2.4.2	Fronteiras líquidas e o terror.....	280
5.2.5	Cidade e arquitetura líquidas.....	283
5.2.5.1	Nomadismo, construção, destruição, reconstrução.....	284
5.2.5.2	Estranhos, proteção, medo, poder e a arte da civilidade.....	287
5.2.5.3	A assepsia da funcionalidade, a aridez do monumento-máquina e a beleza escondida	294
5.2.5.4	Tokyo-3, o fim da utopia arquitetônica moderna e o ilusionismo da pós-modernidade.....	300
5.2.5.5	As três Tokyos, conceitos axiais e a cronologia da liquefação	304
6	CONCLUSÃO	307
	REFERÊNCIAS	313
	ANEXO 1 (BLOCO 1) – Índice do volume 1 da revista <i>Neon Genesis Evangelion</i> (página 8).....	316
	ANEXO 2 (BLOCO1) – Página 9 de abertura do volume 1 da revista <i>Neon Genesis Evangelion</i>	317
	ANEXO 3 (BLOCO 1) – Páginas 9-8 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> mostrando Tokyo fragmentada e inundada pelas águas marítimas (fruto do derretimento da calota polar sul devido ao Segundo Impacto).....	318
	ANEXO 4 (BLOCO 1) – Cena de <i>Neon Genesis Evangelion</i> em que vemos a aproximação do primeiro Anjo, chegando pela água (página 10).....	319
	ANEXO 5 (BLOCO 1) – Cena de <i>Neon Genesis Evangelion</i> com tanques das Nações Unidas às margens das águas, tentando impedir a chegada do Anjo (página 11)	320
	ANEXO 6 (BLOCO 1) – Cena de <i>Neon Genesis Evangelion</i> mostrando a alta tecnologia da entidade paramilitar NERV e ensejando o personagem Gendo Ikari (página 12).....	321
	ANEXO 7 (BLOCO 1) – Página 13 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	322
	ANEXO 8 (BLOCO 1) – Página 14 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	323
	ANEXO 9 (BLOCO 1) – Página 15 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1.	324
	ANEXO 10 (BLOCO 1) – Página 16 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	325

ANEXO 11 (BLOCO 1) – Página 17 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	326
ANEXO 12 (BLOCO 1) – Página 18 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1.	327
ANEXO 13 (BLOCO 1) – Página 19 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	328
ANEXO 14 (BLOCO 1) – Página 20 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	329
ANEXO 15 (BLOCO 1) – Página 21 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	330
ANEXO 16 (BLOCO 1) – Página 34 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	331
ANEXO 17 (BLOCO 1) – Página 35 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	332
ANEXO 18 (BLOCO 2) – Página 58 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	333
ANEXO 19 (BLOCO 2) – Página 59 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	334
ANEXO 20 (BLOCO 2) – Página 60 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	335
ANEXO 21 (BLOCO 2) – Página 61 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	336
ANEXO 22 (BLOCO 3) – Página 81 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	337
ANEXO 23 (BLOCO 3) – Página 83 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 1	338
ANEXO 24 (BLOCO 4) – Página 70 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	339
ANEXO 25 (BLOCO 5) – Página 64 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 2	340
ANEXO 26 (BLOCO 6) – Página 78 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 2	341
ANEXO 27 (BLOCO 6) – Página 79 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 2.	342
ANEXO 28 (BLOCO 7) – Página 14 <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	343
ANEXO 29 (BLOCO 7) – Página 15 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	344
ANEXO 30 (BLOCO 7) – Página 16 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	345

ANEXO 31 (BLOCO 7) – Página 17 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	346
ANEXO 32 (BLOCO 7) – Página 18 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 3	347
ANEXO 33 (BLOCO 8) – Página 44 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 5	348
ANEXO 34 (BLOCO 9) – Página 78 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 4	349
ANEXO 35 (BLOCO 9) – Página 79 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 4	350
ANEXO 36 (BLOCO 10) – Página 92 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	351
ANEXO 37 (BLOCO 11) – Página 18 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	352
ANEXO 38 (BLOCO 11) – Página 19 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	353
ANEXO 39 (BLOCO 11) – Página 20 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	354
ANEXO 40 (BLOCO 11) – Página 21 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	355
ANEXO 41 (BLOCO 11) – Página 22 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	356
ANEXO 42 (BLOCO 11) – Página 23 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	357
ANEXO 43 (BLOCO 11) – Página 24 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	358
ANEXO 44 (BLOCO 11) – Página 25 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 6	359
ANEXO 45 (BLOCO 12) – Página 25 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 9	360
ANEXO 46 (BLOCO 13) – Página 44 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 9	361
ANEXO 47 (BLOCO 13) – Página 45 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 9	362
ANEXO 48 (BLOCO 13) – Página 46 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 9	363
ANEXO 49 (BLOCO 13) – Página 47 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 9	364

ANEXO 50 (BLOCO 13) – Páginas 48-49 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 9.....	365
ANEXO 51 (BLOCO 13) – Página 50 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 9	366
ANEXO 52 (BLOCO 13) – Página 51 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 9	367
ANEXO 53 (BLOCO 14) – Página 36 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 9	368
ANEXO 54 (BLOCO 14) – Página 37 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 9	369
ANEXO 55 (BLOCO 15) – Página 76 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	370
ANEXO 56 (BLOCO 15) – Página 77 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	371
ANEXO 57 (BLOCO 15) – Páginas 78-79 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	372
ANEXO 58 (BLOCO 15) – Página 80 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	373
ANEXO 59 (BLOCO 15) – Página 81 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	374
ANEXO 60 (BLOCO 15) – Página 82 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	375
ANEXO 61 (BLOCO 15) – Página 83 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	376
ANEXO 62 (BLOCO 15) – Página 84 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	377
ANEXO 63 (BLOCO 16) – Página 100 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	378
ANEXO 64 (BLOCO 16) – Página 101 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	379
ANEXO 65 (BLOCO 16) – Página 102 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	380
ANEXO 66 (BLOCO 16) – Página 103 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	381
ANEXO 67 (BLOCO 16) – Página 104 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	382
ANEXO 68 (BLOCO 16) – Página 105 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , voluma 10.....	383

ANEXO 69 (BLOCO 17) – Página 26 <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	384
ANEXO 70 (BLOCO 17) – Página 27 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	385
ANEXO 71 (BLOCO 17) – Página 28 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	386
ANEXO 72 (BLOCO 17) – Página 29 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	387
ANEXO 73 (BLOCO 17) – Página 30 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	388
ANEXO 74 (BLOCO 17) – Página 31 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 11	389
ANEXO 75 (BLOCO 18) – Página 38 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 13	390
ANEXO 76 (BLOCO 19) – Página 23 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 14	391
ANEXO 77 (BLOCO 20) – Página 68 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 14	392
ANEXO 78 (BLOCO 21) – Página 60 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	393
ANEXO 79 (BLOCO 21) – Página 61 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	394
ANEXO 80 (BLOCO 21) – Páginas 62/63 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	395
ANEXO 81 (BLOCO 21) – Página 64 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	396
ANEXO 82 (BLOCO 21) – Página 65 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	397
ANEXO 83 (BLOCO 21) – Página 66 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	398
ANEXO 84 (BLOCO 21) – Página 67 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	399
ANEXO 85 (BLOCO 21) – Página 68 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	400
ANEXO 86 (BLOCO 21) – Página 69 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 15	401
ANEXO 87 (BLOCO 22) – Página 34 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volume 16	402

ANEXO 88 (BLOCO 23) – Páginas 52-53 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 16.....	403
ANEXO 89 (BLOCO 24) – Página 84 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 15.....	404
ANEXO 90 (BLOCO 25) – Página 73 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 16.....	405
ANEXO 91 (BLOCO 26) – Páginas 20-21 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 17.....	406
ANEXO 92 (BLOCO 27) – Página 32 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 17.....	407
ANEXO 93 (BLOCO 28) – Página 42 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 17.....	408
ANEXO 94 (BLOCO 29) – Página 83 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 17.....	409
ANEXO 95 (BLOCO 30) – Página 9 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 18	410
ANEXO 96 (BLOCO 30) – Página 10 de <i>Neon Genesis Evangelion</i> , volumen 18.....	411

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como corpus a popular história em quadrinhos japonesa *Neon Genesis Evangelion*, baseada na animação televisiva homônima. Uma trama criada por Yoshiyuki Sadamoto, na primeira metade da década de noventa do século XX, igualmente lançada e distribuída de maneira massificada em escala global (atingindo um público heterogêneo, diversas culturas e países, inclusive o Brasil). À primeira vista, a trama de *Neon Genesis Evangelion* parece ser uma simples e convencional narrativa de ficção científica, voltada para crianças e jovens, baseada nas lutas entre “monstros” e robôs gigantes em um contexto altamente tecnológico; fórmula bastante replicada pelos grandes veículos midiáticos, especialmente a partir do término da Segunda Guerra Mundial. Entretanto, ao adentrarmos a trama e a avaliarmos com mais atenção, percebemos que *Evangelion*¹ é mais do que isso.

A condição do planeta no qual a ficção acontece é um ambiente instável, imprevisível, um mundo colapsado e inundado pelo aumento do nível das águas marítimas, devido à queda de um misterioso corpo celeste na calota polar sul, que derreteu as sólidas massas de gelo. Assim, tempo e clima foram afetados, distorcidos. Também, as sociedades parecem ter sido impactadas por esse cataclisma “liquefador”: as fronteiras passaram a ser mais porosas, permitindo tanto a passagem de mercadorias e tecnologias, como a chegada de seres desconhecidos. No entanto, apesar disso, desse misterioso evento no polo sul (Antártida) e do “caos” instaurado, nasce uma nova maneira de se encarar a vida e o mundo, baseada fortemente nas tecnologias e marcada por frágeis laços afetivos ou sociais. Então, é com base nessas diversas características da trama que é possível supor, em alguma medida, o fato de *Neon Genesis Evangelion* conceber (a seu modo, simbólico ou metafórico) teorias sobre a liquefação da nossa modernidade, tema especialmente pesquisado por estudiosos como Zygmunt Bauman e seus parceiros acadêmicos. Também é pertinente analisar como, formalmente, a estrutura da narrativa de *Evangelion* ajuda a desvelar a possível temática da diluição da modernidade, bem como é interessante interpretar seu conteúdo, a fim de descobrir,

¹ É importante esclarecer que a obra quadrinística *Neon Genesis Evangelion*, corpus desta pesquisa, aqui poderá ser chamada de “*Evangelion*” ou apenas “*Eva*” (nomes bastante usuais entre os fãs ou entre os leitores já iniciados nessa trama).

ou não, elementos semelhantes aos abordados por estudiosos desse assunto natural da nossa modernidade tardia, líquida.

Desse modo, nesta pesquisa delimitaremos dois grandes blocos de estudo: uma parte teórica, voltada para a pesquisa de temas relacionados à modernidade, e uma outra parte de análise da obra em si, na qual estarão os temas voltados a interpretações e comparações com questões relativas à modernidade líquida. Por sua vez, esses dois grandes blocos de estudo serão subdivididos em temas específicos, a fim de melhor precisar as questões apontadas. Assim, a estrutura da pesquisa seguirá a seguinte planificação:

Capítulo 2, “Modernidade: do sólido ao líquido”: capítulo responsável por trazer um apanhado geral a respeito do tema “modernidade líquida” (e, por consequência, paralelamente, sobre a própria modernidade de modo geral). O principal autor a guiar esse trecho da pesquisa será Zygmunt Bauman.

Capítulo 3, “Arte *Pop*”: parte do trabalho em que serão avaliadas questões gerais voltadas às problemáticas da arte *Pop* (bem como do próprio movimento *Pop*, surgido no início da segunda metade do século XX). Esse trecho é de profunda importância, pois nele é possível vislumbrar características inerentes à obra estudada, *Neon Genesis Evangelion*, por esta fazer parte de uma produção cultural popular e massificada. O principal teórico a guiar esse tópico será David McCarthy.

Capítulo 4, “História em quadrinhos”: este capítulo é necessário para compreendermos um pouco da história e da “mecânica” da linguagem quadrinística. A partir dessas observações, poderemos avaliar a maneira como *Evangelion* toma para si essa forma narrativa, bem como a sua relevância conceitual para a obra. Will Eisner, um dos maiores artistas quadrinistas do século XX, embasará nossa incursão pelo tema.

Capítulo 5, “*Neon Genesis Evangelion*”: por fim, o penúltimo capítulo será dedicado à *Evangelion*. Nele será estabelecida uma ligação abrangente entre todos os pontos anteriormente percorridos para chegarmos a uma ou mais conclusões sobre a relação dessa história em quadrinhos com a modernidade líquida. Desta maneira, todos os temas ou teóricos previamente estudados poderão servir como embasamento para as hipóteses ali apresentadas.

Capítulo 6, “Conclusão”: neste capítulo serão abordados os principais pontos respectivos à pesquisa como um todo para, ao fim, chegarmos a algum denominador.

Anexos: com a finalidade de exemplificar ou ilustrar os fatos sugeridos e descobertos, será eleita uma série de trechos da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* (do volume 1 ao 18). Esses trechos serão caracterizados por estarem separados em conjuntos de páginas digitalizadas inteiras (totalizando 96), numeradas unitariamente (mas formando 30 blocos de cenas “corridas” ou subsequentes). A necessidade de trazer para exemplificação não apenas um “quadrinho” (ou requadro) específico se deve ao fato de *Evangelion* possuir uma narrativa bastante simbólica e aberta. Logo, os blocos de páginas de cenas corridas ajudarão a melhor contextualizar e situar o leitor da tese que ainda não leu ou não conhece a obra em questão com mais profundidade. É válido ressaltar que, neste trabalho, o fim da história contada não é o ponto mais importante, e sim os acontecimentos (abertos, inexplicados ou opacos), os processos e as formas tomadas no decorrer dessa construção ficcional e estética (lançada de maneira bastante irregular, sem visíveis pretensões conclusivas).

Finalmente, é conveniente chamar a atenção para a importância desta pesquisa, pois está principalmente fundamentada na necessidade de se trazer para os estudos acadêmicos obras do crepúsculo do século XX e alvorecer do século XXI, e que também pertençam ao gênero quadrinístico (atualmente, um tipo de leitura acessada pelos mais variados fruidores, mas, no entanto, ainda pouco respeitada como linguagem “séria”). Também, é pertinente lembrar que pesquisas relacionadas à obra *Neon Genesis Evangelion* existem em um número pequeno, e nenhuma delas traz à tona a relação ou a capacidade dessa história em quadrinhos de desenvolver paralelos com as teorias de liquefação da modernidade ou (na forma de emulação) com a própria modernidade líquida na qual foi concebida.

2 MODERNIDADE: DO SÓLIDO AO LÍQUIDO

De modo geral, através de um olhar mais abrangente, podemos caracterizar a modernidade como sendo um período influenciado pelo movimento iluminista (interessado por ideias que versavam sobre liberdade, política e economia), em que o homem passa a crer na importância de ser guiado pela razão atuando sobre a natureza e sobre a sociedade. A princípio, é lógico entender que se tornar moderno é um exercício ao qual podemos chamar de modernização. A modernização é um processo histórico longo (opaco), fruto de complexas causas e gerador de inúmeras consequências, estando entre elas o fim dos antigos elementos constituintes da era pré-moderna.

Logo, o período histórico chamado de modernidade, abordado neste capítulo, é justamente fruto do processo que pôs fim a esses antigos componentes pré-modernos, quando as antigas instituições são trocadas por outras novas, mais “eficientes” e “racionais”. Segundo Zygmunt Bauman (2001), a era surgida desse ponto de inflexão que deu fim à pré-modernidade chama-se “modernidade sólida”, porque nela ergueram-se grandes e pesados “sólidos” (elementos estruturais, sociais, políticos ou econômicos) que prometiam liberdade, segurança e previsibilidade a todos os aspectos da vida. No entanto, esses novos grandes sólidos, com o tempo, se mostraram ineficientes. Terminaram, mais tarde, dissolvidos pela própria característica solvente que a modernidade possui; surgiu, então, um outro tipo de modernidade (mais leve, imprevisível e efêmera): a “modernidade líquida”, transformando profundamente a maneira como o indivíduo se relaciona, trabalha, ama ou se vincula aos poderes políticos e econômicos.

Para debater o tema da modernidade com mais amplitude (em suas duas vertentes: a sólida e a líquida) os teóricos aqui abordados serão o sociólogo polonês Zygmunt Bauman, sendo ele um grande estudioso desse tema, bem como o historiador Yuval Harari, apresentado aqui como complementação histórica das teorias de Bauman. Além desses dois teóricos, outros autores surgirão como apoio ao processo de pesquisa deste capítulo: Rein Raud e Carlo Bordoni (ambos em diálogo direto com o sociólogo Zygmunt Bauman).

Este capítulo terá como foco a modernidade em suas duas principais formas: a “sólida” e a “líquida”. Ao mesmo tempo, procuraremos trazer à tona alguns dos principais temas referentes à modernidade leve, ao envolver questões sociais,

políticas, econômicas e culturais. A abordagem do tema contido neste capítulo da pesquisa acontecerá da seguinte maneira: o capítulo será longo, subdividido em subcapítulos curtos, que, por sua vez, serão divididos em tópicos. Cada um desses subcapítulos abordará os seguintes temas:

Subcapítulo 2.1: aporta os fundamentos básicos e uma breve história da “modernidade sólida”, importante para o posterior entendimento do que vem a ser “modernidade líquida”. Também abarca o ponto de inflexão entre a modernidade sólida e a modernidade líquida, ao mesmo tempo que problematiza os termos “pós-modernismo” e “pós-modernidade”, segundo a visão de Zygmunt Bauman.

Subcapítulo 2.2: é destinado ao tema “modernidade líquida”, ensejando suas principais questões conceituais.

Subcapítulo 2.3: aqui, estão contidos alguns dos temas mais recorrentes ou relevantes quando se aborda “modernidade líquida” (amor, individualidade, trabalho, identidade, consumo, etc.). É um subcapítulo dividido em tópicos que abarcam temas básicos e gerais, a fim de permitir a construção de um panorama mais palpável e constelar dessa modernidade tardia.

Subcapítulo 2.4: considerações finais do capítulo.

Para concluir essa introdução, é de suma importância ressaltar que entender sobre a modernidade (tanto em sua fase sólida como em sua fase líquida, suas causas e efeitos) permite, ao final, reconhecer com brevidade e clareza as influências dessa era em nossas vidas e cotidianos. Além disso, também passa a ser possível descortinar fatos que influenciam uma nova maneira de se perceber o mundo e de se produzir elementos culturais na contemporaneidade.

2.1. Modernidade sólida

Como a condição moderna e sua história são extremamente complexas e cheias de meandros, é válido ressaltar um pouco da essência de seu surgimento, alguns fatores históricos, bem como as características e importância de sua primeira fase: a sólida.

2.1.1 Pontos de inflexão

Em uma primeira instância é primordial compreender quando a modernidade iniciou. Mesmo que não haja uma data específica para tal passagem, é possível caracterizar conceitualmente o início da modernidade segundo os preceitos de Zygmunt Bauman (2001, p. 16), que afirma de forma abrangente que tal era começou quando o espaço e o tempo foram separados da prática da vida e entre si, podendo ser teorizados como categorias específicas e mutuamente independentes da estratégia e da ação. Assim, segundo Bauman (2001, p. 16), tempo e espaço deixam de ser como eram ao longo da era pré-moderna, ou seja, aspectos entrelaçados e de difícil distinção da experiência vivida, alicerçados em uma estável e aparentemente imutável relação biunívoca. Assim, começava a chamada modernidade sólida.

A modernidade sólida (também chamada de modernidade pesada ou modernidade clássica) demonstra, a princípio, um profundo interesse em construir o que chamamos vulgarmente (inspirados na icônica obra literária de Aldous Huxley) de “admirável mundo novo”. Na modernidade sólida, início de todo o processo (ou período) moderno, tivemos a construção (ou intenção de construção) de uma sociedade ordenada, previsível, racional e relativamente estável, ainda com alguns traços herdados do passado pela tradição.

No entanto, a intenção das sociedades da modernidade sólida não era apenas dissolver o que os sólidos receberam historicamente da tradição, mas sim construir os novos sólidos que futuramente substituiriam os antigos, legados de um passado tido como antiquado, rígido, “arcaico”. Podemos citar alguns exemplos: esse processo de dissolução dos sólidos “antiquados” pode ser percebido com claro delineamento durante a Revolução Francesa ou durante a Revolução Industrial, pontos de inflexão entre diferentes estruturas sociais e políticas e entre diferentes processos de produção, respectivamente.

Se lembrarmos com atenção a Revolução Francesa e suas influências, podemos ter uma visão mais consistente de tal contexto. Sabidamente, a sociedade francesa antes da Revolução era uma sociedade essencialmente agrária, com comunicação e transportes precários e ineficientes, além de se organizar ao redor de uma estrutura hierárquica bastante rígida, monárquica e absolutista, que impedia a mobilidade social. Assim, na França pré-moderna, o lugar (ou “casta social”) em

que um indivíduo nascia determinava todo o seu futuro. Paralelamente, neste mesmo contexto, os ideais iluministas pretendiam romper e dissolver toda a solidez da estrutura social tradicional.

Todavia, nos é permitido tomar a intenção real da Revolução Francesa, baseados em Zygmunt Bauman (2001), como ainda mais profunda: o interesse não era apenas romper e dissolver; era, no fundo, criar novos sólidos fundamentados na racionalidade ou razão (preceitos caros à modernidade). Deste modo, podemos enxergar os conceitos “Liberdade”, “Igualdade” e “Fraternidade”, palavras e mandamentos da Revolução Francesa, como símbolos icônicos desses novos sólidos fundidos naquele momento.

Os tempos modernos encontraram os sólidos pré-modernos em estado avançado de desintegração; e um dos motivos mais fortes por trás da urgência em derretê-los era criar o desejo de, por uma vez, descobrir ou inventar sólidos de solidez duradoura, solidez em que se pudesse confiar e que tornaria o mundo previsível e, portanto, administrável. (BAUMAN, 2001, p. 10)

Alguns sólidos criados que podemos citar são: o Estado e sua estrutura de poder, uma nova economia e uma nova sociedade. Bauman (2001, p. 11) explica que o derretimento dos antigos sólidos levou à progressiva libertação da economia de seus tradicionais incômodos políticos; consolidando uma nova ordem estruturada sobre novos sólidos que carregavam consigo a responsabilidade de não cometer as mesmas falhas dos sólidos pré-modernos (ou seja, os “antigos”, os “antiquados”), destituídos de função e importância na nova organização social, política e econômica. Assim, fica reiterada a ideia de que a modernidade sólida propunha, acima de tudo, a administração (efetiva e eficiente) da vida e do mundo.

2.1.2 A era da ciência, do expansionismo e das conquistas

A modernidade clássica, sólida (detentora de relativa solidez), também pode ser chamada de “modernidade pesada” justamente pelo fato de essa ser a era da grandeza e da potência das máquinas, da tecnologia corpulenta e maciça, do visível poder estatal, da expansão colonialista no intuito de extrair riquezas (em especial minérios) do subsolo de regiões supostamente “vazias”. Logo, a modernidade “pesada” é referida como uma era onde as coisas parecem ter uma presença metaforicamente e literalmente maciça, corpórea e interessada na expansão desses

“corpos” sólidos modernos, estando aí incluídos os espaços geográficos de potências econômicas e nações colonizadas, exploradas. Bauman afirma:

A modernidade pesada foi a era da conquista territorial. A riqueza e o poder estavam firmemente enraizados e depositados dentro da terra – volumosos, fortes e inamovíveis como os leitos de minério de ferro e de carvão. Os impérios se espalhavam, preenchendo todas as fissuras do globo: apenas outros impérios de força igual ou superior punham limites a sua expansão. O que quer que ficasse entre os postos avançados dos domínios imperiais em competição era visto como terra de ninguém, sem dono e, portanto, como um espaço vazio – e o espaço vazio era um desafio à ação e uma censura à preguiça. (BAUMAN, 2001, p. 145)

É válido lembrar que esse “peso” e essa “solidez” relativamente estável típica dos aparatos produtivos e políticos da modernidade sólida (fábrica, Estado, etc.) tem suas raízes verificáveis no próprio processo de modernização, outrora timidamente visto em tempos pré-modernos, (desde a renascença, por exemplo). Esse ímpeto explorador e colonialista das grandes nações modernas marcou um momento crucial para que surgissem nesse ínterim grandes revoluções científicas, como no caso das tecnologias usadas nas grandes navegações, práticas comerciais, guerras, medicina, etc. Yuval Harari demonstra que:

A ciência moderna floresceu graças aos impérios europeus. Tem, certamente, uma grande dívida para com tradições científicas antigas, como as da Grécia clássica, da China, da Índia e do Islã, mas sua característica singular só começou a tomar forma no início da era moderna, de mãos dadas com a expansão imperial da Espanha, Portugal, Grã-Bretanha, França, Rússia e Holanda. Durante o início do período moderno, chineses, indianos, muçulmanos, polinésios e indígenas americanos continuam a fazer importantes contribuições à revolução científica. As ideias de economistas muçulmanos foram estudadas por Adam Smith e Karl Marx, tratamentos usados pela primeira vez por indígenas americanos foram parar em textos médicos britânicos e dados extraídos de informantes polinésios revolucionaram a antropologia ocidental. (HARARI, 2019, p. 292)

Mesmo as sociedades de distintas partes do mundo cooperando direta ou indiretamente com o advento de novas tecnologias e métodos científicos eficientemente empregáveis nas mais distintas áreas do saber, bem como nas práticas cotidianas mais sofisticadas de uma comunidade, os pontos de convergência e disseminação de conhecimento moderno ainda estavam localizados nas sociedades europeias. Desse modo, podemos afirmar que a modernidade e o processo de modernização resultaram (e também são resultado) de uma prática política, econômica, cultural e científica essencialmente nascida da interação ou exploração efetuada pelas nações expansionistas do velho continente.

Não obstante, mesmo sendo “mestiça”, a ciência moderna (especialmente a ciência da modernidade sólida, pesada) se posicionou como ferramenta política e econômica fundamentalmente europeia. Harari argumenta:

Mas até meados do século XX as pessoas que reuniram essas várias descobertas científicas, criando disciplinas científicas, eram elites governantes e intelectuais dos impérios globais europeus. O Extremo Oriente e o mundo islâmico produziram mentes tão inteligentes e curiosas quanto as da Europa. No entanto, entre 1500 e 1950 eles não produziram nada que chegasse perto da física newtoniana ou da biologia darwiniana. (HARARI, 2019, p. 292-293)

Foi essa ciência moderna (de origens relativamente remotas, multiculturais, mas a priori eurocentricamente instalada) que serviu como gérmen para as novas formas de organização dos meios de produção da revolução industrial nos tempos da modernidade sólida, tomando partido da burocracia, da eficiência e da tecnologia. Pois, segundo Bauman (2001, p. 73), no mundo ordeiro da modernidade sólida tudo serve a algum propósito, mesmo que não seja claro, auxiliando tautologicamente na manutenção e legitimação do ordenamento como fim em si mesmo.

2.1.3 Burocracia, eficiência e industrialização

Bauman aclara que pela ótica da organização visando a si mesma ou pelo atributo absoluto de “uso” a todas as coisas, pode-se imaginar certo parâmetro “teológico” de visão de mundo na gerência do mundo moderno sólido: “Deus a fez existir (a organização) em Seu ato de Criação Divina; ou porque criaturas humanas, mas à imagem de Deus, a fizeram existir em seu trabalho continuado de projetar, construir e administrar” (BAUMAN, 2001, p. 73). Ainda segundo Bauman (2001, p. 73), “em nossos tempos modernos, com Deus em prolongado afastamento, a tarefa de projetar e servir à ordem cabe aos seres humanos”.

É importante lembrar que podemos trazer à tona duas características determinantes dessas sociedades modernas sólidas, econômica e cientificamente aparatadas: a burocracia e a eficiência. A primeira, a burocracia, é sabidamente a organização das atividades e das instituições humanas contrapostas a uma considerável quantidade de trâmites pré-estabelecidos. Logo, a burocracia, neste caso, permeia as atividades e instituições no intuito de fomentar essa organização de modo a utilizar burocraticamente o raciocínio prático para resolver questões cotidianas.

No entanto, a burocracia, apesar de ser eficiente como instrumental para a organização dos sólidos da modernidade pesada, tem um lado obscuro: o indivíduo tornava-se parte do mecanismo (especialmente o econômico ou o industrial), de modo anônimo (apagando identidades, nomes, características próprias, a fim de serem mesclados e absorvidos por um sistema que presa pela eficiência). Esse modo mecânico (e resoluto) de operação das estruturas pesadas pode ser caracterizado como de um viés “fordista”, típico dos processos industriais sólidos; ou seja, cada indivíduo, cumprindo o papel de peça de engrenagem, faz parte de uma cadeia organizacional precisa. Bauman (2001, p. 73) explana que, para a própria proteção, indivíduos inseridos no contexto fordista tinham que principalmente agir de modo eficiente, ao mesmo tempo que metaforicamente “cavavam e desenhavam fronteiras com trincheiras e arame farpado”, a fim de sobreviver a longos períodos de “cerco”.

Então, ao verificarmos a importância da burocracia nos processos ou na prática da modernidade pesada, chegamos diretamente à questão da eficiência. Podemos dizer que a modernidade sólida foi o período que prezava pela eficiência das grandes máquinas e das grandes fábricas. Apesar do lado negativo da modernidade sólida, para cumprir metas a sua típica burocracia obteve um ótimo desempenho. Essa burocracia ajudou a articular modos de produção mais eficientes, nos quais a energia metodicamente produzida pela mão de obra (humana e animal), pelas máquinas e matérias-primas passou a ser ordenadamente explorada ou investida.

Então, é possível verificar que esse conjunto de características organizacionais (burocracia e eficiência) comportou de modo eficaz os anseios e desejos dos primeiros meios de produção da revolução industrial. Afinal, a revolução industrial, como bem disse Yuval Harari (2019, p. 351), produziu uma combinação sem precedentes de energia abundante e barata de matérias primas abundantes e baratas (resultando na explosão da produtividade humana). Foi também durante a revolução industrial que sabidamente ocorreu a mudança de paradigmas na maneira como os meios de produção passaram a funcionar, o que estabeleceu um câmbio nas relações econômicas, sendo intensificada a produção organizada e racionalizada para atender um público cada vez maior de consumidores em um menor prazo de tempo.

Também foi na revolução industrial que, com o advento das máquinas, o corpo humano ganhou, em certa medida, algum grau de liberdade no que tange à geração de energia necessária para a produção de qualquer produto de maneira seriada, racional. Yuval Harari (2019, p. 361) explica que a revolução industrial abriu novos caminhos para a conversão de energia e para a produção de bens, libertando a humanidade da dependência do ecossistema a sua volta. Logo, de maneira ordenada e eficientemente mecânica (ou seja, liberada de muitas das leis da natureza e afastada de um “Deus gerenciador”), a sociedade industrial passa a estabelecer vínculos relativamente estáveis entre todos os seus elementos formadores do mundo moderno, transformando cada um deles em peças anônimas de um grande organismo social e político mecanizado, razoavelmente previsível.

2.1.4 Estrutura social, planejamento e mudança

Outra característica da modernidade sólida foi a existência de um relativo equilíbrio das estruturas sociais. No entanto, Bauman (2001, p. 14) nos lembra que não podemos entender isso como uma imutabilidade na sociedade moderna clássica, mas sim como a existência de padrões, códigos e regras a que se podia conformar, que se podia selecionar ou pelos quais se deixar guiar. Assim, ao contrário do que poderia parecer, essas mudanças existiam permanentemente (afinal, fazem parte da essência da modernidade).

Contudo, essas mudanças ou inovações permanentes, na modernidade sólida, ocorriam de maneira ordenada e totalmente previsível (planejadas de forma consciente e intencional no intuito de “limpar” os antigos sólidos pré-modernos herdados). Bauman menciona:

Isso aconteceu assim que o trabalho de purificação e “colocação em ordem” se tornara uma atividade consciente e intencional, quando fora concebido como uma *tarefa*, quando o objetivo de limpar, em vez de manter intacta a maneira como as coisas existiam, tornou-se *mudar a maneira* como as coisas ontem costumavam ser, *criar* uma nova ordem que desafiasse a presente; quando em outras palavras, o cuidado com a ordem significou a introdução de uma nova ordem, ainda por cima, *artificial* – constituindo, por assim dizer, um novo começo. Essa grave mudança no status da ordem coincidiu com o advento da *era moderna*. De fato, pode-se definir a modernidade como a época, ou o estilo de vida, em que a colocação em ordem depende do desmantelamento da ordem “tradicional”, herdada e recebida; em que “ser” significa um novo começo permanente. (BAUMAN, 1998b, p. 20)

Ou seja, para que fosse instaurada a modernidade sólida foi necessário criar artificialmente um contexto no qual a organização do mundo seria o foco, tomando como ferramenta o processo de limpeza dos elementos historicamente herdados. Foi justamente nesse processo de “limpeza” das antigas tradições herdadas que as mudanças paulatinas da sociedade tiveram seu início. Entretanto, as mudanças ainda eram bastante pontuais, controladas pela previsibilidade e racionalidade. Por isso mesmo, é possível afirmar que os novos sólidos, frutos da “limpeza moderna”, configuraram, por algum tempo, as bases da relativa estabilidade social dessa modernidade clássica, pesada.

Tal racionalidade (do mesmo modo que a burocracia) também se tornou uma forma de resolver eficientemente e racionalmente os problemas cotidianos, uma forte característica gestada no período das “luzes”. É perceptível, na modernidade sólida, todo um ideal iluminista de progresso e emancipação fundamentando a sociedade e suas instituições sociais ou políticas. Aqui, cabe ressaltar que a mais importante instituição desse período sólido da modernidade era o Estado, no qual estava centralizada toda a ideia de desenvolvimento econômico, político e social. No entanto, a importância desse Estado era muitas vezes influenciada pela própria economia: expunha a malha social às intempéries econômicas. Bauman explica:

[...] essa forma de derreter os sólidos deixava toda a complexa rede de relações sociais no ar – nua, desprotegida, desarmada e exposta, impotente para resistir às regras de ação e aos critérios de racionalidade inspirados pelos negócios, quanto mais para competir efetivamente com eles. Esse desvio fatal deixou o campo aberto para a invasão e dominação (como dizia Weber) da racionalidade instrumental, ou (na formulação de Karl Marx) para o papel determinante da economia: agora a “base” da vida social outorgava a todos os outros domínios o estatuto de “superestrutura” – isto é, um artefato da “base”, cuja sua [sic] única função era auxiliar sua operação suave e contínua. (BAUMAN, 2001, p.10 - 11)

Além das influências da economia e da racionalidade sobre a dimensão social, conseqüentemente, também podemos perceber outras questões marcantes nesse jogo relacional entre os elementos componentes da modernidade pesada. Nessa época sólida (de relativa estabilidade, previsibilidade), o indivíduo possuía uma identidade definida em razão de se basear fundamentalmente em categorias estáveis, como a ocupação laboral ou o exercício costumeiro de sua função social, seja no trabalho, na família ou na sociedade. Por exemplo, o indivíduo possuía uma profissão estável e, muitas vezes, vitalícia; também exercia dentro de sua comunidade um papel específico (o de pai, de mãe, de filho, etc.).

Além disso, os debates sobre gênero não pareciam ter proporções de grande relevância, reafirmando a ideia de estrutura identitária definida. Logo, esses papéis sociais identitários terminam por ser bem delimitados e definidos dentro dessa sociedade regida pelos novos sólidos, sem mudanças bruscas em suas estruturas. Bauman (2001, p. 76) usa a metáfora do peso da modernidade sólida para argumentar que esse período, e seu capitalismo pesado, ajudavam a fixar as coisas, bem firmes ao solo. Logo, todas as coisas (incluindo identidade, trabalho, etc.) ganhavam esse caráter essencialmente provido de certa invariabilidade.

Apesar de todo o ímpeto idealista de um processo especialmente balizado no Iluminismo, o modelo sólido de modernidade, em certo momento, ficou para trás. Não por motivos totalmente externos à modernidade, mas sim por algo que veio de dentro, consumindo as entranhas dos ideais outrora solidificados. É importante lembrar que Bauman (2001, p. 9) acredita que uma das principais capacidades da modernidade é a de derreter sólidos. Ou seja, a modernidade tem a capacidade de derreter a si mesma.

Apesar de a modernidade sólida ser, por essência, relativamente estável e previsível, houve em determinado momento um ponto de inflexão em que mudanças sociais, políticas e econômicas aconteceram, pois, os primeiros sólidos criados não conseguiram cumprir seus papéis originalmente idealizados, passando cada vez mais a se fragmentarem. Segundo Bauman (2001, p. 11), a maior parte das alavancas morais capazes de mudar ou reformar a nova ordem (a da modernidade pesada) foram destroçadas ou feitas demasiado curtas ou demasiado frágeis.

Então, na segunda metade do século XX (um século de grandes avanços científicos, convulsões sociais, econômicas e políticas globais), ocorreu certa decepção em relação aos sólidos criados pela modernidade clássica. Essas mudanças se sucederam de maneira interconectada, possibilitando, desta forma, o câmbio ou a transição da modernidade sólida para outro tipo de condição, mais livre e efêmera.

Em razão dessa alteração da condição da modernidade, tivemos como resultado um mundo global bastante caótico, em que a individualização, a reinvenção, o futuro e a inovação são palavras de ordem (reinvenção dos costumes, reinvenção de regras, reinvenção de padrões, etc.).

2.1.5 Pós-modernismo? Pós-modernidade? Crise?

Diante de toda essa falta de referências, incertezas e transformações tão profundas podemos nos fazer a seguinte pergunta: a modernidade acabou? É o fim da história? O que estamos vivendo agora? Alguns pensadores propõem que essas profundas mudanças e transformações sociais acabaram por extinguir a modernidade. Logo, se a modernidade foi extinta, vivemos na chamada pós-modernidade. Entretanto, essa pós-modernidade, para Zygmunt Bauman, tem um sentido diferente da de muitos estudiosos do tema.

Pós-modernidade é um assunto bastante abordado na atualidade. Na verdade, transformou-se em um tema polêmico nos meios sociais e também acadêmicos. Apesar de parecer contraditório, é importante ressaltarmos essa questão dentro do âmbito de uma era na qual os sólidos se tornaram efêmeros, pois, como a própria modernidade, ela não possui um início exatamente demarcado. Podemos situar, simbolicamente, o início da pós-modernidade no período após a Segunda Guerra Mundial, quando parece ter havido uma espécie de superação ou mais rupturas dos sólidos modernos ainda existentes, como o surgimento de novas tecnologias de comunicação, transmissão e disseminação da informação.

Entretanto, foi com o pós-modernismo que parece ter havido uma maior percepção dos efeitos da pós-modernidade nos mais variados âmbitos da vida, em especial nas artes e na cultura, trazendo para o campo estético a insatisfação em relação ao *status quo* e à crise dos ideais da modernidade. Carlo Bordoni (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 112), em conversa com Zygmunt Bauman e pautado nas ideias desse sociólogo, afirma que, à diferença de outras grandes crises do passado, o pós-modernismo não carregava consigo grandes inovações em um sentido positivo, exceto pelo fato de iniciar o grande movimento de desmassificação, ainda em progresso. Ainda baseado em Bauman, Carlo Bordoni explana sobre o início do pós-modernismo:

Então, quando ele começou? Possivelmente no final dos anos 1970. Por acordo comum, a data simbólica é 1979, ano da publicação do emblemático trabalho de Lyotard, sugerindo que a classificação do fenômeno pós-moderno foi essencialmente europeia antes de se estender para todo o mundo ocidental. Falando mais amplamente, pode-se dizer que ele começou com as crises da energia e do petróleo, nos anos 1970, uma brecha irreparável, causada por um período de prosperidade econômica e de desenvolvimento do consumismo generalizado (os anos 1960). (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 112)

Sobre o fim do pós-modernismo, Bordoni, também em conversa com Bauman, articula a seguinte teoria:

Quanto tudo isso durou? O pós-modernismo se estendeu por trinta anos, até o começo do século XXI, com algumas fibras persistentes e algumas poucas regurgitações inevitáveis, que nos levam a ter a impressão de que ele ainda vigora, enquanto é evidente que ele definitivamente acabou, tanto que seus traços mais dominantes agora nos parecem distantes e não mais viáveis. Se quiséssemos dar uma data – um símbolo impressionante, para definir melhor o fim do pós-modernismo –, tomaríamos o 11 de setembro de 2001, data do ataque contra as torres gêmeas de Nova York, um evento trágico transmitido ao vivo pela TV em todo o mundo: o final doloroso de um período que se disseminou ao ser transformado em espetáculo. Outro limite simbólico a relatar, embora menos dramático, poderia ser a morte de Jacques Derrida (2004), o mais significativo filósofo da pós-modernidade (e não é coincidência que ele também seja francês). (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 113)

Logo, fica claro o fato de o pós-modernismo ter chegado a seu fim sem que, no entanto, a pós-modernidade ainda tenha, por sua vez, findado. Deste modo, torna-se importante ressaltar a visão semântica que Zygmunt Bauman possuía sobre essas duas palavras, pois ainda existe entre muitas pessoas certa confusão entre os termos pós-modernismo e pós-modernidade. Sobre isso, tentando fazer uma explanação mais clara, em entrevista, Bauman² argumenta:

Uma das razões pelas quais passei a falar em “modernidade líquida” e não em “pós-modernidade” [...] é que fiquei cansado de tentar esclarecer uma confusão semântica que não distingue sociologia pós-moderna de sociologia da pós-modernidade, “pós-modernismo” de “pós-modernidade”. No meu vocabulário, “pós-modernidade” significa uma sociedade (ou, se se preferir, um tipo de condição humana), enquanto “pós-modernismo” refere-se a uma visão de mundo que pode surgir, mas não necessariamente, da condição pós-moderna. Procurei sempre enfatizar que, do mesmo modo que ser um ornitólogo não significa ser um pássaro, ser um sociólogo da pós-modernidade não significa ser um pós-modernista, o que definitivamente não sou (BAUMAN, 2004, p. 321).

Em outra circunstância o teórico polonês ainda complementa colocando algumas consequências, em diversos casos, dessa inconcludência:

“Pós-modernidade” e “pós-modernismo” foram irremediavelmente confundidos, usados em muitos casos como sinônimos. O próprio debate sobre pós-modernidade foi tomado como sinal de adesão ao campo “pós-modernista”. Eu me vi na companhia de colegas de quarto com quem jamais compartilharia um aposento, ao mesmo tempo que, com muita frequência, se liam ideias em meus textos que não eram minhas, mas de pessoas com quem eu era associado com base na confusão semântica (BAUMAN, 2011, p. 111).

² Entrevista com Zygmunt Bauman. [Entrevista concedida a] Maria Lúcia Garcia Pallares-Burke. **Tempo Social**, [São Paulo], v. 16, n. 1, p. 301-325, jun. 2004. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12427>. Acesso em: 17 jul. 2019.

Desse modo, entende-se que, por algum momento, Bauman aderiu (em um sentido mais específico) à teoria da pós-modernidade, sobretudo quando tenta fundamentar teoricamente os fenômenos contemporâneos da globalização.

Também, Bauman (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 105) explica que, em primeiro lugar, qualquer que seja o significado pretendido por seu usuário, o termo “pós-modernidade” implicaria que nós já estivéssemos além da era moderna, o que não é verdadeiro. Essa foi outra razão que fez o sociólogo polonês repensar esse termo que usava para designar a época em que vivemos. Pois, a “pós-modernidade” continua, acima de tudo, agindo em essência do mesmo modo que a modernidade: sendo uma crítica ao teológico e aos mitos ancestrais, uma ruptura com a tradição, um investimento considerável na inovação pela ciência e pela tecnologia. Assim, considerar a pós-modernidade um paradigma de pensamento torna esse termo mais coerente, e não completamente descartável, sob a ótica da concepção teórica de Zygmunt Bauman.

Então, na verdade, pós-modernidade é o estado ou condição de ser pós-moderno. Destarte, a princípio, podemos conceituar a pós-modernidade como um paradigma de pensamento: um paradigma que, em suma, acusa a falência da modernidade (é a crise de suas utopias, crise das ideologias, crise dos projetos, etc.).

Nesse momento, quando existe no seio da modernidade uma crise generalizada, é possível fazermos a seguinte pergunta: “o que o ser humano deseja para o futuro?”. Afinal, a forma de pensar moderna (baseada na razão, na ciência) não serve mais como única ferramenta para as mudanças necessárias ao mundo. Essas mudanças pretendem, em uma primeira instância, tentar contornar as frustrações, os desencantamentos e as decepções que a modernidade sólida causara com suas promessas não cumpridas.

Em consequência, na tentativa de contrapor essa crise, o homem moderno parece tentar colocar em ação seu lado hedonista e individualista, já que o caminho dos ideais do iluminismo não trouxe o fim dos anseios ou das tragédias humanas. Essa condição de descontentamento com a realidade serve como premissa para esse novo modo de pensar (no fundo, ainda baseado nos ideais modernos, mas agora com uma visão de mundo mais ingênua, crente nas resoluções calcadas na

liberdade absoluta). Bauman argumenta sobre a pós-modernidade tomando como base os preceitos sugeridos por Sigmund Freud em *O Mal-estar na civilização*³.

Passados sessenta e cinco anos que o *Mal-estar na civilização* foi escrito e publicado, a liberdade individual reina soberana: é o valor pelo qual todos os outros valores vieram a ser avaliados e a referência pela qual a sabedoria acerca de todas as normas e resoluções supra-individuais devem ser medidas. Isso não significa, porém, que os ideais de beleza, pureza e ordem que conduziram os homens e mulheres em sua viagem de descoberta moderna tenham sido abandonados, ou tenham perdido um tanto do brilho original. Agora, todavia, eles devem ser perseguidos – e realizados – através da espontaneidade, do desejo e do esforço individuais. Em sua versão presente e pós-moderna, a modernidade parece ter encontrado a pedra filosofal que Freud repudiou como uma fantasia ingênua e pernicioso: ela pretende fundir os metais preciosos da ordem limpa e da limpeza ordeira diretamente a partir do ouro do humano, do demasiadamente humano reclamo de prazer, de sempre mais prazer e sempre mais apazível prazer – um reclamo outrora desacreditado como base e condenado como autodestrutivo. (BAUMAN, 1998, p. 9)

Essa autodestruição, apontada por Freud e analisada por Bauman (1998) não apenas termina por afligir o homem, mas também os sólidos que conformam o mundo moderno que o cerca. Justamente é o fim desses elementos outrora sólidos, entre eles a ordem, que joga o ser humano moderno (desiludido) na ampliada sensação de mais mal-estar; logo, a suposta “pós-modernidade”, como a própria modernidade, não está resolvendo os dilemas surgidos em razão da decomposição dos sólidos remanescentes. Ao mesmo tempo, existe nessa situação de mal-estar um afã de melancolia (como se algo estivesse desaparecendo, sendo perdido). Carlo Bordoni, em debate com Zygmunt Bauman, explica:

A pós-modernidade é uma transição entre a modernidade e um novo estágio que ainda não tem nome, embora seus traços essenciais já comecem a tomar forma. Todas as fases de transição – como o pré-romantismo no começo do século XIX ou o decadentismo antes do século XX – sofrem com sérios problemas de adaptação, de doloroso pesar por coisas perdidas, e são caracterizadas por extremo emocionalismo, ruptura com o passado e busca de novo equilíbrio. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 112)

Então, a pós-modernidade é uma condição de certo caos, uma falta de referência. Afinal, esse desterramento conceitual termina por impactar o senso de estabilidade e previsibilidade (ideado na modernidade sólida) que se pode ter em relação ao mundo. Zygmunt Bauman argumenta:

“Ordem” significa um meio regular e estável para os nossos atos; um mundo em que as probabilidades dos acontecimentos não estejam distribuídas ao acaso, mas arrumadas numa hierarquia estrita – de modo que certos acontecimentos sejam altamente prováveis, outros menos prováveis, alguns virtualmente impossíveis. Só um meio como esse nós

³ FREUD, Sigmund. **O Mal-estar na Civilização**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2013.

realmente entendemos. Só nessas circunstâncias (segundo a definição de Wittgenstein da compreensão) podemos realmente “saber como prosseguir”. Só aí podemos selecionar apropriadamente os nossos atos – isto é, uma razoável esperança de que os resultados que temos em mente serão fatos atingidos. Só aí podemos confiar nos hábitos e expectativas que adquirimos no decorrer da nossa existência no mundo. (BAUMAN, 1998, p. 15-16)

Os fragmentos dos antigos sólidos e os sólidos remanescentes terminam por ocupar indeterminadamente os espaços antes sistematizados. É também em razão dessa mesma falta de ordem (assoladora dos mais recentes territórios da modernidade tardia), que podemos atrelar o conceito de “sujeira”. Não apenas sujeira no sentido literal da palavra, mas igualmente em um sentido metafórico; até porque, a falta de ordem e o próprio caos instaurado pelo fim dos sólidos (em decomposição) terminam por aniquilar paulatinamente a ideia de pureza estamental e planejada da racionalidade moderna.

Então, quando acreditamos estar vivenciando a pós-modernidade, estamos confundindo a adiantada transformação da modernidade (em crise) com o seu próprio fim (sendo, supostamente, uma modernidade tardia). Logo, Zygmunt Bauman, apesar de frisar com persistência as inúmeras transformações da modernidade, termina por estruturar sua teoria em um viés que avalia nossa atual condição como sendo ainda essencialmente moderna. Afinal, a característica de derreter os sólidos da modernidade não só continua presente como também se intensificou, tornando a liquefação dos sólidos cada vez mais profunda e veloz.

Assim, o diagnóstico de Zygmunt Bauman a respeito das sociedades contemporâneas globalizadas e individualizadas é a de que ainda pertencemos à modernidade e a vivemos, sofrendo todos os seus efeitos solventes. Todavia, essa modernidade que vivenciamos atualmente é mais bem caracterizada como “modernidade líquida”.

2.2 Modernidade Líquida

Talvez seja um pouco complexo aglutinar com precisão o significado de “modernidade líquida”, em razão de esse conceito ser um tanto difuso como a própria era em que foi criado, acoplando em seu bojo vários outros temas tangenciais. Para entender o que significa modernidade líquida temos,

primeiramente, de entender o significado de “fluidez”, “liga”, bem como a razão pela qual Bauman utiliza essa metáfora dualística entre sólido e líquido:

“Fluidez” é a qualidade dos líquidos e gases. O que os distingue dos sólidos, como a Enciclopédia Britânica, com a autoridade que tem, nos informa, é que eles “não podem suportar uma força tangencial ou deformante quando imóveis” e assim “sofrem uma constante mudança de forma quando submetidos a tal tensão”.

[...] Os líquidos, uma variedade dos fluidos, devem essas notáveis qualidades ao fato de que suas “moléculas são mantidas num arranjo ordenado que atinge apenas poucos diâmetros moleculares”, enquanto “a variedade de comportamentos exibida pelos sólidos é um resultado direto do tipo de liga que une os seus átomos e dos arranjos estruturais destes”.

“Liga”, por sua vez, é um termo que indica a estabilidade dos sólidos – a resistência que eles “opõem à separação dos átomos”. (BAUMAN, 2001, p. 7-8)

Ainda citando Bauman, podemos complementar:

O que todas essas características dos fluidos mostram, em linguagem simples, é que os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. Os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento”. Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa. (BAUMAN, 2001, p. 8)

Ou seja, a metáfora dos líquidos traz à teoria filosófica e sociológica a ideia de condição formalmente efêmera, incapaz de sustentar por si só uma silhueta ou desenho fixo específico, a menos que seja forçado artificialmente, condicionado em um recipiente apropriado. Então, a partir disso, se analisarmos com atenção o termo “modernidade líquida”, veremos que se trata de um período onde as mais variadas coisas mudam constantemente de forma (mantidas precariamente “solidificadas” de maneira artificial por pouco tempo). Assim fica explicada a razão pela qual o estudioso polonês Zygmunt Bauman (2001, p. 9) escolheu o termo “líquido”, ou o conceito de “liquefação”, para captar a natureza da presente fase, “nova, de muitas maneiras, na história da modernidade”.

Entretanto, mesmo que seja tecida uma trama de explicações a respeito da histórica capacidade de liquefação da modernidade, ainda assim continuaremos nos perguntando se a própria modernidade já não nasceu líquida. Sobre isso, é pertinente ficarmos atentos a um questionamento de Bauman:

Concordo prontamente que tal proposição deve fazer vacilar quem transita à vontade no “discurso da modernidade” e está familiarizado com o vocabulário usado normalmente para narrar a história moderna. Mas a modernidade não foi um processo de “liquefação” desde o começo? Não foi

o “derretimento dos sólidos” seu maior passatempo e principal realização? Em outras palavras, a modernidade não foi “fluida” desde sua concepção? (BAUMAN, 2001, p. 9)

Para responder isso, Bauman (2001, p. 9) argumenta que, se lembrarmos da famosa frase sobre “derreter sólidos”, cunhada tempos atrás pelos autores do *Manifesto Comunista*, esta referia-se ao tratamento exuberante que o espírito moderno atribuía à sociedade. Assim, Bauman afirma:

Se o “espírito” era “moderno”, ele o era na medida que estava determinado que a realidade deveria ser emancipada da “mão morta” de sua própria história – e isso só poderia ser feito derretendo os sólidos (isto é, por definição, dissolvendo o que quer que persistisse no tempo e fosse infenso à sua passagem ou imune ao seu fluxo). (BAUMAN, 2001, p. 9)

Logo, o poder, se movido por forças revolucionárias, pode alterar as estruturas, mas por ser perene, tende a novamente se estabilizar e cristalizar (passando das mãos do rei absolutista para as da recém-nascida burguesia). Então, esse tipo de concepção ideológica (a revolucionária) clamava pela “profanação do sagrado”, pela ruptura com o passado e com a tradição, além de também esmagar toda e qualquer forma de crenças e lealdades que serviam como sustentáculo à condição sólida dos tempos pré-revolucionários. Ou seja, assim fica comprovado que a modernidade (e tudo produzido em seu espaço-tempo) já nasceu (ou nasce) com o gérmen da liquefação em seu cerne. Afinal, na lógica burguesa, a produção deve sempre ser renovada e revolucionada, transformando tudo que é sólido e material (como os produtos manufaturados, as máquinas das indústrias, as casas dos trabalhadores) em existência precária (são construídos para depois serem destruídos e refeitos, em um ciclo *ad infinitum*).

Vale lembrar que essas revoluções que visavam destruir os sólidos não buscavam a extinção completa deles. O interesse, na realidade, era abrir espaço para sólidos mais aperfeiçoados, aprimorados, que trouxessem à sociedade uma nova maneira de resolver problemas sociais, políticos e econômicos. Todavia, segundo Bauman (2001, p. 12-13), a responsabilidade de construir uma outra ordem (nova e melhor) para ocupar o lugar da antiga (já defeituosa) não está hoje na agenda como na antiga fórmula em que se acreditava na importância da política. Bauman esclarece:

O derretimento dos sólidos, traço permanente da modernidade, adquiriu, portanto, um novo sentido, e, mais que tudo, foi redirecionado a um novo alvo, e um dos principais efeitos desse redimensionamento foi a dissolução das forças que poderiam ter mantido a questão da ordem e do sistema na agenda política. (BAUMAN, 2001, p. 13)

Durante o século XX, em especial antes e depois das duas grandes guerras mundiais, pôde-se perceber o ambíguo mecanismo de autofagia e reconstrução de sólidos com certa nitidez. A modernidade (quanto mais líquida) parece fomentar os mecanismos burgueses de aprimoramento e acumulação de capital, detendo exímia capacidade fomentadora de desenvolvimento e enriquecimento com base em situações de crise ou caos. Também nesses momentos se nota a insaciável busca pelo crescimento e progresso, bem como a pressão de manutenção desse “macro” mecanismo em funcionamento (que cria ainda mais um fluxo contínuo de derretimento dos sólidos remanescentes, no qual podem ser incluídos até mesmo a arte, o amor, o trabalho, a economia, a identidade dos indivíduos, as relações interpessoais, a ciência e o tempo-espaço como o conhecemos).

2.3 Tópicos essenciais sobre a modernidade líquida

De modo geral, a teoria sobre a “modernidade líquida” concebida por Zygmunt Bauman (e explorada ou discutida por outros autores) vem a ser bastante presente em nossas vidas cotidianas, o que torna o arcabouço teórico desse sociólogo polonês algo facilmente reconhecível em temas populares do debate público no dia a dia. Desta forma, podemos dividir a teoria de Bauman (bem como de seus parceiros estudiosos) em tópicos essenciais bastante sensíveis para o cidadão comum, como podemos perceber a seguir.

2.3.1 Cidade e tempo-espaço líquido

Cidade, tempo e espaço são alguns dos pontos mais importantes na constelação teórica de Zygmunt Bauman. Para entendermos a relevância de tais elementos primeiramente temos de levar em consideração o fato de Bauman (2001) ver a modernidade como a geradora da história do tempo; ou seja, conforme as tecnologias e técnicas foram sendo aprimoradas, a fim de transformar a relação do indivíduo com a dimensão temporal, o ser humano passa a dominar, em certa medida, o que antes parecia ser um corpo sólido equilibrado e imutável:

A história do tempo começou com a modernidade. De fato, a modernidade é, talvez mais que qualquer outra coisa, a história do tempo: a modernidade é o tempo em que o tempo tem uma história. Se pesquisarmos em livros de história a razão por que espaço e tempo, outrora mesclados nos afazeres da vida humana, se separaram e se afastaram no pensamento e prática dos

homens, encontraremos com frequência histórias edificantes de descobertas realizadas pelos valentes cavaleiros da razão – filósofos intrépidos e cientistas corajosos. (BAUMAN, 2001, p. 140-141)

Então, foi por meio do conhecimento e pela racionalidade (bem como pelas tecnologias geradas por esse conhecimento racional) que o tempo foi domado, dominado e catalogado historicamente. Esse domínio, resultante da sofisticação da ciência (que possibilitou a construção de veículos que se movem mais rápido do que as pernas humanas, podendo diminuir viagens, o tempo de correspondência ou o tempo de ataque em uma guerra entre países), se tornou exemplo da inventividade que ajudou na ruptura desse sólido relacionamento pré-moderno dimensionalmente dual, o espaço-tempo.

É sabido que, diferentemente do espaço, o tempo não tem uma forma fixa. Também, sua condição abstrata faz com que não atue diretamente sobre os corpos físicos (ou seja, sobre os materiais e sobre os indivíduos), o que lhe permite compor parte do jogo flexível de tempo-espaço. Bauman (2011, p. 142) argumenta que o tempo difere do espaço porque, ao contrário deste, pode ser modificado e manipulado; torna-se um fator de ruptura: o parceiro dinâmico no casamento tempo-espaço.

Logo, é justamente a relação flexível de tempo-espaço que pode ser manipulada, alongada, encurtada, dividida. A prova dessa possibilidade está na capacidade que a modernidade líquida teve de retalhar esse jogo dual, já que o tempo passou a ser tido como algo dinâmico e processual ainda na modernidade sólida. Bauman explana tal condição da seguinte maneira:

A relação entre tempo e espaço deveria ser de agora em diante processual, mutável e dinâmica, não predeterminada e estagnada. A “conquista do espaço” veio a significar máquinas mais velozes. O movimento acelerado significava maior espaço, e acelerar o movimento era o único meio de ampliar o espaço. Nessa corrida, a expansão espacial era o nome do jogo e o espaço, seu objetivo; o espaço era o valor, o tempo, a ferramenta. (BAUMAN, 2001, p. 143)

Como herança do paulatino aprimoramento dos meios de produção da modernidade sólida, o espaço conseguiu ser domado por meio de máquinas mais velozes (informacionais ou mecânicas), com a diminuição do tempo necessário para a produção de armas, transporte de pessoas e comunicação. Isso se explica pelo fato de a necessidade de maximização do valor do espaço afiar os instrumentos que geriam o tempo, na tentativa de racionalização e eficiência, de modo a evitar tempo

ocioso ou improdutivo. Bauman (2001, p. 144) intitula esse período da modernidade pesada como a “era do *hardware*”.

Além disso, para que o ser humano pudesse assenhorear-se do espaço, era necessário um tempo flexível. No entanto, os espaços conquistados precisavam ser administrados. Afinal, a gerência do espaço exigia um tempo distinto, rigoroso, preferencialmente lento, para que, desse modo, pudesse ser possuído. A velocidade haveria de ser medida no escopo espacial para que cada atividade desenvolvida e cada efeito alcançado possuíssem um horário exatamente especificado.

Então, desse modo, podemos compreender a tendência da modernidade em estruturar um tempo rotinizado, fazendo do trabalho algo preso, estático (dando forma de grandes e pesadas fábricas ao capital no período industrial). Bauman explana:

O tempo rotinizado prendia o trabalho ao solo, enquanto a massa dos prédios da fábrica, o peso do maquinário e o trabalho permanentemente atado acorrentavam o capital. Nem o capital nem o trabalho estavam ansiosos para mudar, e nem seriam capazes disso. Como qualquer outro casamento que não contasse com a válvula de escape do divórcio sem dor, a história dessa convivência era cheia de som e fúria, varrida por irrupções de inimizade e marcada por uma guerra de trincheiras ligeiramente menos dramática, mas mais constante e persistente, dia sim, dia não. (BAUMAN, 2001, p. 147)

Entretanto, é na mudança de períodos, da era do *hardware* (capitalismo pesado, da modernidade sólida) para a era do *software* (capitalismo leve, da modernidade líquida) que a suposta inabalável fixação territorial ou espacial perdeu seu sentido original, começando pelas próprias carreiras dos trabalhadores das grandes fábricas, que deixaram de existir. Ou seja, não existe mais, na modernidade líquida, a expectativa de estar em um mesmo emprego durante toda uma vida. Pois, segundo Bauman (2001, p. 148) tudo isso mudou com o advento do capitalismo de *software* e da modernidade “leve”.

Além do mais, o modo como percebemos o tempo também se transfigurou a partir do aperfeiçoamento da eletrônica (razão da grande velocidade e expansão territorial das informações). A tecnologia mais avançada fez com que dados percorressem distâncias imensas em poucos segundos, de maneira quase instantânea, reduzindo o tempo a algo irrelevante para a realização das práticas de comunicação (como no caso da mobilidade dos celulares, por exemplo). Por essa razão, o tempo termina por não conferir valor ao espaço, pois não faz mais parte das variáveis a se levar em conta nos cálculos e estratégias, pontos sobre essa

dimensão. Assim, conforme não mais se confere valor ao espaço, o tempo torna-se instantâneo. Bauman declara:

O tempo instantâneo e sem substância do mundo do *software* é também um tempo sem consequências. “Instantaneidade” significa realização imediata, “no ato”. Mas também exaustão e desaparecimento do interesse. A distância em tempo que separa o começo do fim está diminuindo ou mesmo desaparecendo; as duas noções, que outrora eram usadas para marcar a passagem do tempo, e, portanto, para calcular seu “valor perdido”, perderam muito de seu significado – que como todos os significados, deriva de sua rígida oposição. Há apenas “momentos” – pontos sem dimensões. (BAUMAN, 2001, p. 150)

O instantâneo, por sua vez, é um elemento instável, imprevisível; e a instabilidade, segundo Bauman (2001, p. 152), é um fator de dominação que consiste em nossa própria capacidade de escapar, de nos desengajarmos estando em outro “lugar”, e no direito de escolher sobre a velocidade com que isso será feito (destituindo os que estão do lado dominado de sua faculdade de parar, ou de cercear sua mobilidade, ou ainda de torná-la mais lenta). Logo, o embate contemporâneo sobre dominação, segundo Zygmunt Bauman, é travado entre forças opostas, os mecanismos da aceleração e da procrastinação.

Por isso, Bauman (2001, p. 152) frisa que o acesso diferencial à instantaneidade é essencial entre os modos correntes do fundamento durável e indestrutível da divisão social em todas as suas formas tradicionalmente cambiantes: “o acesso diferencial à imprevisibilidade e, portanto, à liberdade”. Desse modo, os dominados não possuem capacidades suficientes para permear os espaços, não aproveitando a instantaneidade do tempo, presos às limitadas condições de tecnologia e pobreza em um espaço-tempo circunscrito (segundo Bauman, pelos “dominadores”). Devido a isso, podemos chegar à conclusão de que Zygmunt Bauman, amparado por uma visão de mundo marxista, acredita que é a falta de liberdade dos dominados que permite a existência da liberdade para os dominadores; pois para ele a previsibilidade das ações dominantes permite o controle por meio de imprevisibilidade e incertezas.

Uma outra vertente abordada por Bauman (2001, p. 117), sobre a relação entre tempo e espaço, permeia a dinâmica dicotomia do externo e do interno, assimilando a ideia do que o sociólogo polonês vem a chamar de comunidade.

A divisão entre interno e externo está vinculada a uma complexa construção de espaços (especialmente urbanos), onde, na modernidade líquida, a liberdade de movimentação é comumente suprimida, dominada. Como foi dito anteriormente,

essa supressão do ir e vir atinge com maior gravidade os indivíduos desprovidos das tecnologias que manejam, sem dificuldades ou empecilhos, a instantaneidade do tempo.

Essa dualidade (de interno e externo) se deve ao fato de ocorrer, na modernidade líquida, a ruptura ou a fragmentação do espaço contínuo como o conhecíamos na modernidade sólida ou pré-modernidade. Esse antigo espaço inteiriço era palco de encontros e desencontros entre estranhos, um lugar de convívio social (a exemplo das cidades com suas ruas, praças, parques, lojas, fábricas). Bauman afirma:

A civilidade, como a linguagem, não pode ser “privada”. Antes de se tornar a arte individualmente aprendida e privadamente praticada, a civilidade deve ser uma característica da situação social. É o entorno urbano que deve ser “civil”, a fim de que seus habitantes possam aprender as difíceis habilidades da civilidade. (BAUMAN, 2001, p. 122)

Então, as cidades, junto a seus espaços públicos cívicos ou não cívicos, ideais para o convívio público, estão, na modernidade líquida, perdendo a função de palco da arte da civilidade. Em razão dos medos, a sociedade, antes pertencente a uma malha social firmemente urdida, passa agora a ocupar espaços privatizados, onde os objetos ou seres temidos, diferentes, são eliminados da vida cotidiana, agora cercada, controlada e vigiada. Tal furor por instituir espaços assépticos e libertos dos perigos da modernidade líquida traz à tona o desejo do indivíduo de nossa modernidade leve de encontrar abrigo e segurança nessas comunidades artificialmente surgidas (condomínios fechados guarnecidos, por exemplo). Bauman caracteriza esse fenômeno da seguinte maneira:

A comunidade definida por suas fronteiras vigiadas de perto e não mais por seu conteúdo; a “defesa da comunidade” traduzida como emprego de guardiões armados para controlar a entrada; assaltante e vagabundo promovidos à posição de inimigo número um; compartimentação das áreas públicas em enclaves “defensáveis” com acesso seletivo; separação no lugar da vida em comum – essas são as principais dimensões da evolução corrente da vida urbana. (BAUMAN, 2001, p. 121)

Na modernidade líquida, além das comunidades vigiadas e suas geografias fragmentadas (excludentes), outro tipo de ambiente que parece transcender a lógica da relação tempo-espaço são os grandes locais não civis (privatizados) de compras: os shoppings, verdadeiros templos erguidos ao consumo, construídos em meio à malha urbana (sem estarem necessariamente conectados a ela) ou à margem de uma estrada (reconhecido não lugar). Bauman (2001, p. 125) clarifica o fato enfatizando que o que quer que possa acontecer dentro de um “templo do consumo” tem

pouca ou nenhuma relação com o ritmo e o teor da vida cotidiana que flui do lado de fora; mesmo a movimentação dentro desse tipo de recinto difere por completo da movimentação inesperada e carnavalesca que pode vir a acontecer nas ruas, no mundo exterior. Bauman ainda complementa:

Estar num Shopping Center se parece com “estar noutra lugar”. Idas aos lugares de consumo diferem dos carnavais de Bakhtin, que também envolvem a experiência de ser “transportado”: idas às compras são principalmente viagens no espaço, e apenas secundariamente viagens no tempo. O carnaval é a mesma cidade transformada, mais exatamente um intervalo de tempo durante o qual a cidade se transforma antes de cair de novo em sua rotina. [...] Uma ida ao templo do consumo é uma questão inteiramente diferente. Entrar nessa viagem, mais do que testemunhar a transubstanciação do mundo familiar, é como ser transportado a um outro mundo. (BAUMAN, 2001, p. 126)

Os grandes centros comerciais fechados (shoppings) são espaços que funcionam a partir de uma lógica bastante peculiar: o indivíduo transeunte desse espaço (em geral, um consumidor) é deslocado da realidade no momento que adentra tal recinto. Nesse momento, o indivíduo consumidor é lançado em uma dimensão paralela à da cidade (caracterizada por seus espaços civis de sociabilidade e solidariedade), para mergulhar em um espaço onde o tempo (externo) parece paralisado, estimulando ainda mais o foco no consumo.

Também, tais templos modernos do consumo se caracterizam por fomentar não as relações voltadas para os vínculos sociais humanos, mas para um encontro coletivo de consumidores (todos unidos na mesma prática de consumir em um mesmo espaço, sem interações mais profundas). Bauman (2001, p. 125) argumenta que os encontros, inevitáveis num espaço lotado, atrapalham o propósito do consumo, por isso precisam ser breves e superficiais, não mais longos ou mais profundos do que o ator deseja.

Além disso, essas grandes estruturas comerciais ensimesmadas se assemelham bastante às “comunidades” vigiadas da modernidade líquida. Ou seja, configuram, em essência, a condição dos mesmos espaços deslocados da dimensão de tempo, mimetizando o ambiente prometido de sensação artificial de segurança, previsibilidade e homogeneidade. Bauman (2001, p.125) caracteriza esses “templos do consumo” como lugares protegidos daqueles que costumam quebrar as regras da convivência superficial: todo tipo de intrusos, chatos e outros, que poderiam interferir com o maravilhoso isolamento do consumidor ou comprador.

Por fim, os espaços privatizados para consumo e as “comunidades” guarnecidas são o mais completo avesso dos lugares cívicos e o contrário do que essencialmente significa a urbanidade. Afinal, a liberdade das ruas (vias da arte da civilidade), com toda sua vida, riqueza de cores, diversidade de pessoas e coisas, parece, a princípio, atentar contra a lógica ordenada da modernidade, aumentando o crônico sentimento de medo vivido pelos cidadãos da era da liquefação (imbuídos de um senso de tempo-espaço desmembrado).

2.3.2 Estado, sociedade, indivíduos líquidos e comunidade

Yuval Harari (2019, p. 215) afirma que, no século XXI, o mundo está dividido em cerca de duzentos Estados interdependentes, com sistemas econômicos formando uma rede global de comércio, negócios e finanças moldada e aglutinada pelas poderosas forças do capital. Complementarmente, no ideário popular (em especial da modernidade sólida), o conceito de Estado vem a significar as seguintes condições: uma forma organizacional social, de natureza política, soberana dentro de limites territoriais específicos, ocupados por uma sociedade composta de indivíduos. Zygmunt Bauman (2016, p. 17) explica que o modelo pós-westfaliano de Estado territorial onipotente (na maior parte dos casos, Estados-nação) saiu da Inglaterra não só intato, mas expandido, fortalecido e confiante de corresponder aos desejos e intenções abrangentes do “Estado social”.

No entanto, o Estado como elemento fundamental da modernidade sólida (incumbido de organizar, fomentar, defender os mecanismos políticos e sociais) passa aos poucos a perder sua importância devido a novos hábitos e costumes advindos do processo de liquefação da modernidade. Bauman (2016, p. 18) argumenta que foi durante a década de 1970 que o progresso começou a parar de funcionar, confrontado com o desemprego crescente, a inflação aparentemente incontrolável, e a incapacidade cada vez maior dos Estados de cumprir sua promessa de cobertura abrangente.

Esse processo de liquefação da modernidade que atinge o Estado, por consequência, gera medo. Afinal, o Estado sempre teve a função de amparar (em alguma medida) a sociedade e seus indivíduos em momentos de crise ou contra perigos e riscos internos ou externos: segundo Bauman (2016, p. 17), protegendo todos os seus cidadãos dos caprichos do destino, de infortúnios individuais e do

medo das humilhações sob as mais variadas formas (pobreza, exclusão, discriminação negativa, saúde deficiente, desemprego, falta de moradia, ignorância).

Bauman argumenta:

Desde o começo, o Estado moderno foi, portanto, confrontado com a tarefa assustadora de *administrar o medo*. Precisava tecer uma rede de proteção a partir do zero a fim de substituir a antiga, deixada de lado pela revolução moderna, e prosseguir reparando-a, à medida que a modernização contínua promovida pelo Estado continuava a fragilizá-la e a esticá-la além de sua capacidade. (BAUMAN, 2007, p. 65)

Dentre os novos hábitos modernos que aceleram o processo de liquefação, estão as mudanças em regras trabalhistas (transformando capacidade laboral e os indivíduos em uma massa genérica de mão de obra barata dentro de um sistema econômico globalizado e fluido), as novas formas de interação entre os indivíduos (laços sociais passam a ser cada vez mais descartáveis, irrelevantes), ou a maneira como o espaço e o tempo se convertem em conceitos ainda mais relativos (tornando o escopo da soberania geopolítica cada vez mais restrito).

A dissolução paulatina da autonomia dos Estados pode causar efeitos diversos. O primeiro deles seria a comunicação fluida entre culturas: com a autonomia estatal mais frágil, ocorreriam trocas mais velozes entre culturas distintas, já que as fronteiras geopolíticas tornar-se-iam mais porosas ou frágeis, permitindo a passagem facilitada de mercadorias, pessoas, tecnologias, etc. Esse é o ponto responsável pela veloz dinâmica das economias e pelos fluxos migratórios massificados tão comuns nos tempos líquidos, pois contribui para o fim da era de relativas estabilidade e previsibilidade social vivenciada na modernidade sólida.

Assim, devido à ampliação da variedade de situações, outros efeitos também podem vir à tona. A ausência de uma mínima organização estatal culminaria não só em problemas locais, mas, também, em um conjunto de problemas globais, que afetariam direta e indiretamente um grande número de Estados mundo afora. Essa globalização dos problemas ocorreria em decorrência do enfraquecimento da autonomia dos Estados (aqui incluídos os Estados-nações); os problemas são muitos e podemos tomar conhecimento de alguns deles através das palavras de Harari:

Ainda mais importante, os duzentos Estados progressivamente compartilham os mesmos problemas globais. Mísseis balísticos intercontinentais e bombas atômicas não reconhecem fronteiras, e nenhuma nação pode evitar, sozinha, a guerra nuclear. A mudança climática também ameaça a prosperidade e a sobrevivência de todos os humanos, e nenhum governo pode brechar sozinho o aquecimento global. (HARARI, 2019, p. 215)

Então, a debilidade do Estado traria, junto às inseguranças individuais, uma insegurança global (atingindo a sociedade e seus indivíduos como um todo). Até mesmo figuras políticas questionáveis podem emergir desse caldo de precariedade global gerada pelo derretimento do Estado, da sociedade e do indivíduo junto a suas liberdades. Ou seja, a sociedade global passaria a ser representada por figuras políticas controversas, ambivalentes, de atitudes flutuantes, inesperadas e livres de controle (ditadores ou populistas). Figuras políticas frutos da liquefação, sem interesses efetivos em defender os direitos individuais e sociais a duras penas estabelecidos. A sociedade tornar-se-ia, então, politicamente contingente, afetando e sendo afetada diretamente pelos mercados, colocando o indivíduo e a sociedade à mercê das incertezas e de uma instabilidade generalizada. Bauman faz a seguinte reflexão:

Não há nada, portanto, nem sequer um vislumbre de luz no fim do túnel, com que compensar a frustração do leitorado e abrandar sua ira. A desconfiança e a indignação se espalham para todo o espectro político, exceto talvez os seus setores até aqui (mas até quando?) marginais, efêmeros e excêntricos, exigindo publicamente um fim para o regime democrático desacreditado e fracassado. Escolhas feitas na cabine eleitoral hoje são raras vezes motivadas pela confiança numa alternativa; cada vez mais, elas são resultado de mais uma frustração causada pelo trabalho remendado feito pelos empossados. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 35)

Também, com a completa fragilização das bases estatais, organizações não-governamentais privadas tomariam para si, aos poucos, as funções sociopolíticas básicas antes designadas apenas ao Estado, o que causaria a terceirização dos agentes e funções geopolíticos, dissolvendo a malha social e acentuando o poder abrasivo da profunda individualidade. Logo, entendemos a importância da relativa presença do Estado na proteção da sociedade de problemas internos, como, por exemplo, a cáustica tendência moderna à individualidade excessiva, o que tornaria a malha social extremamente frouxa e os laços humanos (sociais, comunitários) irrelevantes. Bauman argumenta:

A retração ou redução gradual, embora consistente, da segurança comunal, endossada pelo Estado, contra o fracasso e o infortúnio individuais, retira da ação coletiva grande parte da atração que esta exercia no passado e solapa os alicerces da solidariedade social. A “comunidade”, como uma forma de se referir à totalidade da população que habita um território soberano do Estado, parece cada vez mais destituída de substância. Os laços inter-humanos, que antes teciam uma rede de segurança digna de um amplo e contínuo investimento de tempo e esforço, e valiam o sacrifício de interesses individuais imediatos (ou do que poderia ser visto como sendo do interesse de um indivíduo), se tornam cada vez mais frágeis e reconhecidamente temporários. (BAUMAN, 2007, p. 8-9)

É importante lembrar que o Estado é uma instituição ou entidade reguladora e organizadora de uma sociedade, e a sociedade, por sua vez, é constituída por indivíduos, que formam comunidades. Sociedades costumam ser caracterizadas como conjuntos de seres convivendo de maneira organizada, seguindo padrões comuns de coletividade, em constante condição de colaboração mútua. Ela, a sociedade, se mantém pelas ligações entre os indivíduos conectados por deveres, direitos, interesses, responsabilidades, distribuídos em vários âmbitos da vida cotidiana (pública ou privada). Por essa razão, ao mesmo tempo em que a sociedade pode ser tratada como uma complexa e fluida rede, ela também pode ser tratada como um grande sólido formado por pormenores individuais atomizados.

A manutenção da organização do Estado como base fundamental para a estrutura coerente da sociedade se mostrou imprescindível para a preservação dessa condição sólida do “bloco social”. Entretanto, nos tempos líquidos, como o próprio Estado vem se enfraquecendo (diminuindo a importância do coletivo e enfatizando cada vez mais os ímpetos individuais imediatistas excessivos), a própria sociedade automaticamente também se dilui (diminuindo o interesse na resolução de problemas existenciais comunitários através dos meios sólidos de interação entre o Estado, a sociedade, a comunidade e o indivíduo). Bauman explica:

A ausência de controle político transforma os poderes recém-emancipados numa fonte de profunda e, em princípio, incontrolável incerteza, enquanto a falta de poder torna as instituições políticas existentes, assim como suas iniciativas e seus empreendimentos, cada vez menos relevantes para os problemas existenciais dos cidadãos dos estados-nações e, por essa razão, atraem cada vez menos a atenção destes. (BAUMAN, 2007, p. 8)

Então, fica comprovado que a dissolução total dos Estados, além de pactuar com a derrocada dos alicerces das malhas sociais (agora liquefeitos), também influencia diretamente na maneira como os indivíduos (células formadoras da sociedade) lidam com seus pares e com as instituições de organização, auxílio e cooperação eminentemente nacionais (outrora epicentros da organização e funcionamento dos mecanismos sociopolíticos). O elo entre os indivíduos e as instituições do Estado-nação (aqui chamado de Estado) perde, aos poucos, sua razão de permanecer como sólido. Com isso, as reais necessidades de existência do Estado passam a ser eclipsadas pelas vontades individuais absolutas (gerando, conseqüentemente, menos disposição em manter ou restaurar os vínculos entre os cidadãos e o corpo Estatal). Os fundamentos que sustentavam o Estado e a

sociedade como partes essenciais de uma “estrutura” firme e sólida (conformando um “bloco social”) são trocados pela ideia de “rede” (sem hierarquia, patamares de poder ou estamentos organográficos claros). Tal problemática se torna mais complexa pelo fato de os indivíduos também adotarem essa mesma ideia. Com isso, as formas de se encarar ou lidar com o sistema formador do Estado-nação, e tudo que este abarca (a sociedade e o indivíduo), passam também a ser vistas por esse viés de trançado frágil, disforme, espaço pródigo em possibilidades de conexões e desconexões aleatórias e infinitas para o bem ou para o mal. Bauman traça a seguinte afirmação a respeito dessa condição ambígua, ambivalente:

A “sociedade” é cada vez mais vista e tratada como uma “rede” em vez de uma “estrutura” (para não falar em uma “totalidade sólida”): ela é percebida e encarada como uma matriz de conexões e desconexões aleatórias e de um volume essencialmente infinito de permutações possíveis. (BAUMAN, 2007, p. 9)

A fragilidade das conexões e desconexões na estrutura dessa “rede” propicia justamente o aparecimento do conjunto de medos que o Estado tenta evitar. Seriam medos, de origem interna ou externa, advindos principalmente da instabilidade nas relações entre os indivíduos nos mais variados âmbitos: afetivos, políticos, trabalhistas, etc. A vida do indivíduo (cidadão da modernidade líquida) ganha esses contornos fluidos e impermanentes, previamente vistos na condição do Estado e da sociedade frágeis: os planos feitos a longo prazo (como investimento na carreira, por exemplo) acabam invalidados pelas incertezas condicionais (econômicas, políticas) do futuro.

Essa incapacidade individual de estabelecer um projeto de vida (com o esforço, paciência e dedicação resultando em frutos colhidos dentro de certo tempo pré-determinado) se torna algo distante da exceção: o que a princípio atinge a individualidade acaba por também atingir toda a generalidade da nova teia social líquida. Por conta desse enorme conjunto de inconstâncias e riscos geradores de ansiedades e medos, as sociedades (já corrompidas ou em desintegração) tentam construir ou planejar um espaço colaborativo de convívio idílico mais humanizado, distante das mazelas da insegurança da modernidade liquefeita. Essa colaboração presente nas relações interpessoais da sociedade ganha traços mais refinados e positivos quando os indivíduos desse grupo mais amplo constroem (ou desejam construir) laços mais próximos e humanizados entre si; ou seja, formam comunidades. Para Bauman (2003, p. 9), comunidade, a princípio, vem a ser

descrita de maneira bastante idílica e onírica: como um tipo de mundo que lamentavelmente não está verdadeiramente a nosso alcance. Além disso, Bauman comenta:

As palavras têm significado: algumas delas, porém, guardam sensações. A palavra “comunidade” é uma dessas. Ela sugere uma coisa boa: o que quer que “comunidade” signifique, é bom “ter uma comunidade,” “estar numa comunidade”. Se alguém se afasta do caminho certo, frequentemente explicamos sua conduta reprovável dizendo que “anda em má *companhia*”. Se alguém se sente miserável, sofre muito e se vê persistentemente privado de uma vida digna, logo acusamos a *sociedade* – o modo como está organizada e como funciona. As companhias ou a sociedade podem ser más; mas não a *comunidade*. Comunidade, sentimos, é sempre uma coisa boa. (BAUMAN, 2003, p. 7)

Então, podemos entender o Estado como sendo a força aglutinadora da malha social (ou “teia”), dessa sociedade formada por indivíduos que, por sua vez, também buscam resguardo nas interconexões comunitárias (em busca de proteção, afinidades ou interesses em comum). Também é possível perceber que a comunidade vem a ser, na modernidade líquida, o elo perdido dos sólidos remanescentes ou dos fragmentos liquefeitos em uma busca (bem-sucedida ou não) pela antiga condição sólida perdida.

Por conta dessa incrível onda de mudanças em um mundo onde as previsões se tornaram cada vez mais difusas ou opacas, a instabilidade e o medo (nos seus mais variados âmbitos) se tornam prevalentes. Bauman (2007, p. 20) argumenta que nesses casos é excluída a possibilidade de uma segurança existencial baseada em alicerces coletivos, que não oferecem incentivos a ações solidárias (sendo encorajada a sobrevivência individual ao estilo “cada um por si e Deus por todos”). Desse modo, entendemos que a cadeia sociológica interdependente na qual habitam o Estado, a sociedade e o indivíduo desmorona (ou se liquefaz) pela falta de uma conexão saudável, equilibrada, entre as partes essenciais dessa débil tríade. Bauman (2001, p. 15) afirma que os poderes que se liquefazem passaram do “sistema” para a “sociedade”, e também da “política” para as “políticas da vida” (desceram do nível “macro” para o nível “micro” do convívio social). Bauman (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 53), também explica que o presente estado do jogo viabiliza disputas encarniçadas, egoísmo, desigualdades e divisões sociais, com o mesmo interesse e o mesmo raciocínio inatacável que a condição de “dependência recíproca” causou restrições à desigualdade social, fortalecimento de compromissos, coalizões sólidas e duradouras, ou seja, solidariedade humana. No entanto, o

próprio sociólogo parece perceber que essa condição positiva, atualmente, parece ser uma miragem no largo oceano da modernidade tardia.

Desse modo, Zygmunt Bauman chega não a conclusões que descrevessem o impedimento da desintegração da interdependência desses elementos (formulando possibilidades de reaglutinação ou reintegração), mas a um discernimento de que o processo de individualização causou mudanças sem precedentes em todas as camadas da estrutura social (em seus padrões e em suas formas). Então, existe, agora, uma maleabilidade, uma fluidez crônica, nos padrões de interdependência. E a tendência, segundo as observações aqui analisadas, não é mais tornar a solidificar esses padrões, mas sim a permanência desses em seu estado líquido.

2.3.3 Amor Líquido, individualidade e tecnologia

O conceito de “amor líquido” está atrelado diretamente ao conceito maior e mais amplo de “modernidade líquida”. Também sua “área de abrangência” dentro do espectro sociológico é bastante ampla, vencendo as fronteiras do que conhecemos popularmente como amor romântico ou amor erótico, já que aborda todos os tipos de relacionamentos e afetos humanos: amizade, sexualidade, paternidade, reprodução, fraternidade, política, consumo, identidade, etc.

Já é sabido que a segunda fase da modernidade, a líquida, trouxe aceleração dos acontecimentos históricos, sociais e políticos. Entre esses acontecimentos (ou contextos), a liquidez da modernidade também trouxe consideráveis mudanças na maneira como os indivíduos se relacionam: as interações humanas ganham um caráter semelhante ao da teia social liquefeita, ao qual pertencem os indivíduos dessa modernidade tardia. Ou seja, as relações amorosas da modernidade líquida (em seus mais variados âmbitos) são pautadas em conexões e desconexões constantes. Bauman (2004, p. 7) argumenta que o indivíduo de nossa sociedade liquefeita e seus atuais sucessores precisam conectar-se; no entanto, nenhuma das conexões efetuadas com o intuito de preencher a lacuna deixada por vínculos ausentes ou obsoletos possui a garantia da permanência, da solidez e da durabilidade (anteriormente vista nos períodos pré-moderno ou da modernidade sólida). Bauman (2004, p. 7) explica tal fato arguindo que, no momento que essas conexões são feitas, são dotadas de certa frouxidão, para que possam ser outra vez

desfeitas sem maiores explicações nem responsabilidades quando o contexto das mesmas conexões se modificar.

Essa modificação do contexto das conexões afetivas à qual o sociólogo polonês se refere, bem como as conexões e desconexões que a antecedem, ocorrerão repetidas vezes na modernidade líquida. É justamente essa enigmática fragilidade nos laços afetivos, em todas as suas formas de vínculos humanos, que conforma um cenário de insegurança inspirador de sentimentos e ímpetos conflitantes: o de apertar os laços e ao mesmo tempo mantê-los afrouxados. Essa característica ambígua parece estar especialmente embasada em um caráter eminentemente individualista do cidadão da modernidade liquefeita: um indivíduo ilusoriamente considerado autônomo por excelência, no controle efetivo de sua vida, de seu destino e de seu legado. Sobre isso, Bauman explana:

Em nosso mundo de furiosa “individualização”, os relacionamentos são bênçãos ambíguas. Oscilam entre o sonho e o pesadelo, e não há como determinar quando um se transforma em outro. Na maior parte do tempo, esses dois avatares coabitam – embora em diferentes níveis de consciência. No líquido cenário da vida moderna, os relacionamentos talvez sejam os representantes mais comuns, agudos, perturbadores e profundamente sentidos da ambivalência. É, por isso, podemos garantir, que se encontram tão firmemente no cerne das atenções dos modernos e líquidos indivíduos-por-decreto, e no topo de sua agenda existencial. (BAUMAN, 2004, p. 8-9)

Essa “agenda existencial” ligada à individualidade pode ir mais além. A individualidade, quando afeta o amor e seus processos interativos (vividos por qualquer indivíduo inserido em uma sociedade minimamente saudável e equilibrada), pode terminar por atingir negativamente um ponto crucial de nossa existência como sujeitos detentores de alteridade: nosso “*self*” podendo ser pautado na relação afetiva do indivíduo consigo mesmo e com os outros. Nessa condição conjecturada, o “*self*” é colocado como objeto fragilizado dentro da teia interativa de conexões e desconexões efêmeras do amor fugaz da sociedade líquida.

Bauman (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 75) esclarece que o “*self*” é concomitantemente um integrante e um produto da interação; do mesmo modo, afirma que, sendo a mais privada das propriedades humanas, é igualmente uma das mais dependentes dos processos de sociabilidade (caso contrário, o indivíduo nunca chegaria a se identificar como sujeito, como um “*self*”. Então, é também através da interação afetiva sólida com nossos pares (amigos, pais, colegas de trabalho, vizinhos, etc.) que a consciência de ter um “*self*” ou ser um “*self*” nos é evidenciada. Além disso, levando tais fatos em consideração, é possível instituir que essa

condição moderna de conexões fragilizadas também pode retratar (e explicar) o que Bauman (2008a, p.108) vem nos falar sobre a precariedade na identidade do sujeito da modernidade tardia: uma identidade fluida (e consumista), sem vínculos ou apegos consolidados com o próprio “eu” ou com os outros, empenhada em integrar ou romper afetivamente (ao sabor dos modismos) com grupos sociais (“tribais”) específicos.

Deste modo, notamos que na modernidade líquida existe um jogo constantemente ambivalente entre os personagens ocupantes da teia social. As interações parecem estar baseadas em interesses e identificações voláteis em relação a determinado indivíduo ou grupo (quase sempre em busca de aceitação, bem como autorrealização). É importante lembrar que, segundo Bauman (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 79), a autorrealização da modernidade tardia, diferentemente da autorrealização da modernidade sólida (enfática na conclusão, pré-planejada, calculada), está embasada no “final em aberto”, na flexibilidade, na experimentação de alternativas. Logo, a autorrealização da modernidade líquida está diretamente atrelada ao fato de o amor (na era liquefeita) ser encarado como uma forma de suprimento de prazeres individuais, pessoais (passageiros e recorrentes).

Deste modo, também podemos perceber nas condutas afetivas ou amorosas da modernidade liquefeita (em seus mais variados âmbitos) um jogo de custo-benefício, uma relação de satisfação com a efetivação dos vínculos (lapidados sob a ótica consumista). Assim, as relações são transformadas em um jogo mercadológico entre “cliente” e “produto”. Por exemplo, sabidamente, na pré-modernidade ou na modernidade sólida, os filhos eram concebidos de maneira muitas vezes casual (instintivamente, pela pulsão de “Eros”, de amor, de vida), sem um longo planejamento racional e sem a interferência das tecnologias; já na modernidade líquida, segundo Bauman (2004, p. 58-59), existe a possibilidade fascinante de se escolher um filho do mesmo modo que um consumidor compra por um catálogo (com a ajuda autoral da ciência). Bauman aprofunda tal questão:

Objetos de consumo servem a necessidades, desejos ou impulsos do consumidor. Assim também os filhos. Eles não são desejados pelas alegrias do prazer paternal ou maternal que se espera que proporcionem – alegrias de uma espécie que nenhum objeto de consumo, por mais engenhoso e sofisticado que seja, pode proporcionar. Para a tristeza dos comerciantes, o mercado de bens de consumo não é capaz de fornecer substitutos à altura, embora essa tristeza de alguma forma seja compensada pelo espaço cada vez maior que o mundo do comércio vem ganhando na produção e na manutenção desses bens. (BAUMAN, 2004, p. 60)

Então, até mesmo as relações afetivas mais familiares parecem ganhar um caráter de consumo individualizado. Além disso, esse caráter consumista abrange ainda mais relações amorosas, como, por exemplo, as relações de solidariedade (moderadas pelas necessidades) vividas no âmbito social cotidiano. Para Bauman (2004, p. 92), a necessidade de solidariedade parece resistir às ofensivas do mercado e sobreviver a elas (sem que o mercado pare de tentar). Todavia, é fundamental recordar que para o sociólogo polonês, onde há necessidade existe oportunidade de lucro; o que faz o especialista em marketing calcular engenhosamente as maneiras de adquirir a solidariedade em lojas: “o sorriso amigo, o convívio ou a ajuda no momento de necessidade” (BAUMAN, 2004, p. 92).

É importante frisar o fato de que, se existe um viés individualizado e consumista nas relações amorosas da modernidade líquida, também existe, nessas mesmas relações, por consequência, uma propensão à descartabilidade (como acontece com os produtos “antigos” ou “desatualizados” em uma sociedade de mercado). Afinal, a modernidade líquida tem como clara característica a dificuldade de os indivíduos estabelecerem relações sólidas ou duradouras, que persistem e são constantes no tempo. É deste modo que Bauman traça paralelos entre a afetividade líquida efêmera, volátil e o consumo:

Nos compromissos duradouros, a líquida razão moderna enxerga a opressão; no engajamento permanente, percebe a dependência incapacitante. Essa razão nega direitos aos vínculos e liames, espaciais ou temporais. Eles não têm necessidade ou uso que possam ser justificados pela líquida racionalidade moderna dos consumidores. Vínculos e liames tornam “impuras” as relações humanas – como fariam com qualquer ato de consumo que presuma a satisfação instantânea e, de modo semelhante, a instantânea obsolescência do objeto consumido. (BAUMAN, 2004, p. 66)

Tal como um produto que é substituído assim que não é mais capaz de satisfazer os desejos individuais, as pessoas também são descartadas e substituídas por outras. É a insegurança inspirada pela contradição de conexão e desconexão (conceito comumente associado à tecnologia das redes) que alimenta desejos conflitantes de estreitar laços afetivos ao mesmo tempo em que se deseja afrouxá-los. A respeito desse jogo paradoxal de conexão e desconexão, típico das redes virtuais acessadas fundamentalmente por internet, Bauman (2004) caracteriza tal situação como sendo típica das sociedades onde as tecnologias de comunicação (em especial a rede mundial de computadores) vêm a cumprir um papel fundamental na intrincada e frágil malha interpessoal:

A palavra “rede” sugere momentos nos quais “se está em contato” intercalados por períodos de movimentação a esmo. Nela as conexões são estabelecidas e cortadas por escolha. A hipótese de um relacionamento “indesejável, mas impossível de romper” é o que torna “relacionar-se” a coisa mais traiçoeira que se possa imaginar. Mas uma “conexão indesejável” é um paradoxo. As conexões podem ser rompidas, e o são, muito antes que se comece a detestá-las. (BAUMAN, 2004, p.12)

Ou seja, são elas, as máquinas, que servem de ferramenta para as relações interpessoais, mediando as ações de conexão e de desconexão de maneira imediatista e instantânea. Paralelamente, essa busca desenfreada por relações virtuais que prometem suprir cada vez mais e melhor as fugazes necessidades afetivas do indivíduo da modernidade líquida termina por criar uma prática típica dos tempos liquefeitos da rede mundial de computadores: o ato de “deletar”. Podemos comparar esse ato de “deletar” como similar a um aniquilamento instantâneo do pretendente avaliado, sem deixar, ao final, nenhum rastro ou prova contundente de sua passagem ou existência real. Além disso, os seres humanos, nessas inter-relações virtualizadas, podem ser comparados a frios dados cibernéticos (pontos vitais artificiais em meio ao mar da livre rede de computadores). Bauman, ao mesmo tempo que comenta essa situação, cita um exemplo:

Diferentemente dos “relacionamentos reais”, é fácil entrar e sair dos “relacionamentos virtuais”. Em comparação com a “coisa autêntica”, pesada, lenta e confusa, eles parecem inteligentes e limpos, fáceis de usar, compreender e manusear. Entrevistado a respeito da crescente popularidade do namoro pela internet, em detrimento dos bares para solteiros e das seções especializadas dos jornais e revistas, um jovem de 28 anos da universidade de Bath apontou uma vantagem decisiva da relação eletrônica: “sempre se pode apertar a tecla de deletar”. (BAUMAN, 2004, p. 13)

Então, na modernidade líquida são as máquinas e meios de comunicação velozes (computadores, celulares, tablets) que ditam os modos como as relações interpessoais devem proceder, seguindo “regras de etiqueta” e leis de “convívio” condizentes com o atual tempo da super velocidade das telecomunicações. Esse “convívio”, no entanto, não se revela como o que tradicionalmente conhecemos: antagonicamente, a virtualidade torna as conexões humanas mais frequentes e banalizadas. São essas próprias máquinas que diminuem, no indivíduo da modernidade leve, os riscos, a ansiedade e o medo liquefeito de viver junto. Então, o outro passa a se configurar como um tipo de “mal necessário”. Bauman (2004, p. 83) explica que o advento da proximidade virtual, ensejada em um aspecto de tempo e mensagens digitadas e lidas, torna as conexões humanas mais intensas, breves e banais, sem as etapas necessárias para o aprofundamento dos laços afetivos. Ou

seja, são relacionamentos sem a difusão, sem a voracidade e sem o interesse notoriamente vistos nos relacionamentos realmente humanos.

É importante ressaltar que o indivíduo conectado a essas máquinas, a fim de estabelecer vínculos com seus pares, não se encontra estático. A conexão entre duas ou mais pessoas dessa era líquida ocorre em constante movimento, conformando uma teia multicéfala dinâmica. Isso se dá não apenas pela mobilidade que os aparelhos de telecomunicação da modernidade leve propiciam; também se deve ao fato de a própria modernidade instaurar a constante condição transitória da busca por afetos no plano do tempo e do espaço líquidos (tornando as conexões verdadeiras ilhas ou oásis de relativa e breve solidez). Em relação a essa mobilidade e à relativa e frágil solidez das conexões, Bauman explana:

Não importa onde você está, quem são as pessoas a sua volta e o que você está fazendo nesse lugar onde estão essas pessoas. A diferença entre um lugar e outro, entre um e outro grupo de pessoas ao alcance de sua visão e de seu toque, foi suprimida, tornou-se nula e vazia. Você é o único ponto estável num universo de objetos em movimento – e assim o são igualmente (graças a você, graças a você!) suas extensões: suas conexões. Estas permanecerão incólumes apesar de os que estão conectados por elas se moverem. Conexões são rochas em meio a areias movediças. Com elas você pode contar – e, já que confia na sua solidariedade, pode parar de se preocupar com o aspecto lamacento e traiçoeiramente escorregadio do terreno onde está pisando quando uma chamada ou uma mensagem é enviada ou recebida. (BAUMAN, 2004, p. 80)

Então, o impacto das mudanças de relacionamento interpessoal da modernidade líquida nos indivíduos é refletido nos vínculos sociais que passam cada vez mais por um estado de maior fragmentação, bem como pela falta de projetos mais cristalizados (agora, também fragmentados). Paralelamente, o número de incertezas cada vez maiores produzirá indivíduos consumistas e individualistas, que levarão essas perspectivas para a área dos afetos (sendo incluídas aqui várias esferas sociais como o senso de comunidade, amizade, a família, o amor romântico ou o amor erótico). O indivíduo da modernidade liquefeita é um indivíduo socialmente atomizado, sem vínculos efetivos, figura central de si mesmo e, acima de tudo, refém do medo da solidão.

2.3.4 Segurança e medo líquidos

Segurança e medo são elementos fundamentais presentes em nossos instintos de sobrevivência. Zygmunt Bauman (2008b, p. 9) também relaciona o medo a algo intrínseco a todos os animais; entretanto, pontua que apenas os seres

humanos conhecem algo mais além de simples medo de perder a vida, ao fugir de um inimigo ou qualquer outra situação de risco ou estresse. Bauman argumenta que esse medo próprio dos humanos, o medo secundário, é um medo proveniente de uma experiência passada de algum encontro ou enfrentamento a uma ameaça direta (que pode não existir mais): ou seja, o medo secundário seria “um resquício que sobrevive ao encontro e se torna um fator importante na modelagem da conduta humana” (BAUMAN, 2008b, p. 9).

A princípio, temos de diferenciar o medo da modernidade líquida do medo de outras eras (como o da modernidade sólida, por exemplo). Na modernidade sólida (do mesmo modo que nas eras pré-modernas), o medo possuía um foco direcionado a algo mais inteligível, palpável (abstrato ou não); por exemplo, tinha-se medo de animais ferozes, de bruxas, do diabo, de fantasmas, etc. Além disso, na modernidade sólida, o medo era enfrentado com a ajuda das instituições que sustentavam as sociedades, ainda baseadas, mesmo que apenas em parte, nas certezas das tradições herdadas. Bauman (2008b, p. 8) explica que a modernidade seria um grande salto à frente, para longe do medo e na direção de um mundo liberado do destino cego e impenetrável. Ou seja, podemos entender que a modernidade sólida parecia ser uma promessa de tempos mais estáveis e previsíveis (o conhecimento, bem como as tecnologias, trariam reconforto ou “iluminação” às “obscuridades” e precariedades vistas nos tempos pré-modernos). Assim, os fantasmas que sempre atormentaram a humanidade (bruxas, demônios, etc.) deixaram de ser um problema central no momento que os mitos (e suas instituições reguladoras, como a igreja) foram, em parte, desmantelados e dissolvidos pela modernidade. Entretanto, os planos modernos não ocorreram como o esperado. Como Bauman (2008b, p. 15) argumenta, “nossa vida tem se mostrado diferente do tipo de vida que os sábios do iluminismo e seus herdeiros e discípulos avistaram e procuraram planejar”.

No momento em que cada parte do mundo passou a ser extremamente conhecida, quando a disseminação de informação tornou-se cada vez mais ampla e veloz (formando uma espécie de “autoestrada” de dados), a modernidade perdeu seu propósito de salvação ou fuga: não haveria lugar imune ou livre das ondas de complexidades modernas. Ironicamente, o conhecimento e as tecnologias (ambiguamente instaladas nas sociedades modernas) se tornaram a razão de muitas das grandes ansiedades humanas. Zygmunt Bauman explica:

[...] num planeta atravessado por “autoestradas da informação”, nada que acontece em alguma parte dele pode de fato, ou ao menos potencialmente, permanecer do “lado de fora” *intelectual*. Não há terra *nulla*, não há espaço em branco no mapa mental, não há terra nem povo desconhecidos, muito menos incognoscíveis. A miséria humana de lugares distantes e estilos de vida longínquos, são apresentadas por imagens eletrônicas e trazidas para casa de modo tão nítido e pungente, vergonhoso ou humilhante como o sofrimento ou a prodigalidade ostensiva dos seres humanos próximos de casa, durante seus passeios diários pelas ruas das cidades. (BAUMAN, 2007, p. 11)

A tecnologia permite a livre navegação dos medos e perigos em um âmbito global, relativizando as barreiras de tempo e espaço; tem capacidade de virtualmente trazer para bem próximo os terrores que estão do outro lado do globo. Logo, como o próprio Bauman (2007, p. 11) complementa, as injustiças que baseiam os modelos de justiça não se limitam mais à vizinhança próxima. Dessa maneira, compreendemos que uma infinidade de dramas, tragédias e responsabilidades (dos mais variados tipos e graus) invade esmagadoramente o âmbito individual da sociedade (gerando medo e incertezas constantes). Em um cenário como esse, é impossível tornar-se indiferente ou manter algum aspecto psicológico ou físico positivo permanentemente estável. Como afirma Zygmunt Bauman (2007, p. 10), “a responsabilidade em resolver os dilemas gerados por circunstâncias voláteis e constantemente instáveis é jogada sobre os ombros dos indivíduos”. Nasce aí o medo líquido, onipresente, no seio fragmentado (e de futuro incerto) da modernidade líquida.

O medo líquido, ou medo da modernidade líquida, termina por ser focado em razões derivadas da subjetividade, impalpabilidade ou condições ininteligíveis. É justamente esse medo derivado que se torna cada vez mais comum nas sociedades da modernidade líquida: um medo que existe, mas não possui uma forma específica, referencial. Bauman, fazendo referência ao historiador modernista francês Lucien Febvre⁴, nos lembra que esse sentimento em relação ao inesperado, ao ininteligível, já era percebido nos primórdios da modernidade:

A experiência de viver na Europa do século XVI – o tempo e o lugar em que nossa Era Moderna estava para nascer – foi resumida por Lucien Febvre, de maneira clara e admirável, em apenas quatro palavras: “Peur toujours, peur partout” (“medo sempre e em toda parte”). Febvre vincula essa ubiquidade do medo à escuridão, que começava exatamente do outro lado da porta da cabana e envolvia o mundo situado além da cerca da fazenda. Na escuridão, tudo pode acontecer, mas não há como dizer o que virá. A escuridão não constitui a causa do perigo, mas é o habitat natural da incerteza – e, portanto, do medo. (BAUMAN, 2008b, p. 8)

⁴ FEBVRE, Lucien. *Le Problème de L’incroyance au XVIe siècle*. Paris: A. Michel, 1942, p. 380.

O complexo contexto instaurado por esses medos faz com que o indivíduo esteja em eterna vigilância, ou melhor, alerta, para proteger-se de algo que ele mesmo não enxerga, não conhece ou não entende. O medo da modernidade líquida pode ser metaforicamente comparável a uma sirene que é acionada sem nenhuma razão específica clara. A metáfora da sirene também vem e ser conveniente para ilustrar a constante busca por segurança, a fim de se controlar as forças (em geral invisíveis) que com frequência rondam sorrateiramente a vida cotidiana nessa modernidade tardia.

Bauman (2008b, p. 27) faz referência à comparação entre os medos da sociedade moderna e a “síndrome de Titanic”, grande transatlântico de luxo que afundou em pleno oceano, construído no início do século XX, no crepúsculo da *Belle Époque*, prometendo extrema segurança e conforto a seus civilizados passageiros. Essa referência ao Titanic especialmente se encaixa no fato de que tal síndrome é o horror da humanidade de se locomover sobre a frágil superfície da civilização (tão fina como uma hóstia) e cair no vazio desprovido dos fundamentos civilizacionais (organizados, rotineiros, previsíveis, carregados de códigos de comportamento determinados ou determinantes).

Enquanto na modernidade sólida, era do nascimento das máquinas e da ciência como o caminho para a redenção, foi prometido que o medo seria um mal extirpado (afinal, a própria ciência prometia iluminar o caminho da humanidade rumo à previsibilidade de uma vida sem sobressaltos), em contrapartida, na modernidade líquida, esse mesmo medo passa a ser tratado como parte integrante e inerente à vida (integrante, complementar e indivisível). Nesse sentido, para que o horror e o medo dessa sociedade hipermoderna sejam aliviados, foram criados dispositivos (arquitetônicos, medicamentosos, bélicos), a fim de tornar a condição de profundo temor algo manejável, tolerável. Logo, a maneira como se encara o medo e o risco na modernidade líquida é completamente diferente da maneira como ele era encarado na modernidade sólida, justamente em razão de o risco e o medo terem ganhado (junto à liquidez) uma condição crônica. Conseqüentemente, na modernidade (em especial a leve, líquida), esses dois elementos, segurança e medo, passam por uma forma específica de apresentação e estabelecimento na sociedade e no indivíduo, criando ou causando uma estrutura mental estável, o que Bauman chamou de “medo derivado”:

O “medo derivado” é uma estrutura mental estável que pode ser mais bem descrita como o sentimento de ser suscetível ao perigo; uma sensação de insegurança (o mundo está cheio de perigos que podem se abater sobre nós a qualquer momento com algum ou nenhum aviso) e vulnerabilidade (no caso de o perigo se concretizar, haverá pouca ou nenhuma chance de fugir ou de se defender com sucesso; o pressuposto da vulnerabilidade aos perigos depende mais da falta de confiança nas defesas disponíveis do que do volume ou da natureza das ameaças reais). Uma pessoa que tenha interiorizado uma visão de mundo que inclua a insegurança e a vulnerabilidade recorrerá rotineiramente, mesmo na ausência de ameaça genuína, às reações adequadas a um encontro imediato com o perigo; o “medo derivado” adquire a capacidade de autopropulsão. (BAUMAN, 2008b, p. 9)

Logo, tal estressante gestão dos medos exige bem mais aparatos que lidem com as incontáveis situações de perigo (imaginárias ou não) fora do escopo das nossas capacidades de controle sobre a vida e sobre o mundo que nos cerca. Bauman (2008, p. 96) argumenta que a sociedade moderna tem horror ao inadministrável, ao que foge do alcance das possibilidades de regulação e controle. Assim, essa condição é transformada em algo inviável do ponto de vista psicológico. Dessa maneira, não é difícil entrever nessa condição psicológica estável chamada “medo derivado” o que popularmente conhecemos em psicopatologia como “fobia”, ou seja, uma crença permanente na suscetibilidade ao perigo e na incapacidade de controlar ou deter a adversidade. Então, a tese de que esse medo líquido tenha contornos “fóbicos” se mostra verdadeira: na falta de um objeto precisamente delimitado a ser temido, essa condição estável é transfigurada em processo fóbico (criando, então, inúmeras situações passíveis de medo).

No momento em que o Estado não mais tem atributos capazes de cumprir o papel de protetor dos cidadãos em relação a esses medos líquidos (frutos da subjetividade, dissolução de fronteiras e da globalização), vê-se obrigado a mudar a ênfase da proteção contra o medo pautado na segurança social para os perigos da segurança pessoal. Afinal, como afirma Bauman (2008b, p. 31), os medos são muitos e variados: pessoas de diversas categorias sociais, etárias e de gênero são angustiadas por seus medos particulares.

É válido comentar que a complexidade da teia de medos pessoais é tão grande que é difícil ver sentido (como também manter gerência) nessa sucessão contínua e aleatória de perigos constantes, o que gera sentimento de impotência ou apequenamento diante das circunstâncias estressoras. Afinal, os perigos pessoais sentidos pelo indivíduo líquido transcendem a capacidade da ação. Ou seja, muitas vezes sem mesmo permitir conceber com clareza quais são as ferramentas ou

habilidades necessárias à tarefa de gerenciamento do medo. Tal falta de capacidade gerenciadora, perceptiva, cria dificuldades para planejar e criar atitudes mais lógicas e concretas (que poderiam estabilizar o indivíduo exposto a condições líquidas amedrontadoras). Em relação ao medo líquido (tipicamente opaco e caótico), Bauman explica:

Não tendo conseguido entender suas origens e sua lógica (se é que [os medos] seguem uma lógica), também estamos no escuro e na incerteza quando se trata de tomar precauções – para não falar em evitar ou enfrentar os perigos que eles sinalizam. Simplesmente nos faltam ferramentas e habilidades. (BAUMAN, 2008b, p. 31)

Em vista disso, a luta contra os perigos se transforma em uma busca (marcada pelas incertezas) também individual. Do mesmo modo, com a diluição do Estado (não mais institucionalizando políticas públicas de segurança social), paralelamente acompanhada do aumento dos medos pessoais, emerge a procura por mecanismos complementares ou substitutivos de combate a tais medos particulares e subjetivos. Assim, o medo da modernidade líquida passa a movimentar um mercado especializado (além do medicamentoso) voltado a tentar atenuar as angústias contemporâneas (armas, alarmes, treinamentos de defesa, vigilância, câmeras, veículos blindados, etc.). Bauman (2007, p. 18) argumenta que “grande parte do capital comercial pode ser (e é) acumulada a partir da insegurança e do medo”:

Os monstros militares bebedores de gasolina, equivocadamente chamados de “veículos militares esportivos”, que já alcançaram 45% de todas as vendas de automóveis nos Estados Unidos, estão sendo introduzidos no cotidiano urbano como “cápsulas defensivas”. (BAUMAN, 2007, p. 18)

Assim sendo, a capacidade de o medo ser a válvula propulsora de muitos outros mecanismos ligados aos sistemas de produção é enorme, e cria uma sociedade individualizada e atomizada baseada também nesse tipo de consumo específico.

Então, por fim, é interessante terminar o apontamento sobre medo com a ideia de que o indivíduo da modernidade líquida, devido à falência do estado de proteção social, acaba buscando por meios próprios as ferramentas necessárias para o manejo das ansiedades cronicizadas sobre questões de perigo e risco (imaginários ou não). Além disso, fica clara a necessidade que tem o indivíduo da modernidade líquida em conceber sozinho (já que a malha social também é um sólido em liquefação) mecanismos de conduta adaptados a esse contexto de vida instável e atemorizador.

Em contrapartida, uma outra atitude, de certa forma igualmente individualizada, pode ser levada em consideração: o fechamento de comunidades privativas em busca de uma tranquilidade artificialmente paradisíaca, descolada de um entorno considerado ameaçador, como as encontradas em condomínios fechados e toda sua tecnologia de segurança envolvida. Nesse caso, o medo líquido transforma não apenas o indivíduo e o grupo ao qual pertence, como também o próprio entorno físico ou geográfico que o cerca, reconfigurando a noção de rua, de bairro, de cidade. Bauman (2007, p. 79) explica que os moradores mais abastados compram residências em áreas isoladas por eles escolhidas (parecidas a guetos), impedindo todos os outros de se fixarem nelas, desligando o mundo onde vivem dos outros habitantes da cidade; assim, cada vez mais seus guetos voluntários são transformados em locais de guarnição ou extraterritorialidade. Por isso, o medo pessoal ou medo particular nesse ponto podem ganhar contornos grupais: o “meu medo” pode ser transformado em “nosso medo”; o “eu” da modernidade líquida se transfigura, nesse momento, em “nós”. Pois, como bem disse Bauman (2007, p. 61), ao contrário das evidências objetivas que possam desanuviar a sensação de medo ou tensão ao que é “diferente” ou “estranho” ao grupo, é precisamente esse acarinhado “nós” que, entre todos os povos, se sente mais intimidado, abalado e assustado, mais propenso ao pânico e mais aficionado por tudo referente à proteção e segurança do que todos os povos de todas as sociedades que se tem registro.

2.3.5 Progresso e mercado de trabalho líquidos

A condição líquida dessa nossa atual era moderna mina todas as estruturas convencionais do que compreendemos como mercado de trabalho, que antes se pautava no progresso. O polonês Zygmunt Bauman (2001, p. 166) argumenta que o progresso “não representa qualquer qualidade da história, mas uma autoconfiança do presente”; sendo o sentido mais profundo do progresso (quem sabe o único) ser composto por duas crenças inter-relacionadas: a de que “o tempo está ao nosso lado” e a de que “somos nós que fazemos acontecer”. Esse conjunto de ideias (de viés desimpedido, convicto) concebeu, durante muito tempo, um cenário favorável e otimista ao empreendedorismo do grande capital durante a modernidade sólida (pautado na racionalidade, organização e mecanização rumo ao futuro). No entanto, aos poucos esse cenário positivamente exuberante parece estar cambiando. Assim,

Bauman (2001) argumenta que tal fundamento da fé progressista é hoje viável especialmente por suas rachaduras e fissuras:

Os mais sólidos e menos questionáveis de seus elementos estão perdendo seu caráter compacto junto com sua soberania, credibilidade e confiabilidade. A fadiga do estado moderno é talvez sentida de modo mais agudo, pois significa que o poder de estimular as pessoas ao trabalho – o poder de fazer as coisas – é tirado da política, que costumava decidir que tipos de coisas deveriam ser feitas e quem as deveria fazer. Embora todas as agências da vida política permaneçam onde a “modernidade líquida” as encontrou, presas como antes a suas respectivas localidades, o poder flui bem além de seu alcance. A nossa experiência é semelhante à dos passageiros que descobrem, bem alto no céu, que a cabine do piloto está vazia. (2001, p. 168)

Então, chegamos a um ponto no qual as estruturas idealizadas e erguidas pelo progresso, todavia, existem; ou seja, ainda possuem relativa solidez (parcialmente mantendo suas funções, bem como seus locais de abrangência dentro do escopo da modernidade). Porém, munidos de um olhar mais minucioso, podemos perceber muitos dos sinais de precariedade dessa condição tipicamente moderna. Bauman (2001, p. 169) explica que o arroubamento moderno com o progresso – com a vida que pode ser “trabalhada” para ser mais satisfatória do que é, e destinada a ser assim aperfeiçoada – ainda não terminou, e provavelmente não termine tão cedo. Ou seja, para o sociólogo polonês, o progresso (tendo como válvula propulsora o trabalho) ainda continua presente, mas agora detendo um aspecto mais instável, opaco, confuso e menos decifrável.

Bauman (2001, p. 170) deslinda que, se o conceito de progresso em sua forma presente parece tão pouco familiar (chegando ao ponto de nos perguntarmos se ainda a mantemos), é porque o progresso, como diversos outros âmbitos da vida moderna, está agora “individualizado”; mais especificamente – desregulado e privatizado. Tal condição, segundo Bauman, pode ser explicada pelo seguinte fato:

Vivemos num mundo de flexibilidade universal, sob condições de *Unsicherheit* aguda e sem perspectivas, que penetra todos os aspectos da vida individual – tanto as fontes da sobrevivência quanto as parcerias do amor e do interesse comum, os parâmetros da identidade profissional e cultural, os modos de apresentação do eu em público e os padrões da saúde e aptidão, valores a serem perseguidos e o modo de persegui-los. (BAUMAN, 2001, p. 171)

Logo, devido a essa instabilidade do progresso, o que antes entendíamos ser estável e seguro laboralmente é transformado em preceitos relativos à temporalidade, sazonalidade (os antigos contratos de trabalho dão espaço para a flexibilização, individualização, modernização). Durante a modernidade sólida, os trabalhadores (muitas vezes na forma de grandes grupos e massas) estabeleciam

fortes vínculos com a instituição em que trabalhavam (também sendo incluídos aqui o espaço físico e os outros trabalhadores que formavam uma equipe ou grupo de classe relativamente solidário). Além disso, esses “operários da era sólida” trabalhavam no mesmo lugar durante muito tempo (baseados ou regulamentados por meio de leis ou não). Assim, esses trabalhadores tendiam a criar mais sociabilidade, igualmente tendiam a criar mais laços capazes de certos mecanismos de poder, organização e voz para instaurar manifestações. Ademais, o trabalho sólido, caracterizado arquetipicamente pela constância cotidiana nas instalações das pesadas grandes instituições produtoras, demonstrava deter qualidades relativamente solidificantes, culminando em um futuro individual e laboral razoavelmente previsível. Bauman constata:

Quaisquer que tenham sido as virtudes que fizeram o trabalho ser elevado ao posto de principal valor dos tempos modernos, sua maravilhosa, quase mágica, capacidade de dar forma ao informe e duração ao transitório certamente está entre elas. Graças a essa capacidade, foi atribuído ao trabalho um papel principal, mesmo decisivo, na moderna decisão de submeter, encilhar e colonizar o futuro, a fim de substituir o caos pela ordem e a contingência pela previsível (e, portanto, controlável) sequência dos eventos. (BAUMAN, 2001, p. 172)

Entretanto essas condições relativamente estáveis ganharam outros contornos mais fluidos (recomodificados), mais fragmentados e à mercê do mercado de consumo, nos dias atuais (livres da regência de todo o pesado aparato estatal). Afinal, segundo Bauman (2008a, p. 18), a recomodificação do trabalho é singularmente incompatível com a apreensão da burocracia governamental, “notoriamente inerte, presa à tradição, resistente à mudança e amante da rotina”.

Atualmente, momento em que vivemos um intenso processo de liquefação, os trabalhadores não necessariamente se encontram em grandes massas em um mesmo lugar espacialmente institucionalizado. Esse distanciamento e essa fragmentação da antiga grande massa laboral diminuíram, conseqüentemente, as capacidades de comoção de pleitos sociais e políticos. Também, a fragmentação das grandes massas trabalhadoras parece ter igualmente diminuído a sensação de pertença grupal e o sentimento de fraternidade entre os indivíduos envolvidos nos processos laborais. Isso se deve em grande medida ao surgimento de uma sociedade consumista, que troca os elementos sólidos e positivos de uma vida socialmente responsável por produtos imediatistas (hedonistas) inerentes à cultura do consumismo; ou seja, de certo modo, há uma inversão de valores. Bauman (2008a, p. 154) explana que a busca por prazeres individuais promovida pelas

mercadorias oferecidas atualmente (uma busca guiada e redirecionada por campanhas publicitárias atuantes) fornece o único substituto admissível – na realidade, bastante desejado e esperado – para a edificativa solidariedade dos companheiros de trabalho.

Paralelamente, percebemos através de uma visão geral que o capital (esse mesmo capital que ergueu sólidos como as grandes e pesadas fábricas ou investiu por muito tempo na manutenção da produção “fordista”) tornou-se pulverizado, fragmentado. A estrutura de trabalho fordista, grande, densa e pesada dá lugar a uma condição mais leve, fecunda de possibilidades que parecem vencer (ou, em certa medida, distorcer) as ideias ou conceitos de tempo e de espaço. Bauman (2001, p. 153) explica que, com o capital contemporâneo, vivemos agora uma outra “grande transformação” pautada na “descorporificação” dos trabalhadores (antes presos e vigiados fisicamente pelos empregadores da modernidade sólida). Ou seja, o trabalho foi liberado da conjuntura panóptica, livrando o capital dos enormes custos de manutenção das estruturas laborais densas e maciças, já antiquadas à alta velocidade e leveza dos tempos liquefeitos. Isso pode explicar o fato de a condição de fragmentação e abstração (descorporificada) do mercado de trabalho se tornar tão comum que o “profissional autônomo” passa a figurar como um personagem corriqueiro no âmbito laboral da modernidade líquida, “órfão” de instituições empregadoras. Também, segundo Bauman (2001), essa descorporificação termina igualmente por complementar a dissolução da malha política e social conformada por padrões e empregados, tornando tal relação mais abstrata, mais impessoal, distanciada ou artificial:

Se a ciência da administração do capitalismo pesado se centrava em conservar a “mão de obra” e forçá-la ou suborná-la a permanecer de prontidão e trabalhar segundo os prazos, a arte da administração na era do capitalismo leve consiste em manter afastada a “mão de obra humana” ou, melhor ainda, forçá-la a sair. Encontros breves substituem engajamentos duradouros. (BAUMAN, 2001, p. 154-155)

Igualmente é importante lembrar que, ao contrário da relativa solidez do período pesado da modernidade (em que o trabalhador era tido como “apto” ao trabalho no momento em que se comprovava sua capacidade e aptidão à especialização), hoje o grande capital exige de seus trabalhadores (pulverizados e fragmentados) uma flexibilidade de capacidades e conhecimentos, enquanto torna suas funções mais elásticas e variadas, livres de nichos específicos. Em razão disso, é dada ao trabalhador a responsabilidade de sempre atualizar-se, renovar-se de

modo a melhor se encaixar aptamente às sempre distintas necessidades surgidas. Logo, aptidão faz parte das características individuais necessárias ao mercado de trabalho líquido, onde a falta de uma única direção a ser seguida exige do trabalhador um caráter infinitamente multifacetado. Sobre essa aptidão infinita, Bauman elucida:

A busca da “aptidão” é como garimpar em busca de uma pedra preciosa que não podemos descrever até encontrar; não temos, porém, meios de decidir que encontramos a pedra, mas temos todas as razões para suspeitar de que não a encontramos. A vida organizada em torno da busca da aptidão promete uma série de escaramuças vitoriosas, mas nunca o triunfo definitivo. (BAUMAN, 2001, p. 101)

Se analisarmos de maneira macroscópica e depois microscópica a problemática do mercado de trabalho na modernidade líquida, perceberemos que toda a engrenagem envolvendo a prática laboral parece estar com seus sólidos comprometidos: a ideia de progresso, a imagem das grandes estruturas institucionais físicas de fábricas e empresas (onde eram estabelecidos os antigos processos de produção da modernidade pesada), a relação trabalhador-patrão (inseridos também em um âmbito individual). Então, por fim, através do conhecimento desses pontos gerais, perceberemos como o progresso (bússola da modernidade) e o mercado de trabalho (outrora previsível, estamental, maquinal) terminaram suprimindo seus sólidos, desmaterializando-os a fim de acompanhar com rapidez e agilidade o capitalismo flexível e leve. Assim, entenderemos a modernidade líquida como uma época na qual as relações de trabalho cada vez mais se desgastam e a própria esfera do trabalho cada vez mais se transforma em um campo fluido, imprevisível, desregulamentado.

2.3.6 Consumo e identidade líquidos

A modernidade líquida é caracterizada, segundo Zygmunt Bauman (2008a, p. 13), por ser um período específico do capitalismo com uma sociedade que passou do *status* de produtora para o *status* de consumidora. Isso não significa que não há mais produção, mas que a hierarquização e o reconhecimento social acontecem a partir da via do consumo, não mais pela via da produção (como era visto na modernidade sólida). Isso se deve em razão da flexibilização cada vez maior do capitalismo e, por consequência, do que ele mesmo controla e rege. Sobre tal flexibilização, Bauman (2001, p. 81) afirma que, nos tempos líquidos, o capitalismo

se torna cada vez mais “leve”, tomado por uma condição excessivamente livre, em um mundo de infinitas possibilidades individuais inconstantes. São essas mesmas possibilidades que transformam o modo de pensar, agir e interagir da sociedade: tudo passa a se configurar em torno dos mecanismos, desejos e modos de consumo exacerbados e fugazes.

Em relação ao fenômeno do consumo atrelado a esse momento de “capitalismo leve” ou “capitalismo flexível”, Bauman (2008a, p. 34) propõe, para melhor entendimento, a existência de três tipos ideais relacionados a esse contexto. A tríade dos tipos ideais é: o consumismo, a sociedade de consumidores e a cultura consumista. Esses são três tópicos que ajudam a descrever o momento da modernidade no qual estamos inseridos: uma modernidade na qual tudo gira em torno das transações comerciais, bem como das trocas e interesses fluidos, em que se encontram incrustados os mercados, acompanhados de complexas matrizes políticas e culturais, conferindo ao ato de consumir uma importância e ressonância específicas.

Agora, conceituemos, então, esses três tópicos ideais: o primeiro, consumismo, é caracterizado por Bauman como algo banal e até mesmo trivial:

É uma atividade que fazemos todos os dias, por vezes de maneira festiva, ao organizar um encontro com os amigos, comemorar um evento importante ou nos recompensar por uma realização particularmente importante – mas a maioria das vezes é de modo prosaico, rotineiro, sem muito planejamento antecipado nem reconsiderações. (BAUMAN, 2008a, p. 37)

Então, o consumismo é uma espécie de *modus operandi* ou prática que reflete muito da psique e dos comportamentos individuais e coletivos em relação ao ato de consumir (de forma calculada ou, muitas vezes, de forma irrefletida). Já o segundo tópico, a sociedade de consumidores, é explicado por Bauman de forma a englobar um conjunto contextual de condições existenciais, no qual estão inseridos os indivíduos adeptos do consumismo:

[...] a sociedade de consumidores representa um conjunto peculiar de condições existenciais em que é elevada a probabilidade de que a maioria dos homens e das mulheres venha a abraçar a cultura consumista em vez de qualquer outra, e de que na maior parte do tempo obedeçam aos preceitos dela com máxima dedicação. (BAUMAN, 2008a, p. 70)

Assim, a sociedade de consumo é um tipo de sociedade guiada pelo consumismo, munida de mecanismos de coerção e persuasão, que avalia, recompensa e penaliza segundo a prontidão e adequação de seus membros, na condição de consumidores. Por sua vez, o terceiro tópico está relacionado à cultura

consumista que, segundo Bauman (2008a), refere-se a todo um aspecto de consumo simbólico voltado a produtos das correntes de modismos e tendências, legitimados ou não pelos próprios indivíduos consumidores, os quais conformam grupos sociais e políticos bastante específicos e reconhecíveis, constituindo as “tribos pós-modernas”:

Devemos recordar, contudo, que numa sociedade de consumidores, em que os vínculos humanos tendem a ser conduzidos e mediados pelos mercados de bens de consumo, o sentimento de pertença não é obtido seguindo-se os procedimentos administrados e supervisionados por essas “tendências de estilo” aos quais se aspira, mas por meio da própria identificação metonímica do aspirante com a “tendência”. O processo de autoidentificação é perseguido, e seus resultados são apresentados com a ajuda das “marcas de pertença” visíveis, em geral encontráveis nas lojas. [...] Nas “tribos pós-modernas” [...], “figuras emblemáticas” e suas marcas visíveis (dicas que sugerem códigos de vestuário e/ou conduta) substituem os “totens” das tribos originais. (BAUMAN, 2008a, p. 108)

Tal tríade ideal, percebida e teorizada por Zygmunt Bauman (2008a), possibilita que observemos o complexo panorama da teia que conforma a sociedade líquida e muitas de suas problemáticas. Entre essas problemáticas estão incluídas questões como a fragilidade nas relações agora transformadas em produtos perecíveis; também está incluída nessa tríade a incapacidade de o indivíduo gerir autonomamente e com ajuda de vínculos sociais sólidos uma identidade estável; além disso, esse grupo de três tópicos ainda abarca a transformação das massas trabalhadoras em produtos barganháveis, bem como institui uma relação irresponsável ou impensada no tocante ao processo de consumo e tudo que esse ato acarreta (lixo, exploração imprudente e desperdícios de matérias-primas, etc.). Assim, ao contrário da modernidade sólida, quando a produção era o poder regente da sociedade, agora é o consumo que cria e organiza os novos modos de vida dentro da teia social e política contingente.

Segundo Bauman (2008a, p. 15), isso se deve ao fato de que, no caminho entre a sociedade de produtores e a sociedade de consumidores, as tarefas envolvidas na recomodificação do capital e do trabalho passaram simultaneamente pelo processo de desregulamentação e privatização contínuas, de maneira profunda e aparentemente irreversível, mesmo que incompleta.

A recomodificação se expandiu até atingir o âmbito da sociedade e dos indivíduos. Logo, a sociedade de consumo passa a formar e fomentar indivíduos aptos a pensar e agir com hábitos de consumidores de mercadorias. Bauman (2008a, p. 154) argumenta que a procura por prazeres individuais mediada pelas

mercadorias oferecidas atualmente, uma busca guiada e a todo tempo redirecionada e reorientada por campanhas publicitárias constantes, fornece o único substituto aceitável em lugar da edificante solidariedade dos colegas de trabalho e para o ardente calor humano de cuidar e ser cuidado pelos mais próximos e queridos, tanto no lar como na vizinhança.

Não podemos esquecer que tudo nessa sociedade de consumo é descartável, tudo pode ser transformado, banalizado para depois ser consumido: desde os objetos, o emprego e, até mesmo, as próprias pessoas. É neste ponto que Bauman (2008a, p. 32) nos incita a recordar e a refletir sobre como os relacionamentos atuais são superficiais e frágeis, e como o amor (representando aqui o sentido mais amplo da palavra) termina por dar lugar a uma relação centralizada no utilitarismo e na pura satisfação (o exato oposto de amizade, devoção, solidariedade e carinho). Além disso, essa condição instauraria uma espécie de contrato não só entre os indivíduos nas relações sociais ligadas às afetividades, mas também nas relações laborais, institucionais: o trabalhador igualmente é transformado em uma mercadoria mais ou menos valorizada, passível de descarte, sem o apoio dos colegas nem da própria instituição na qual trabalha. Bauman cita:

O mercado de trabalho é um dos muitos mercados de produtos em que se inscrevem as vidas dos indivíduos; o preço de mercado da mão de obra é apenas um dos muitos que precisam ser acompanhados, observados e calculados nas atividades da vida individual. (BAUMAN, 2008a, p. 18)

Logo, os relacionamentos (incluindo os trabalhistas) surgidos nessa sociedade de consumo (em seu vasto campo da afetividade) não são feitos para durar: os indivíduos não se relacionam; na verdade, eles se conectam, baseados em interesses pautados pelo chamado “fetiche pela subjetividade” dos consumidores. Essa “subjetividade” dos consumidores é explicada por Bauman (2008a, p. 24) como sendo composta de opções de compra: “opções assumidas pelo sujeito e seus potenciais compradores”.

Tal sociedade de consumo, pautada nos “fetiches da subjetividade”, não só torna os laços afetivos entre indivíduos significativamente mais frágeis, mas também torna frágil a relação que as pessoas têm com os elementos constituintes de seu próprio mundo: os políticos, a tradição, a religião, o emprego etc. Até mesmo os ídolos da atualidade se tornaram meros produtos descartáveis dessa sociedade consumista. Bauman explana a respeito desse *modus operandi*:

A sociedade de consumidores desvaloriza a durabilidade, igualando “velho” a “defasado”, impróprio para continuar sendo utilizado e destinado à lata de lixo. É pela alta taxa de desperdício, e pela decrescente distância temporal entre o brotar e o murchar do desejo, que o fetichismo da subjetividade se mantém vivo e digno de crédito, apesar da interminável série de desapontamentos que ele causa. (BAUMAN, 2008a, p. 31)

É interessante perceber que o lugar de convívio público da sociedade consumista são espaços voltados para o consumismo, onde as relações interpessoais são pautadas pelo ato de consumir, e que a interrupção do ato de consumo (quando é tomado um caráter mais humanizado e não interessado nas relações) está remetido a uma forma de ruptura das normas ou padrões preconizados. Zygmunt Bauman (2001, p. 124) argumenta que uma das categorias no espaço público (neste caso, o não civil) se destina a servir os consumidores, ou melhor, se destina a transformar o habitante da malha urbana em consumidor (espaços sem qualquer interação que traga prejuízo aos indivíduos envolvidos no ato de consumir).

Nesse tipo de espaço, tudo pode ser tratado como mercadoria, até mesmo o corpo do próprio consumidor, como podemos constatar na citação de Bauman:

[...] a sociedade de consumidores acena aos seus com o ideal de aptidão (*fitness*). Os termos – saúde e aptidão – são frequentemente tomados como coextensivos e usados como sinônimos; afinal, ambos se referem ao cuidado com o corpo, ao estado que se quer que o corpo alcance e ao regime que se deve seguir para realizar essa vontade. Tratar esses termos como sinônimos é, porém, um erro – e não meramente pelos fatos conhecidos de que nem todos os regimes de aptidão “são bons para a saúde” e de que o que ajuda a manter a saúde não necessariamente leva à aptidão – saúde e aptidão pertencem a dois discursos muito diferentes e apelam a preocupações muito diferentes. A saúde, como todos os conceitos normativos da sociedade dos produtores, demarca e protege os limites entre “norma” e “anormalidade”, “saúde” é o estado próprio desejável do corpo e do espírito humanos [...]. O estado de aptidão, ao contrário, é tudo menos “sólido”; não pode, por sua natureza, ser fixado e circunscrito com qualquer precisão. [...] “estar apto” significa ter um corpo “flexível”, absorvente e ajustável, pronto para viver sensações ainda não testadas e impossíveis de descrever de antemão. (BAUMAN, 2001, p. 99-100)

Além disso, junto ao corpo do consumidor, a identidade na era do consumo líquido igualmente pode ser transformada em mercadoria descartável. A identidade, nestes tempos aqui abordados, foi transformada de algo que o indivíduo herda (com ajuda dos elementos da tradição) ou lapida (através do amadurecimento e das vivências) em algo que o indivíduo procura (com ajuda dos meios de produção, das mídias e do consumo). Através da materialização de características selecionadas em meio ao chamado “fetiche da subjetividade” do consumidor, munido de tecnologias específicas para isso, o sujeito interessado nas relações baseadas no consumo se

reveste de características cobiçáveis, idealizadas, muitas vezes não correspondentes à materialidade, à realidade. Logo, o indivíduo termina por materializar em seu próprio *self* características presentes em uma “lista de compras” (a mais apropriada a certos catálogos sociais). Para Bauman (2008a, p. 24), as relações entre os indivíduos das sociedades consumidoras terminam por transformar direta e indiretamente a maneira como os sujeitos agem e materializam suas próprias identidades a fim de estabelecer vínculos desejáveis. Vínculos esses que criam a cultura de subgrupos tribais pós-modernos, conformando guetos excludentes, envoltos e interessados na produção e reprodução de estética e modos próprios.

A identidade então é transfigurada rotineiramente ou sazonalmente de acordo com as regras ditadas por forças superiores à sociedade (já fragilizada, organizada fluidamente em uma teia de conexões e desconexões contingentes) e ao indivíduo (sem uma identidade própria resistente aos ímpetos consumistas). Tais forças com capacidade para transfigurar identidades e desejos (outrora coesos e solidamente alinhados, como na modernidade pesada) estão calcadas nos modismos ou nas tendências. Bauman afirma:

Está à frente portando os emblemas das figuras emblemáticas das tendências de estilo escolhido por alguém de fato concederia o reconhecimento e a aceitação desejados, enquanto permanecer à frente é a única forma de tornar tal reconhecimento de “pertença” seguro pelo tempo pretendido – ou seja, solidificar o ato singular de admissão, transformando-o em permissão de residência (por um prazo fixo, porém renovável). (BAUMAN, 2008a, p. 108)

Então, essa identidade que é mediada pelo consumo termina por se tornar uma busca sem fim, pois o próprio consumo não tem encerramento. O consumo não é finalizado porque ele é movido pelo querer e pelo desejo também incessantes; isso significa que, enquanto mercadoria, a identidade nunca irá satisfazer aqueles que a procuram, sempre será passageira, exatamente porque a busca pela satisfação através das identidades também não possui fim (pelo fato de esta ser descartável, jamais é absoluta). Nesse sentido, não havendo a possibilidade de o indivíduo estabelecer ligações com um parâmetro identitário permanente, ele começa a se portar de maneira desapegada, não apenas em relação à sociedade à qual pertence, mas também em relação à sua própria condição de indivíduo provido de particularidades e referências próprias.

Desse modo, por meio do ato do consumo, os indivíduos de hábitos consumistas inseridos em uma cultura de consumo, além de constituírem uma sociedade “comoditizada”, habitam (muitas vezes inconscientemente) o limbo da impermanência da modernidade liquefeita.

2.3.7 Arte na pós-modernidade

No vocabulário de Bauman (2004, p. 321), pós-modernidade significa sociedade ou um tipo de condição humana; então, colocaremos aqui esse mesmo termo como sendo pertencente ao espectro da era da modernidade líquida (como muitas vezes o faz o próprio sociólogo polonês).

A chegada da pós-modernidade ou da era líquida, apesar de cronologicamente difusa e imprecisa, permite convencionar como momento de transição (ou inflexão) o pós-modernismo: movimento (ou conjunto de movimentos) surgido na segunda metade do século XX e que, segundo Bauman (2004, p. 321), referencia uma visão de mundo que pode surgir, mas não necessariamente, da condição pós-moderna. Então, em um âmbito geral, muitas das características percebidas na era da modernidade líquida ou pós-modernidade tiveram suas sementes plantadas durante o pós-modernismo, quando foram postos em xeque (a princípio, por meio da arquitetura) os parâmetros estéticos desenvolvidos e construídos no decorrer da modernidade.

Carlo Bordini (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 96), dialogicamente baseado na teoria de Bauman, lembra que o pós-modernismo nasceu nos Estados Unidos, como um movimento interessado na inovação arquitetônica nos anos 1960 e 1970, sendo imediatamente reconhecido por sua intolerância à desarmonia ambiental. Carlo Bordini (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 96), igualmente sustentado pelo pensamento do sociólogo e filósofo Zygmunt Bauman, também argumenta que foi um historiador chamado Charles Jencks (1977) quem simbolicamente escolheu um dia específico para o fim ou a morte da arquitetura moderna: nas ruínas dos prédios de apartamentos de Pruitt-Igoe, em St. Louis, Estados Unidos. Em debate com Zygmunt Bauman, o estudioso Carlo Bordini chega à seguinte conclusão:

Na modernidade avançada, os arquitetos pós-modernos substituíram as formas atrativas do populismo estético, no qual as distinções entre alta cultura e cultura de massa são eliminadas. Quando é possível, eles recuperam detalhes, embelezamentos, ornamentos e citações inspiradas no passado, numa construção imaginativa de formas que às vezes se aproxima

do Kitsch e se alimenta dos refugos culturais produzidos pelo consumo. A citação (colunas, ornamentos) constitui o vínculo histórico com o passado, período considerado em sua totalidade, para o qual eles olham com interesse. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 96)

Mais tarde, a pós-modernidade (o que posteriormente Bauman vem a chamar de modernidade líquida) se estabeleceu sem um rito de passagem convencional. Bauman (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 103) afirma que isso aconteceu devido ao fato de termos em mente o ato de passagem como sendo comparado a uma extensão de estrada que leva de um “aqui” para um “lá”. No entanto, Bauman explica que para os pós-modernistas, o “lá” era tão obscuro quanto pouco importante e indigno de interesse, estando a maioria (ou talvez todas) as preocupações dos artistas pós-modernistas mais vinculadas a desejos de “desmantelamento”, “desconstrução” e, por fim, destruição (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 104).

Não parece à toa que foi a partir da arquitetura que o pós-modernismo se espalhou para outros âmbitos das produções estéticas ou culturais (além de sociais e políticas). A arquitetura é, em grande parte das vezes, reconhecida como o espaço categórico das substâncias sólidas (a exemplo do concreto). Também, a arquitetura traz para seu espaço de atuação a ideia de ordem, planejamento e, em certa medida, previsibilidade. Concreto e ordem: em seus sentidos literais ou metafóricos, dois pilares fundamentais da modernidade sólida. Do mesmo modo, metaforicamente a arquitetura (em especial, a partir da corrosão da modernidade) pode ser encarada como uma linguagem responsável por destruição e reconstrução de novos corpos sólidos (rígidos, mas ao mesmo tempo precários, pouco duráveis, suscetíveis a desmontes). Bauman (BAUMAN; BORDONI, 2016) também encontra nesse conjunto de metáforas conceituais arquitetônicas uma explicação para aquele momento de rupturas, bem como de enfrentamentos, diante do *status quo* estabelecido pela modernidade:

Não deixa de ter significado o fato de que o movimento pós-modernista tenha partido da arquitetura, a área de atividade humana da qual a própria ideia de “ordem” (*ordo*) foi extraída, do limiar da era moderna, para ser metaforicamente aplicada à totalidade da atividade humana no mundo, incluindo a sociedade, hoje considerada a mais notável das construções. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 104)

Logo, é no contexto da construção, da desconstrução e do desmantelamento que acontece a implosão dos elementos sólidos remanescentes das heranças históricas humanas (frutos das primeiras aparições da modernidade ainda como fenômeno em germinação nos primórdios do renascimento).

Então, podemos entender que, na totalidade, as atividades humanas, incluídas aqui as modalidades artísticas, são tratadas como notáveis construções; e, conseqüentemente, como qualquer construção da modernidade clássica, estão sujeitas ao desmantelamento e à corrosão, assim como acontece com a implosão de quaisquer novos sólidos recém-construídos e já considerados antiquados; afinal, na modernidade, em especial a tardia, pós-moderna ou líquida, nada é feito para durar. Como diz Bauman (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 104), a ordem e o equilíbrio são atributos que os arquitetos pós-modernos atacam veementemente, transformando em ruína os arquétipos estéticos vitruvianos redescobertos pelos construtores europeus do século XV (retirados do antigo tratado *De architectura*), bem como os seus derivativos: sistematicidade, harmonia, estrutura, padrão, adaptação.

Além da destruição dos parâmetros estéticos sólidos historicamente herdados, outros fatores caracterizam a arte desse período de pós-modernidade: a individualidade e a falta de correntes sistematizadas em percursos estéticos cadenciados dentro de um período histórico linear (como acontecia na modernidade sólida, no caso das vanguardas).

Primeiramente, para entendermos essa condição de pulverização da produção das artes, temos de estabelecer uma linha de raciocínio a respeito do que vêm a ser, na modernidade, as “vanguardas” artísticas. Bauman (1998, p. 121) explica que vanguarda é a tradução da palavra *avant-garde*, podendo significar posto avançado, ponta-de-lança da primeira fileira de um exército em movimento:

[...] um destacamento que se move na frente do corpo mais importante das forças armadas – mas permanece adiante apenas com o fim de preparar o terreno para o resto do exército. Um pelotão, diz-se, que capturou um ponto de apoio no território ainda controlado pelo inimigo, será seguido por batalhões, regimentos e divisões. A vanguarda dá à distância que a separa do grosso da tropa uma dimensão temporal: o que está sendo feito *presentemente* por uma pequena unidade avançada será repetido mais tarde, por todas. A guarda é considerada “avançada” na suposição de que “os restantes lhe seguirão o exemplo”. (BAUMAN, 1998, p. 121)

O conceito de vanguarda, transmitindo a ideia de espaço e tempo completamente ordenados (pautada em uma cronologia e enredos históricos), permite ao espectador dessa marcha bélica reconhecer com relativa precisão o contexto e a direção que essa andança segue. Bauman (1998, p. 121) explica que, num mundo em que se pode falar de *avant-garde*, “para frente” e “para trás” têm, simultaneamente, dimensões espaciais e temporais. Ou seja, trata-se de uma

condição essencialmente moderna. Uma condição na qual o tempo é racionalmente marcado e calculado em direções objetivas (ou seja, historicizado).

Para Zygmunt Bauman (1998, p. 121), a este sentido de vanguarda como movimentação ordenada e bélica em direção específica não é possível atrelar o contexto progressista em meio à pós-modernidade. Afinal, diferente do contexto espacial e temporal das vanguardas (preciso, planejado, ordenado), a pós-modernidade (ou modernidade líquida) encontra-se em um terreno completamente irregular e movediço, sem referências que sustentem o grupo coerente e idealista do *avant-garde*.

Dessa forma, da mesma maneira que a sociedade, a comunidade artística, formadora de grupos e correntes de vanguarda, passa a se liquefazer; afinal, os grupos que formulavam (com ímpeto vanguardista) os ideais e a estética de certo período histórico terminaram por ganhar contornos atomizados, pautados na produção artística independente (sem interferências e sem referências dos grupos e das correntes). Bauman alega:

Podemos dizer que o que hoje se acha ausente é a linha de frente que outrora nos permitia decidir qual o movimento para frente e qual o de retirada. Em vez de um exército regular, as batalhas disseminadas, agora, são travadas por unidades de guerrilha; em vez de uma ação ofensiva concentrada e com um objetivo estratégico determinado, ocorrem intermináveis escaramuças locais, destituídas de finalidade global. Ninguém prepara o caminho para os outros, ninguém espera que os outros venham em seguida. (BAUMAN, 1998, p. 122)

Assim, desprovidos de uma estrutura social (grupala, ideologicamente e politicamente coesa), os artistas da pós-modernidade ou modernidade líquida terminam por habitar um contexto sem direção a ser seguida; afinal, diferente da modernidade sólida, na qual existiam as vanguardas, é impossível pôr em prática o desejo de avançar quando não se sabe os rumos a serem seguidos. Bauman (1998, p. 121) explica que, por esse motivo, não faz sentido falar de vanguardas quando não se tem referência de movimentação (um sentido de “para trás” ou “para a frente”) e ao mesmo tempo quando o mundo está em constante instabilidade, em movimentação aleatória. Por isso, Bauman (1998, p. 121-122) aclara que nessa condição é complexo, talvez impossível, determinar se a natureza do mundo é “avançada” ou “retrógrada”, já que o interajustamento entre as dimensões espacial e temporal quase se desintegrou, ao mesmo tempo que o espaço e que o tempo demonstram paulatinamente a falta de uma estrutura intrinsecamente diferenciada e ordeira.

Munidos dessa linha de raciocínio urdida por Zygmunt Bauman, percebemos nas artes contemporâneas um aspecto de descaso com a tentativa de consolidação ou solidificação em um sentido restrito, de produção, ou até mesmo mais amplo, de visão de mundo, o que contribui para um contexto atomizado, fragmentado, sem correntes unificadas. A energia esteticamente e conceitualmente produtiva não mais se estabelece de maneira unificada, poderosa, mas sim se dividindo em ramificações menores e independentes (logo, mais frágeis, espreiadas e inesperadas). Bauman explana a respeito de tal condição dissipada das artes na contemporaneidade (era da pós-modernidade, da liquefação) fazendo referência à metáfora “aquosa” instituída por Iuri Lotman:

[...] podemos visualizar a diferença como a existente entre a energia concentrada de um rio poderoso – que escava uma fissura na superfície da pedra quando se precipita em direção ao mar, de modo que no futuro todas as águas se sustentarão dentro do mesmo leito de rio – e a energia dispersa de um campo minado, em que de quando em quando, aqui e ali, se dão explosões, mas ninguém pode dizer com certeza quando e onde a próxima mina explodirá. (BAUMAN, 1998, p. 122)

Bauman também argumenta que, se as artes da virada do século XX para o século XXI levassem suas produções e atos criativos como propostas de vanguarda, elas estariam, na verdade, balizadas nos ideais do modernismo: “um protesto contra as promessas descumpridas e esperanças frustradas, mas também um testemunho da seriedade com que as promessas e as esperanças foram tratadas” (BAUMAN, 1998, p. 122). Ou seja, mais uma vez fica comprovada a dificuldade de uma vanguarda (responsável pelo sentimento de andamento e avanço artístico) ser estabelecida nos tempos atuais. Afinal, ensejar em nossos tempos de modernidade tardia os preceitos do modernismo termina por transplantar inutilmente o conceito de direção ou vetor. Bauman alega o seguinte fato:

[...] os modernistas eram *plus modernes que La modernité elle-même*, eles agiram em nome da modernidade, por sua inspiração e permissão. Exatamente como a própria modernidade, só que talvez ainda mais, eles viveram na linha de frente; exatamente como a modernidade como um todo, embora talvez ainda mais dogmaticamente, acreditavam que o único uso da tradição é que se sabe com o que se tem que romper, e as fronteiras estão ali para serem violadas. (BAUMAN, 1998, p. 124)

Então, de certo modo, por um ponto de vista mais específico, o modernismo não é de todo antagônico à arte atual; ainda são guardados alguns pontos em comum, sendo um deles a ideia de que a tradição deve ser rompida (algo fundamentalmente próprio da modernidade como um todo, razão do processo de liquefação dos sólidos). Afinal, não devemos esquecer que a pós-modernidade ou

modernidade líquida pertence ao espectro da modernidade. Ainda assim, a distância entre as vanguardas e a arte pós-moderna é bastante expressiva.

Outro ponto diferencial entre as vanguardas e a arte pós-moderna são as questões relacionadas à inserção das artes em um âmbito político e social. Nas vanguardas, como bem argumenta Bauman (1998, p. 128), os artistas eram tidos como soldados avançando de assalto sobre a história, ligados mais ou menos profundamente a algum viés político e ideológico revolucionário (de esquerda ou de direita). Por outro lado, Bauman (1998, p. 129) também afirma que a relação dos revolucionários com as artes de vanguarda parecia não ser tão profunda, afinal, revolucionários e políticos desconfiavam de todos que apresentavam princípios e cânones acima das exigências da disciplina do partido.

Também, a relação política e sociológica entre o gosto das vanguardas e o gosto popular parecia sempre estar sob delicadas forças de equilíbrio. Sobre isso, Bauman (1998, p. 129) explica que “[...] as predisposições elitistas dos artistas só podiam pôr em perigo a solicitação, por parte dos políticos, de apoio maciço, mais parecido com o elogio do ‘gosto popular’, que a vanguarda julgava demolir [...]”.

Diametralmente oposta a isso, a arte pós-moderna não demonstra grandes apelos ou inclinações sociais, nem mesmo um interesse profundo pelos temas ou assuntos populares. São obras que refletem a si mesmas, seu próprio mundo e seu próprio contexto, sem necessariamente adicionarem conceitos estéticos ou filosóficos que abranjam elasticamente os anseios da sociedade como um todo. Bauman faz a seguinte proposição:

As artes dos nossos dias, ao contrário, não se mostram inclinadas a nada que se refira à forma da realidade social. Mais precisamente, elas se elevam dentro de uma realidade *sui generis*, e de uma realidade auto-suficiente nesta. A esse respeito, as artes partilharam a situação da cultura pós-moderna como um todo – que, como Jean Baudrillard o exprimiu, é uma cultura de simulacro, não de representação. A arte, agora, é uma entre muitas realidades alternativas (e, inversamente, a chamada realidade social é uma das muitas artes alternativas), e cada realidade tem seu próprio conjunto de presunções tácitas, de procedimentos e mecanismos abertamente proclamados para sua auto-afirmação e autenticação. (BAUMAN, 1998, p. 129)

Logo, em contrapartida aos vanguardistas, a arte pós-moderna vem a estabelecer uma condição libertadora nunca antes vista. Instaura uma profunda ligação com assuntos individualistas e relevantes desde um ponto pessoal, íntimo. No entanto, Bauman (1998, p. 129) explana que há um preço a ser pago por tal liberdade sem precedentes, e esse preço é a renúncia ao desejo e à capacidade de

construir novas trilhas para o mundo. Então, a importância da obra de arte como farol estético no espaço-tempo da pós-modernidade não mais necessariamente reflete um ideal de engajamento, mas sim se refere a uma subjetividade “acomodada” do ponto de vista individual.

Também, Zygmunt Bauman (1998, p. 130) nos lembra da linha de pensamento de Baudrillard, que enfatiza que a importância da obra de arte é medida, hoje, pela publicidade e notoriedade (quanto maior a plateia, maior a obra de arte). Assim, indiretamente, também podemos pensar a arte desse período da modernidade tardia como fundamentalmente ligada a questões relativas aos meios de produção, ao capital e ao mercado. Nesse sentido, Bauman traz para o debate sobre a arte pós-moderna comentários a respeito da poética do artista Andy Warhol, juntamente a alguns preceitos basilares do movimento da *Pop Art* (Arte Pop, em português), fundado originalmente em duas grandes potências capitalistas do mundo durante meados da metade do século XX, Inglaterra e Estado Unidos:

Não é o poder da imagem ou o poder arrebatador da voz que decide a “grandeza” da criação, mas a eficiência das máquinas reprodutoras e copiadoras – fatores fora do controle dos artistas. Andy Warhol tornou essa situação uma parte integral de sua própria obra, inventando técnicas que deram cabo da própria idéia de “original” e produziram unicamente cópias desde o início. O que conta, afinal, é o número de cópias vendidas, não o que está sendo copiado. (BAUMAN, 1998, p. 130)

Conseqüentemente, é possível vislumbrar as forças do mercado e do capitalismo (ainda não suplantado) afetando direta e profundamente a produção artística e sua fruição. É válido lembrar que a modernidade líquida (aqui ainda chamada de pós-modernidade) é marcadamente, segundo Zygmunt Bauman (2008a, p. 13), um período específico do capitalismo com uma sociedade que passou do *status* de produtora para o *status* de consumidora. Com isso, essa total liberdade na arte (muitas vezes vinculada ao mercado, dando à obra um caráter de produto em um contexto mercantilista) carrega consigo todas as características também fundamentais para conceituar as sociedades de consumo da modernidade tardia: a velocidade, a fragilidade nas relações (as transformando em produtos), a mecanização dos processos laborais (incluindo o artístico), a construção e desconstrução de identidades e mitos (disseminados pelas mídias), os produtos industrializados elevados a objetos sagrados, etc.

Além disso, segundo Bauman (1998, p. 133) até mesmo os processos de criação, percepção e fruição da obra ganham contornos igualmente similares,

dotados de uma liberdade que outorga ao artista, bem como ao espectador, a capacidade de transitar em processos de descoberta permanentes, transformando tais momentos ou etapas em verdadeiros acontecimentos diversos, únicos e efêmeros. Talvez por isso Bauman (1998, p. 130) tenha afirmado que a vanguarda, caso se deparasse com todas as mudanças culturais e estéticas da pós-modernidade, não reconheceria em tudo isso a execução de suas ideias; ao mesmo tempo que um sociólogo pode reconhecer nela (ou seja, na pós-modernidade) a consequência (não-antecipada) de seus feitos.

2.3.8 Ciência, religião e ambivalência

Zygmunt Bauman, em suas obras sobre a modernidade líquida, não enfatiza com recorrência a condição da ciência nessa era de “derretimento”. No entanto, pelo fato de a ciência ser um elemento que faz parte da urdidura contextual moderna, bem como ser um ponto de inflexão no surgimento e desenvolvimento da modernidade, é interessante colocarmos em questão o papel e a condição da prática científica nesses tempos instáveis. Afinal, nos tempos atuais, até mesmo a ciência ganha um caráter específico; como já dizia a famosa frase de Karl Marx citada por Bauman (2001, p. 9), “tudo que é sólido se desmancha no ar”.

Para entendermos a ciência das eras modernas é necessário antes compreender o funcionamento da ciência em tempos pré-modernos. A princípio, a “ciência” pré-moderna coexistia com a religião. Entretanto, apesar de a ciência estar interessada nas observações dos fenômenos mundanos, era a religião que ditava o que viriam a ser as verdades absolutas (poupando ou censurando, em certa medida, os esforços pioneiros do “observador empírico”). Afinal, Deus ainda era o centro de todas as coisas. Yuval Harari argumenta, tomando como referência a Idade Média:

O cristianismo não proibia as pessoas de estudarem as aranhas. Mas os estudiosos de aranhas – se é que houve algum na Europa medieval – tinham de aceitar seu papel periférico na sociedade e a irrelevância de suas descobertas para as verdades eternas do cristianismo. Não importa o que um estudioso descobrisse sobre aranhas, borboletas ou tentilhões de Galápagos, esse conhecimento era quase trivial, sem qualquer influência sobre as verdades fundamentais da sociedade, da política e da economia. (HARARI, 2019, p. 262)

Foi apenas por meio da modernização (resultante no rápido progresso do mundo) que se rompeu a hegemonia dos saberes, das narrativas míticas, das referências teológicas clássicas ou metanarrativas transcendentais, fazendo com

que o ser humano alcançasse uma nova ordem científica calcada na racionalidade sólida: a ciência moderna.

Podemos, quem sabe, tecer a seguinte tese: a ciência moderna, então, possibilitou às sociedades em processo de constante modernização instaurar uma série de paradigmas baseados no empirismo, culminando na fundação de instituições simbólicas desse desenvolvimento tecnológico, social e político (entre elas, por exemplo, as sólidas e pesadas fábricas ou os hospitais). Harari explana:

A disposição para admitir a ignorância tornou a ciência moderna mais dinâmica, versátil e indagadora do que todas as tradições de conhecimento anteriores. Isso expandiu enormemente nossa capacidade de entender como o mundo funciona e nossa habilidade de inventar novas tecnologias, mas nos coloca diante de um problema sério que a maioria dos nossos ancestrais não precisou enfrentar. Nosso pressuposto atual de que não sabemos tudo e de que até mesmo o conhecimento que temos é provisório se estende aos mitos partilhados que possibilitam que milhões de estranhos cooperem de maneira eficaz. (HARARI, 2019, p. 263)

É sabido que a ciência moderna não possui dogmas. No entanto, detém um conjunto significativo de métodos empíricos de pesquisa baseados em coletar observações, dados ou experiências, o que faz da prática científica um exercício de gestão e previsão exata dos fenômenos artificiais ou da natureza.

Segundo Yuval Harari (2019, p. 261), os principais métodos científicos da modernidade estariam baseados em três pontos principais: a disposição para admitir ignorância; o lugar central da observação e da matemática; a aquisição de novas capacidades. Assim, através de procedimentos de regras rígidas, a exatidão e a clareza das coisas eram medidas de acordo com a lógica científica (comprovando a sustentabilidade e solidez do real). Partindo deste princípio, podemos nos dar a liberdade de refletir que, até esse ponto, a ciência parecia acreditar deter e organizar a sociedade de maneira racional, solidificada. Bauman (2018, p. 31), por sua vez argumenta que o primeiro resultado instiga o espírito exploratório nos seres humanos por sermos tendentes a vagar além dos domínios do rotineiro e do familiar em direção a novos territórios (estranhos e escassamente mapeados).

Então, por conseguinte, mesmo com a coleta de observações empíricas, para preencher campos ainda sem respostas racionais, logo se percebeu que a abrangência desses dados era bastante restrita, o que força a ciência a buscar outros recursos para a promoção e descoberta de novos dados mais contundentes e eficientes. Afinal, a ciência “precisa ir além”. Assim, o processo científico passa a praticar ou exercer uma constante forma de insatisfação com o que foi criado e o

que se deseja criar, movimentando as engrenagens que movem as pulsões da própria prática científica na intenção de estabelecer sociedades mais civilizadas, evoluídas. O historiador Yuval Harari explica tal fato da seguinte maneira:

[...] à medida que as pessoas modernas passaram a admitir que não conheciam as respostas para algumas perguntas muito importantes, acharam necessário procurar conhecimentos completamente novos. Em consequência, o método de pesquisa predominante na atualidade parte do princípio de que o conhecimento antigo é insuficiente. Em vez de estudar antigas tradições, hoje se dá ênfase a novas observações e experimentos. Quando as observações atuais se chocam com as tradições passadas, damos precedência às observações [...]. (HARARI, 2019, p. 265)

Além disso, segundo Bauman (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 31), a procura por um conjunto estabelecido de conexões entre estímulos e reações, percepções e padrões de conduta, dos quais carecemos profundamente no intuito de continuarmos com determinação e nos mantermos longe de movimentos equivocados, destina-se a persistir eternamente inconclusa. Pois, para o sociólogo polonês, a história do conhecimento (incluindo sua condição futura) pode ser recontada como uma história de investigações e descobertas, de nomear e preencher os sucessivos “pontos em branco” no mapa do *Lebenswelt* (mundo da vida).

Então, a ciência demonstra deter um caráter essencialmente ininterrupto ou incompleto; pois, no momento que consegue (através do processo científico) dados sólidos para preencher determinada questão outrora “em branco”, outros “pontos em branco” concomitantemente são criados. Ademais, pode surgir aí um outro problema: a fragmentação da relação científica binária de “sim ou não”, de “isso ou aquilo”. Bauman explica:

O segundo resultado, porém, é a presença impertinente e irritante, dentro do *Lebenswelt*, de espaços lotados por um excesso de significados: sobrecarregados por sentidos mutuamente incompatíveis, evocando/estimulando padrões de ação contraditórios e resistindo a uma escolha direta, ainda mais sendo óbvia e evidente, entre eles. Em suma, essa é a criação de áreas de percepção confusas e desconcertantes, tornando uma ação efetiva difícil ou simplesmente impossível: espaços de ambivalência, desorientação e frustração. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 31)

Dessa forma, com o desenvolvimento tecnológico agregando paulatinamente novas descobertas (e também novas dúvidas), a modernidade (em seu mais elevado nível de sofisticação) vem minar ou destruir o ideal iluminista sólido (classificatório, compartimentado), que afirma que a ciência é a solução exata e definitiva para todas as adversidades, vindo a tornar “pesadelo” o que antes era sonho de ordem, precisão e progresso.

Então, podemos cunhar a teoria de que na modernidade, especialmente na era líquida, os cientistas e a ciência passaram a ser também causa desses problemas, pois ao mesmo tempo que seguem caminhos racionais, terminam muitas vezes por instaurar (através de seus resultados científicos extemporâneos) uma condição final inesperada e ambivalente, tanto no âmbito do objeto científico como também no moral. Sobre ambivalência, Bauman explanara anteriormente:

A ambivalência, possibilidade de conferir a um objeto ou evento mais de uma categoria, é uma desordem específica da linguagem, uma falha da função nomeadora (segregadora) que a linguagem deve sempre desempenhar. O principal sintoma de desordem é o agudo desconforto que sentimos quando somos incapazes de ler adequadamente a situação e optar entre ações alternativas. [...] A ambivalência é um subproduto do trabalho de classificação e convida a um maior esforço classificatório. (BAUMAN, 1999, p. 1-3)

Notoriamente, foi a partir do século XX (com seus grandes sobressaltos sociais, políticos e econômicos) que a idealização da ciência e da razão como ferramentas para criação de um mundo controlável (onde a própria natureza humana se tornaria domada, domesticada) saiu visivelmente de controle, revelando a faceta trágica e bestial da condição humana moderna (como nas duas grandes guerras ou com os acidentes ecológicos ocasionados por energia nuclear ou agentes químicos desenvolvidos no decorrer desse século). Ou seja, a ciência, em casos como esses, típicos de nossos tempos instáveis, posteriormente tenta criar soluções para os problemas gerados por suas próprias medidas científicas causadoras de efeitos colaterais imprevistos.

Além disso, na modernidade vista no século XX, a ciência (cada vez mais ambivalente) torna a tecnologia um elemento necessário para a resolução de problemas sociais, tomando o importante lugar antes ocupado pela política ou pela diplomacia. Um exemplo citado por Harari pode ilustrar bem esse conjunto de dicotomias:

Quando a Primeira Guerra Mundial se transformou em uma guerra de trincheiras interminável, ambos os lados convocaram cientistas para sair do impasse e salvar a nação. Os homens de branco atenderam o chamado, e dos laboratórios saiu um fluxo constante de novas superarmas: aeronaves de combate, gás venenoso, tanques, submarinos, metralhadoras, peças de artilharia, rifles e bombas cada vez mais eficazes. (HARARI, 2019, p. 271)

Harari continua a exemplificação, agora sobre a Segunda Guerra Mundial:

A ciência exerceu um papel ainda maior na Segunda Guerra Mundial. No fim de 1944, a Alemanha estava perdendo a guerra, e a derrota era iminente. Um ano antes, os italianos, aliados da Alemanha, haviam derrubado Mussolini e se rendido aos aliados. Mas a Alemanha continuou lutando, embora os exércitos britânico, norte-americano e soviético

estivessem se aproximando. Uma razão pela qual os soldados e civis alemães achavam que nem tudo estava perdido é que acreditaram que os cientistas alemães estavam prestes a virar o jogo com as chamadas armas milagrosas, como o foguete V2 e o avião a jato.

Enquanto os alemães estavam trabalhando em foguetes a jato, nos Estados Unidos o Projeto Manhattan conseguiu desenvolver bombas atômicas. [...] Os generais norte-americanos disseram ao presidente Harry S. Truman que uma invasão do Japão custaria a vida de 1 milhão de soldados norte-americanos e estenderia a guerra pelo menos até 1946. Truman decidiu usar a nova bomba. Duas semanas e duas bombas depois, o Japão se rendeu incondicionalmente, e a guerra chegou ao fim. (HARARI, 2019, p. 271)

A noção de que a ciência nos dará soluções sólidas, precisas, que viabilizarão a evolução equilibrada e linear rumo ao desenvolvimento humano, bem como à felicidade individual, não existe na era da modernidade em que a ciência fez nascer a teoria da relatividade. Mais tarde, com a aceleração do processo moderno de liquefação dos sólidos, a “verdade” e a “certeza” dão lugar à ambivalência, relatividade ou falta de confiança nas grandes narrativas e utopias (outrora tomadas como verdades finais, dogmáticas e absolutas). Assim, vivemos em um período de relatividades. A respeito disso, é válido citar um comentário de Harari analisando o poder de previsão, outrora exercido pela ciência “clássica” (já transposta):

Em 1687, Isaac Newton publicou os *Princípios matemáticos da filosofia natural*, provavelmente o livro mais importante da história moderna. Newton apresentou uma teoria geral do movimento e da mudança. A grandeza da teoria de Newton foi sua capacidade de explicar e prever os movimentos de todos os corpos do universo, de maçãs despencando a estrelas cadentes, usando três leis matemáticas muito simples [...]. Somente por volta do fim do século XIX os cientistas se depararam com algumas observações que não se enquadravam muito bem nas leis de Newton, e estas levaram às revoluções seguintes na física – a teoria da relatividade e a mecânica quântica. (HARARI, 2019, p. 266)

Entretanto, tanto a relatividade como a visão precisa ou dogmática (sólida), ao tentarem instaurar ideologicamente métodos e artifícios irrefreáveis para estabilizar uma sociedade desarranjada, em colapso, parecem seguir um caminho inesperado: o entrecruzamento entre liberdade do ato científico e a religião e as ideologias. Por exemplo: sabemos que, em seu tempo, as teorias de Karl Marx a respeito de comunismo, política e economia foram concebidas de modo a supostamente nunca serem refutadas, ratificadas ou contestadas, na pretensão de ganhar um caráter totêmico, na tentativa de explicar universalmente a história. Hoje, sabemos que muitas das teorias de Marx se mostram problemáticas; mas em muitos momentos foram cegamente seguidas e postas em prática com fervor.

Sem embargo, segundo Harari (2019, p. 109), é imprescindível lembrar que, desde tempos pré-modernos, a “ciência” (ou o que viria a ser ciência) já começa a se mostrar como uma das alternativas mais eficientes e racionais de compreensão do mundo (mesmo que de maneira mais simplificada ou precária). Ao mesmo tempo, articula a sua própria condição criadora e transformadora à capacidade de ocupar o lugar antes delegado às antigas tradições religiosas e seus dogmas precisos, imutáveis (neste caso, a ciência criaria seus próprios dogmas).

Sabemos que, mais tarde, a ciência efetivamente ocupará lugar de destaque nas civilizações modernas (ou em processo de modernização). Por exemplo, podemos vislumbrar na pintura barroca *Lição de Anatomia do Dr. Deyman*, de autoria do artista Rembrandt Van Rijn, a preocupação em traçar paralelos entre a figura do cientista e a figura religiosa: o corpo dissecado (através de técnicas ou regras pré-estabelecidas) ganha contornos de um cristo humanizado, esquadrihado, explicado sob a ótica empírica (ver figura 1). Logo, Deus “está morto”. O homem passa a ser a medida do próprio homem.

Figura 1 - Pintura barroca *Lição de Anatomia do Dr. Deyman* (1656)



Autoria de Rembrandt Van Rijn.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703333/>

Já na atualidade, a crença na tecnologia (como forma de redenção, evolução e civilização) toma contornos igualmente religiosos. Afinal, a própria ciência, no decorrer da modernidade, para seu próprio e natural funcionamento e aceitação

como ferramenta essencial de desenvolvimento e evolução civilizacionais, terminou por abraçar um *modus operandi* similar ao dos mitos e grandes religiões, na tentativa de financiar e justificar suas pesquisas: a fé incondicional no progresso. Nesse sentido, pode-se observar um fato curioso: a ambiguidade e a incoerência dessa ciência moderna, pois o racional se mistura deliberadamente com o irracional. Em relação a tal ponto, o da dicotomia científica, Harari (2019, p. 264) explica que “a cultura atual, entretanto, tem mostrado muito mais disposição para abraçar a ignorância do que qualquer cultura anterior”. E complementa:

Uma das coisas que tornaram possível que as ordens sociais modernas se mantenham coesas é a disseminação de uma crença quase religiosa na tecnologia e nos métodos de pesquisa científica, que, em certa medida, substituíram a crença em verdades absolutas. (HARARI, 2019, p. 264).

Desse modo, é possível chegar à seguinte conclusão: apenas não crendo, em certa medida, em verdades absolutas (antes sob a égide das religiões), ampliamos o espaço de ação (e de funcionalidade) da própria ciência moderna na abrangência do escopo social, contraditoriamente transformando ela mesma em um ídolo de veneração caracterizado pela liberdade, bem como pela busca permanente por questionamentos e por respostas civilizatórias. Além disso, ocupando o lugar da religião, é a própria ciência e a própria tecnologia que sustentam (na modernidade) a capacidade unificadora e organizadora das malhas sociais, anteriormente amalgamadas pelas crenças e pelos ritos sagrados. Entretanto, o poder civilizatório da ciência e da tecnologia, como foi prometido pelos devotos da razão, é, no fundo, uma promessa ainda a ser cumprida. Logo, em certa medida, a ciência passa por algum nível de contradição ao condensar em si mesma determinado grau de exatidão e falibilidade, encantamento e desencantamento, racionalidade e irracionalidade.

Por conta disso, o processo científico, apesar de ainda deter sua posição e importância nas sociedades modernas (prometendo segurança), termina por demonstrar incapacidade em resolver efetivamente as tragédias e dramas humanos, resultando em desencantamento ou mal-estar para os indivíduos. É a partir desses descompassos dentro da própria ciência que surge a ideia de “pós-modernidade”. Bauman, fazendo referência à obra freudiana *Mal-estar na civilização*, argumenta:

Os prazeres da vida civilizada, e Freud insiste nisso, vêm num pacote fechado com os sofrimentos, a satisfação com o mal-estar, a submissão com a rebelião. A civilização – a ordem imposta a uma humanidade naturalmente desordenada – é um compromisso, uma troca continuamente reclamada e para sempre instigada a se renegociar. O princípio de prazer

está aí reduzido à medida do princípio de realidade e as normas compreendem essa realidade que é a medida do realista. “O homem civilizado trocou um quinhão das suas possibilidades de felicidade por um quinhão de segurança.” (BAUMAN, 1998, p. 8)

Outro ponto pertinente no que se refere à “temática científica líquida” (bem como a todo o âmbito do conhecimento de um modo geral) é o fato de a ciência (como a própria modernidade que a abarca) perder aos poucos seus contornos, sua definição. Da mesma maneira que a modernidade e a identidade individual do ser humano se metamorfoseiam liquidamente, essa ciência “liquefeita” transborda (ou tenta transbordar) sua abrangência para campos cada vez mais distantes de suas antigas periferias conceituais (ultrapassando-as). Nesse sentido, é possível perceber o apagamento das fronteiras que delimitam as áreas de conhecimento específico e seus relativos métodos científicos. Talvez, até mesmo no intuito de tentar resolver problemas de diferentes e inovadoras maneiras, na tentativa de alcançar resultados suficientemente eficientes.

A ciência da “modernidade sólida”, organizada em hierarquias e nichos temáticos classificatórios rígidos, passa, na “modernidade líquida”, a ter seus conceitos revisados: aquele sistema hierárquico, científico, estamental termina por ser desmantelado e, ao mesmo tempo, “embaralhado”. É na “ciência líquida” que passam a surgir elementos bastante sintomáticos da liquefação: fim da hierarquização, fim da dicotomização (a duplicidade ganha caráter ainda mais complexo e rico em ambivalências), fim da simples ideia de causa e efeito (dogma fundamental da “ciência sólida” que restringia e objetivava a planilha de explicações para um fato específico), fim do ordenamento (na indústria, nas artes, etc.).

Além disso, não podemos esquecer o fato de que a ciência é a grande válvula propulsora dos poderes econômicos da era líquida. Ela, a ciência, serve de estímulo ao ímpeto instintivamente inovador e revolucionário dos meios de produção (e também do consumo) das modernidades. Segundo Harari (2019, p. 344), a economia moderna cresce às custas da confiança depositada no futuro e da disposição capitalista para reinvestir seus lucros na própria produção. Logo, nesse reinvestimento abordado por Yuval Harari, podemos vislumbrar a energia e o poder científico igualmente despendidos para a manutenção e criação dos meios de produção, bem como de novos consumidores. Por sua vez, Bauman (2008a, p. 9) pode nos mostrar como a ciência e as tecnologias criadas com a ajuda dos meios de produção causam impacto em nossos cotidianos: transformando grande parte de

nossas vidas em “vidas eletrônicas” ou “*cibervidas*”, mediadas por aparelhos eletrônicos de última geração (ao consumirmos sem limites celulares, computadores, *Ipods*).

Então, o consumo, quando associado à ciência (atrelada aos meios de produção), permite conceber a ideia da tecnologia (a exemplo da inteligência artificial) como caminho para a criação de desejos, de vontades momentâneas e efêmeras. Bauman argumenta:

Afinal, toma tempo, esforço e considerável gasto despertar o desejo, levá-lo à temperatura requerida e canalizá-lo na direção certa. Os consumidores guiados pelo desejo devem ser “produzidos”, sempre novos e a alto custo. De fato, a própria produção de consumidores devora uma fração intoleravelmente grande dos custos totais de produção – fração que a competição tende a ampliar ainda mais. (BAUMAN, 2001, p. 97)

Logo, essa tecnologia poderia (ou pode) ser usada para reformular não somente nossas armas e veículos, mas até mesmo nossas sociedades, nossos corpos e nossas mentes. Dessa forma, podemos entender que, na necessidade e na intenção de ser criativa, inovadora e conseqüentemente produzir cada vez mais resultados diferenciados (no intuito de otimizar os meios de produção modernos ou, inclusive, com a finalidade de se vincular a questões outrora alheias, como as diplomáticas ou políticas), a ciência toma para si a condição de elemento líquido. Uma citação de Bauman pode ilustrar bem tal condição “transbordante” e sem divisórias teóricas (ou funcionais) da ciência atual:

Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorregam”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam”; são “filtrados”, “destilados”; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados – ficam molhados ou encharcados. A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à ideia de leveza. (BAUMAN, 2001, p. 8)

Assim, no mundo da “ciência líquida”, transbordante (de fronteiras difusas ou inexistentes), a multiplicidade de crenças, interesses, meios e resultados torna o ato científico liberado de convenções metodológicas rígidas que primam por retratar o mundo de maneira demasiado sólida ou racional, como o era na modernidade clássica, pesada. Nos tempos científicos líquidos, as análises, os problemas, bem como as promessas, estão sempre em mudança. Tal multiplicidade inovadora e abrangente, mesmo sendo incapaz de suprir todas as necessidades humanas, torna a “ciência líquida” um corpo mais leve, fluído, gerador, por conseguinte, de múltiplas formas de saber que influenciam amplamente o mundo (algumas vezes

controversas, mas quase sempre interessadas no progresso e nos vínculos com a contemporaneidade, com o novo ou com o futuro).

2.4 Considerações

Resumidamente, em seu aspecto mais amplo, podemos entender a modernidade como uma era bastante complexa, carregada de nuances, recheada de contradições, liberdades e reflexões. Constatamos, por meio deste capítulo, que a modernidade surgiu como tentativa dos indivíduos se libertarem das amarras de antigos elementos (sólidos) que regiam imutavelmente a era pré-moderna (controlada por mitos ancestrais, rígidas estruturas sociais e políticas, além de tradições perpetuadas). Também, a partir do que foi comentado no decorrer deste capítulo, podemos compreender a modernidade como uma forma de civilização, dotada de instituições fundamentais, funcionando com a ajuda de processos burocráticos, os quais tentam permitir eficientemente o controle racional do mundo natural, tornando o ser humano o centro de todas as coisas.

No entanto, acima de tudo, podemos considerar a modernidade como sendo o controle do indivíduo sobre as dimensões de espaço e de tempo, driblando as leis (anteriormente absolutas) impostas pela natureza (agora domada). Sob a regulação destes dois tópicos, o espaço e o tempo, foram construídas as bases da chamada modernidade sólida: civilizada, racional, relativamente previsível, dotada de grandes sólidos instrumentais na construção de uma nova e constantemente renovadora visão de mundo, na tentativa de oferecer ao indivíduo segurança e ordem (otimizando os meios de produção, acelerando as locomoções ou transportes, facilitando os meios de comunicação etc.). Porém, também vimos que foram justamente essas rupturas com o tradicional, instituindo um sofisticado mecanismo social e político, as causadoras do processo contínuo de derretimento dos sólidos idealizados para a sustentação da modernidade. Na contemporaneidade, esse processo de dissolução chegou a tão expressiva capacidade que fez com que a própria modernidade ganhasse uma outra conformação, mais efêmera: a modernidade líquida.

Foi possível constatar que a definição de modernidade líquida pode ser traduzida como um momento em que a sociabilidade humana vivencia uma mudança que pode ser condensada nos seguintes processos: a metamorfose do

cidadão, sujeito de deveres e direitos, em indivíduo em plena busca por afirmação no espaço social; a passagem de estruturas de solidariedade coletiva para a de disputa e competição; a fragilização dos sistemas de proteção estatal às intempéries da vida estabelecendo uma permanente condição de incertezas; a culpabilização individual por eventuais fracassos; o fim da perspectiva de planejamento a longo prazo; o divórcio e a separação total entre poder e política. Como desfecho, também foi possível estabelecer uma ligação entre a ambivalente ciência contemporânea e a produção de conhecimento na atualidade. Tal reflexão sobre esses dois temas (ciência e conhecimento), no contexto da modernidade líquida, permite, ao fim, imaginar uma distinta forma de estudar, perceber e conceber elementos híbridos na análise, produção e fruição de obras de arte no contexto da contemporaneidade, ou seja, em um ambiente cultural globalizado, de hábitos consumistas, veloz e liquefeito, profundamente marcado pela atuação dos meios de produção massificados e altamente tecnológicos.

3 ARTE POP

A princípio, podemos admitir a *Pop Art* (“Arte Pop” em português, sendo tal termo originário de “arte popular”) como um fenômeno artístico internacional da modernidade iniciado na segunda metade do século XX, influenciando e atingindo uma enorme parcela do que até hoje consumimos nos meios da produção cultural ou artística. O *Pop* (como também é resumidamente denominado) é nascido, mais precisamente, na Inglaterra e nos Estados Unidos, tendo como princípio os elementos clichês da vida cotidiana nesses dois importantes países industriais e economicamente vultosos na história do capitalismo e da economia de mercado. Chegado o fim da Segunda Guerra Mundial, o continente europeu deixa de ser o centro da cultura artística moderna. Aos poucos, o novo centro é transportado para um lugar igualmente mercantil: Nova York, na América. Assim sendo, a *Pop Art* surgiu como corrente artística através de dois nascimentos distintos (britânico e norte-americano); mas foi em Nova York (importante centro cultural do pós-guerra) que esse movimento ganhou maior visibilidade e globalização. Então, envolta por uma moderna condição capitalista que sofre efeitos abrasivos ou fluidificantes, a *Pop Art* pode ser considerada um ponto de inflexão do aparecimento do que hoje consideramos arte pós-moderna.

Como poderá ser visto, neste curto capítulo intitulado “Arte Pop” (subdividido em tópicos específicos) trataremos brevemente de fazer um apanhado geral sobre a história e as principais características do período e do contexto no qual nasceu e frutificou tal linguagem moderna. Ao mesmo tempo que especularemos suas origens, traremos uma ideia da repercussão dessa linguagem na arte dos dias de hoje, na nossa modernidade tardia. O principal autor a balizar essa explanação é o teórico David McCarthy; no entanto, Hans Belting, Giulio Carlo Argan, bem como Lucy Lippard, servirão como clássicos estudiosos complementares a essa visão mais atualizada e, de certa forma, mais enxuta de McCarthy.⁵

⁵ Apesar de não ser citado neste capítulo, é de suma importância aclarar o conhecimento prévio sobre os estudos de Walter Benjamin a respeito da obra de arte e a reproduzibilidade técnica.

3.1 Os dois nascimentos do Pop

Alguns estudiosos, como David McCarthy (2001), preferem não dividir o *Pop* em duas vertentes específicas, levando mais em consideração questões relativas à cultura visual desse movimento do que esmiuçando padronagens que levariam a desarticular um movimento artístico fundamentalmente ocidental e em processo de expansão. McCarthy, argumenta: “Em geral a arte *Pop* norte-americana e a britânica são tratadas separadamente, o que fraciona desnecessariamente o que de fato foi um grande movimento ocidental nas artes, pois havia uma sensibilidade *Pop* por toda a Europa continental nesse período” (MCCARTHY, 2001, p. 14). Mesmo assim, talvez seja importante termos uma breve ideia de como e quando aconteceu a emergência do *Pop* nesses dois países ocidentais.

3.1.1 Inglaterra

Podemos afirmar (de modo geral) que em seu primeiro aparecimento, na Inglaterra, a *Pop Art* se desenvolveu na forma de uma proposta estética surgida em oposição às correntes de opinião até então estabelecidas. No entanto, conforme a ideia se alastrava, a sua incorporação por vários artistas, atuantes em diversas áreas e gêneros, conduziu tal corrente a uma infinidade de adaptações paralelas ao abstracionismo, renovando a arte figurativa. Lembremos o fato de o artista britânico Richard Hamilton ser considerado um dos maiores expoentes das origens desse *Pop* inglês, trabalhando não apenas com pintura, mas também com colagens (as quais o fizeram reconhecido dentro do fenômeno *Pop* – ver figura 2 adiante).

Dessa maneira, talvez não seja errôneo afirmar que a Arte Pop britânica tenha sido uma espécie de revigorante (mas não apenas isso) para uma figuração já cansada e desgastada, em um país onde, historicamente, ferveu por muito tempo a poética romântica (extremamente figurativa, beirando algumas vezes ao *Kitsch*, dividida em diversos períodos distintos).

Figura 2 - O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?
(1956)



Autoria de Richard Hamilton.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703294/>

3.1.2 Estados Unidos

Em seu segundo aparecimento, já em terras americanas, o apelo jovem e sedutor da *Pop Art* teve como concorrente local o Expressionismo Abstrato (corrente que igualmente ganhou importância internacional). No entanto, foi com a *Pop Art* que se conseguiu abranger de forma extremamente ampla diversos níveis e aspectos representativos do mundo contemporâneo das grandes cidades, bem como da nova movida política e social estabelecida após a Segunda Guerra Mundial. Segundo Lucy H. Lippard (1976, p.76), foi com a obra do artista Jasper Johns que a *Pop Art*, em Nova York, teve seu verdadeiro ponto de partida (estando o sentido de ironia pictórica de Johns inspirado em Marcel Duchamp). Lippard (1976, p.76) ainda faz uma diferenciação entre as práticas de Duchamp e Johns: “No entanto, como bom americano, é mais pintor do que ideólogo”. Essa comparação entre Jasper Johns e Duchamp nos propõe uma bem-humorada maneira de perceber os principais interesses não apenas de Johns, mas também dos artistas *Pop* americanos em geral: a fuga de um certo idealismo por meio de obras essencialmente visuais. Também foi em seu segundo aparecimento, em Nova York, que tal corrente ampliou sua potência simbólica, atraindo jovens e outros entusiastas

por todo o mundo, através de uma linguagem direta, pouco sóbria e baseada nos produtos cotidianos frutos dos avanços tecnológicos e industriais do dia a dia.

3.2 O ponto de inflexão

Por sua vez, David Mccarthy (2001) explica que existiu entre essas duas vertentes (a americana e a britânica) um ponto de inflexão que solidificou a união dessa corrente, dividida geograficamente em seu nascimento. Mccarthy (2001, p. 14) afirma que esse ponto de convergência entre o *Pop* da Grã-Bretanha e dos Estados Unidos é o elemento de classe, em razão de muitos dos grandes artistas dessa corrente (como o escocês Eduardo Paolozzi e o americano Andy Warhol) advirem de uma classe trabalhadora imigrante, com pouco apreço por hierarquias rígidas de forma e de tema. Também, David Mccarthy (2001, p.14) cita outra condição unificadora: o interesse por revistas em quadrinhos, por periódicos de grande circulação e pelas produções cinematográficas hollywoodianas (elementares na formação iconoclástica desses dois artistas *Pop*). Assim, talvez possamos perceber que existia nesse grupo de cultura operária imigrante (berço de Warhol e Paolozzi) algum afã pelos elementos culturais provenientes da nova sociedade mercantil, capitalista, dos quais agora, em certa medida, usufruíam entusiasmadamente.

3.3 A arte do banal

Sobre esse detalhe, o do entusiasmo pelos elementos cotidianos industrializados, David McCarthy (2001, p.6) argumenta (citando uma obra do artista Richard Hamilton, visto na figura 2) que é inteiramente compreensível o movimento de arte do pós-guerra mais identificado com os signos, consumismo e comunicação de massa ter encontrado uma de suas primeiras – e talvez mais famosas – imagens na forma de um anúncio. McCarthy cita:

A colagem *O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?*, de Richard Hamilton, foi concebida inicialmente como um pôster e uma ilustração do catálogo para a exposição *This is tomorrow* [Este é o Amanhã], do *Independent Group*, montada em 1956, na Whitechapel Art Gallery em Londres. A pergunta feita por Hamilton era bastante fácil de responder. Hoje os lares são diferentes e atraentes porque as tecnologias recentes, entre elas os filmes falados, a televisão e os gravadores magnéticos, oferecem evasão dentro e fora do lar, ao mesmo tempo que as comodidades domésticas, como aspiradores de pó e presunto enlatado,

liberam os consumidores para prazeres mais hedonísticos. (MCCARTHY, 2001, p.6)

O mais curioso da linguagem referente à *Pop Art* é seu caráter aparentemente híbrido: mesmo sua forma possuindo um aspecto muitas vezes figurativo (em que parte das imagens e objetos parecem parodiar os elementos reais da sociedade), concomitantemente é resultante de duas décadas pautadas pela tradição abstrata de representação. Assim, talvez não erremos ao afirmar que a *Pop Art* está mais profundamente atrelada ao gênero *Post-Painterly Abstraction*, surgido da abstração novaiorquina (pinturas quase sempre planas, desprovidas de profundidade), do que ao realismo figurativo contemporâneo (comumente chamado hiper-realismo). Esta estética, a *Pop*, parece estar mais atrelada às técnicas gráficas de impressão vistas nas propagandas, nas embalagens dos produtos, nas revistas e jornais; ou seja, seu aspecto corresponde mais a uma realidade fantasiosa do consumismo, em cores chapadas, vibrantes e de forte apelo aos sentidos. Também, apenas com um primeiro olhar, podemos perceber esta estética "chapada" durante a ascensão da mídia televisiva da época, quando os lares de quase todo o mundo, em especial nos países industrializados, ganham a presença do aparelho televisivo no cotidiano familiar. Séries televisivas, programas de auditório e desenhos animados desse período parecem atestar certa preferência por um aspecto plano em seus temas, nas suas imagens, cores, formas, iluminação, etc. Então, o *Pop* é, à primeira vista, formalmente quase sempre destituído de sentido de profundidade, carente das sutilezas nos contrastes entre luz e sombra (também no sentido psicológico), parecendo planar puerilmente (de maneira homogênea) na superfície das coisas.

3.4 Uma ruptura

Além de questões baseadas em aspectos estéticos e formais, também é de suma importância pontuar a seguinte problemática a respeito do surgimento da Arte Pop quando fez seu primeiro aparecimento na Inglaterra (a exemplo de Richard Hamilton; ver figura 2), seguidamente em Nova York (como o caso de Andy Warhol; ver figuras 4 e 5), para logo depois surgir no resto da Europa. Nesse percurso espacial e cronológico, a *Pop Art* parecia ser uma promessa de um novo Humanismo (sucessor do Expressionismo Abstrato). David McCarthy (2001, p. 8) nos lembra que praticamente ao mesmo tempo que Richard Hamilton completou sua

colagem, o expressionista abstrato Mark Rothko produziu *Vermelho Suave Sobre Preto* (ver figura 3). Assim, sobrepondo essas duas obras, facilmente constatamos diferenças gritantes entre a pintura do expressionismo abstrato de Rothko em relação à colagem *Pop* de Hamilton.

Figura 3 - *Vermelho suave sobre preto* (1957)



Autoria de Mark Rothko.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703291/>

Essa diferença, poética e estética, também pode ser percebida como uma ruptura da relativa linearidade na qual a arte e sua história pareciam transcorrer. Ou seja, esperava-se que essa corrente artística, a do *Pop*, reverberasse como mais uma corrente sucessora dos “ismos” (vanguardas) até então recorrentes na modernidade. No entanto, o que se passa é o contrário. Esse fruto abrupto de uma década de Expressionismo Abstrato foi, como disse Lucy R. Lippard (1976, p.30), de certa maneira, mal recebido pelos críticos já decepcionados.

3.4.1 Entusiastas e apoiadores

Em contrapartida, a Arte Pop possuía defensores ardorosos. Segundo David McCarthy (2001, p.9), as ideias de Richard Hamilton e da *Pop Art* eram sustentadas especialmente pelas críticas escritas de dois integrantes do chamado *Independent*

Group: Reyner Banham e Lawrence Alloway (autor do termo “Pop” e um fascinado pela cultura popular, inclusive a ficção científica e os *westerns* de Hollywood, assim como pelas teorias correntes de comunicação e de produtividade comercial e de massa). McCarthy se aprofunda a respeito de Lawrence Alloway, quando comenta sobre esse crítico que ajudou a lançar e consolidar os fundamentos teóricos da Arte Pop:

No ensaio “*The Long Front of Culture*” [O Extenso Front da Cultura] (Institute of Contemporary Art 1988, pp. 31-3), de 1959, ele exigia uma “estética da plenitude”. Ao dar atenção à influência de revistas e filmes dos Estados Unidos, bem como à capacidade de Detroit para adequar a produção de automóveis aos gostos individuais, ele ponderava que uma área de cultura visual vitalmente nova estava mudando dramaticamente o mundo moderno e desafiava as hierarquias tradicionais da expressão artística. (MCCARTHY, 2001, p. 9)

3.5 Máquinas, tecnologia e velocidade

Vemos aí, na citação de McCarthy (2001) sobre o ensaio de Lawrence Alloway (“*The Long Front of Culture*”, de 1959), a importância das máquinas como ícones na cultura *Pop*, bem como em suas manifestações artísticas. As esperanças clamando por um “novo humanismo” deram lugar a uma linguagem que (ora cinicamente, com ironia, ora com ingenuidade) representa o ser humano como uma espécie de máquina robótica ou como uma figura corpórea em busca da insustentável perfeição (frágil, superficial e caricata). Neste caso, talvez seja válido citar a obra *Ten Lizes* (do artista Andy Warhol, 1963).

Figura 4 - *Ten Lizes* (1963)



Autoria de Andy Warhol.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703314/>

Em *Ten Lizes* (ver figura 4), a abordagem da figuração humana se passa de maneira bastante peculiar. Ao mesmo tempo que pode nos suscitar ligações com o mundo etéreo ou espiritual (em razão do aspecto fantasmagórico das imagens reproduzidas sobre um fundo nebuloso), o quadro também nos mostra (sobre esse plano umbrífero) a repetição maquinal da imagem do belo rosto da famosa atriz cinematográfica Liz Taylor. A problemática dessa reprodução reside no fato de que cada vez que se repete (com velocidade, sem a extensa temporalidade das técnicas manuais), a figura do rosto dessa atriz parece se dissolver, esmaecer e ganhar contornos falhos, degradados, típicos dos processos reprodutivos em grande escala. Nessa obra de arte, Liz Taylor (ou melhor, a imagem do seu personagem midiático, público) é multiplicada diversas vezes como se ela mesma fosse um produto que aos poucos vai perdendo suas qualidades originais, manufaturado e comercializado para as grandes massas. Além disso, podemos identificar a imagem da atriz como metáfora do próprio ser humano (e do moderno Humanismo) em ruína.

3.5.1 Precariedade, descartabilidade e decomposição dos "deuses"

Andy Warhol tem como uma das características de sua poética a exposição de imagens de figuras públicas mitificadas (muitas delas em decadência física ou psicológica). Então, ao tratar tais celebridades como deuses da modernidade (vistos no cinema, na música popular, etc.), para logo depois expor suas imagens defeituosas, massificadas, Warhol termina por esvaziar e desmoronar o véu que encobre o púlpito sagrado da iconoclastia midiática. São imagens nuas e cruas. Esses ídolos acabam por ser transformados em coisas vazias, reproduzíveis, descartáveis. Representam, de certa forma, um ser humano em constante processo de "derretimento", liquefação, do corpo, da mente e do ambiente que o circunda.

Assim, por aspectos desconstrutivos inerentes à modernidade e à pós-modernidade, como dissemos anteriormente, a imagem do ser humano na Arte Pop parece carregar consigo os defeitos maquinais e tecnológicos surgidos nos últimos tempos da civilização industrial. Além disso, atrelar a imagem do ser humano (degradável fisicamente, como também espiritualmente) ao desejo de vencer o irrefreável declínio, no intento de alcançar a potência dos mitos, resulta em uma espécie de cosmética precária: artifício estético bastante explorado pelos artistas *Pop*. É importante aclarar que a precariedade aqui não está relacionada

necessariamente ao uso de materiais rústicos para a concepção da obra (como no caso da Arte Povera⁶, que utilizava elementos “pobres” encontrados no cotidiano e na natureza), mas, sim, está mais associada à relação feita à ideia de fugacidade, descartabilidade, impermanência. Tal precariedade do *Pop* parece estar alegorizada no conjunto de recortes manipulados por Richard Hamilton em *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (ver figura 2). As imagens dos objetos recortadas e coladas se equilibram insolitamente em um conjunto imagético tentador aos sentidos, mas pouco real à razão. Também, ao mesmo tempo em que a colagem nos convida a penetrar um frágil mundo perfeito de prazeres tecnológicos, ele não nos apresenta uma profundidade psicológica. Ou seja, é um mundo chapado, habitado por pessoas emocionalmente chapadas (como as próprias imagens apresentadas). Sobre isso, David McCarthy afirma:

Juntos, eles fornecem os componentes mais envolventes e divertidos numa composição sobrecarregada de artefatos projetados para capturar nossa atenção e transmitir uma mensagem simples. Em resumo, um mundo de fantasia consumista, disponível por um bom preço, prometia uma fuga do enfadonho trabalho na vida do pós-guerra na Grã-Bretanha. O que poderia ser mais diferente e mais atraente? (MCCARTHY, 2001, p.6)

3.6 Ambiguidade e dualismo

Os artistas Pop (como Andy Warhol e James Rosequist), em geral, além de profissionais da pintura, escultura etc., também estiveram voltados (por muito tempo) para a produção de trabalhos comerciais. Logo, pode-se dizer que tinham consciência da contínua, sofisticada e ambígua relação entre belas-artes e arte comercial (nesse sentido, revelando zonas potencialmente exploráveis em seus trabalhos). No entanto, igualmente percebemos na *Pop Art* um certo afastamento estético dessa maneira comercial de se criar imagens vendáveis baseadas na elegância, no bom gosto, na simetria e em toda uma moderna iconografia industrial racionalizada, legada da escola vanguardista Bauhaus⁷. As cores bem como as formas das obras *Pop* beiram ao exagero, a uma estética mais popular, alegadamente acessível e menos ideal. Logo, a *Pop Art* parece revelar um dualismo, talvez secreto, para muitos fruidores, inconscientemente ou não. A poderosa jovialidade e a positividade desse estilo (a princípio inclusivo das grandes massas no

⁶ Foi um movimento artístico surgido na década de 1960, na Itália. Tal movimento criticava o empobrecimento de uma sociedade pautada no enriquecimento e em bens materiais.

⁷ Foi uma escola vanguardista alemã de arte e design.

âmbito do mundo da arte) escondem um lado talvez “sombrio”, oculto: o suposto desgaste das tradições (situando as produções artísticas anteriores em patamares antiquados, obsoletos), a descartabilidade dos elementos formadores da realidade (incluindo o próprio ser humano) e a condição sociocultural mercadológica. Condição mercadológica esta fomentada continuamente pela reposição ou substituição por outras criações mais coerentes aos interesses de cada novo contexto e exigências vigentes nas transações comerciais artísticas (ou seja, às tendências, modas). Entretanto, em contrapartida, a Arte Pop parece evidenciar e enaltecer um tipo de tradição que cunhou a cultura das civilizações americana e britânica (países agalhardados pelo pioneirismo da Revolução Industrial): a dos negócios e da manufatura. Citemos aqui o comentário de David McCarthy (2001, p. 9) a respeito de um estudo feito por Reyner Banham (do *Independent Group*) sobre a condição da arte durante a década de 1960: “Sua teoria chama atenção para uma ‘estética do descartável’ baseada na necessidade constante de estimular o interesse do mercado por meio da mudança estilística e da obsolescência planejada”.

Ainda tomando o pôster de Hamilton (figura 2) como exemplo, podemos tratar a respeito da dualidade, mercantilização e descartabilidade, seguindo as palavras de McCarthy sobre tal obra:

Seu uso quase descarado desses anúncios era, a um só tempo, irônico e sincero, uma dualidade que existe na maior parte da Arte Pop. Hamilton estava claramente consciente de que as rápidas mudanças no estilo e nas propensões do mercado do pós-guerra eram cuidadosamente projetadas através da propaganda. Ao usar tão obviamente esses anúncios em sua colagem, ele chamava atenção tanto para as correntes da moda quanto para os muitos públicos cujo acesso mais imediato à cultura visual não se dava através de museus e galerias, mas sim de revistas populares. (MCCARTHY, 2001, p. 7-8)

3.7 Ready-mades?

A *Pop Art* é algumas vezes associada, tanto de maneira jocosa como com argumentos sérios, à comunicação de massas. As referências às mídias de massa na Arte Pop funcionam como evocação das suas origens de criação, capazes de adaptar elementos retirados do ambiente midiático e mercadológico para serem transfigurados a fim de ocupar o status de obra de arte. Essas comparações, quando parcialmente equivocadas, levam a crer que os artistas *Pop* são idênticos às suas fontes, como se fossem implicados diretamente ou unicamente a poéticas

vanguardistas concebidas por Duchamp em seus *ready-mades* (que visavam, sobretudo, revitalizar de maneira radical o conceito clássico do belo na obra de arte). No entanto, o que passa com a Arte Pop é relativamente distinto desse *modus operandi* poético idealizado por Duchamp. Mesmo bebendo dos elementos clichês cotidianos (bem como da prática *ready-made*), tal amálgama de matéria-prima fundamental é, em proporções variáveis, readequada e transformada compositivamente (mantendo em algum nível a mesma funcionalidade original). Podemos perceber esse modo de trabalho comum ao *Pop* no pôster de Hamilton (figura 2). McCarthy explica:

Ele tirou as imagens preexistentes de seus contextos originais e as transpôs, sem mudá-las, para uma composição nova, cuidadosamente organizada. Os anúncios retêm conseqüentemente algo de sua identidade original – eles apregoam mercadorias – e agora funcionam também como acessórios comerciais num verossímil interior doméstico do pós-guerra. (MCCARTHY, 2001, p.8)

Logo, a matéria prima ou as substâncias das obras de arte Pop continuam estabelecendo relações inegáveis com o mundo da propaganda, dos produtos massificados e do entretenimento; porém, agora formalmente rearranjados de modo sensível. Dessa maneira, como exemplo, podemos continuar com a imagem de Richard Hamilton, *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (figura 2). Nessa imagem, da mesma forma que uma página de história em quadrinhos, o todo é composto por uma infinidade de pormenores retirados de mídias de massa impressa e reagrupados (seguindo preceitos de proporção e equilíbrio razoavelmente convencionais) a fim de construir uma narrativa divertida a respeito da vida moderna. McCarthy descreve a obra de Hamilton deste modo:

O casal que ocupa o lar de hoje parece tão glamouroso e bem-projetado como os objetos a sua volta. O físico túrgido dele se dilata com confiança para dominar o espaço do vasto piso, enquanto a presença dela, bem cuidada mas ampla, adorna o sofá que lhe serve de pedestal. (MCCARTHY, 2001, p.6)

Então, na Arte Pop, além de as imagens encontrarem-se em um contexto compositivo absolutamente novo, sem, no entanto, descaracterizar simbolicamente por completo o fragmento realocado, percebemos o fato de não ser instituída uma indiferença estética radical em relação ao resultado visual final desejado ou trabalhado. Ou seja, diferentemente de Duchamp e seu *ready-made*, a estética da materialidade da obra de arte pop, mesmo que muitas vezes “vulgar” ou *kitsch*, importa tanto quanto o conceito que carrega. Assim, no Pop a percepção da

visibilidade é regida pelos parâmetros de bom ou mau gosto. E estas são algumas diferenças básicas em relação aos *ready-mades*. Entretanto, cabe aqui ressaltar que, acima de tudo, as obras pop na verdade constroem uma espécie de diálogo com os *ready-mades* ao enfatizar a exploração insólita de elementos industrializados e banais do dia a dia.

3.8 O local e o global

Sabe-se que os meios de comunicação produtores dos elementos fundamentais da *Pop Art*, são bem mais complexos (formados por uma intrincada teia cultural, social e econômica local ou internacional) e bem menos inertes (pois sabe-se que estão em constante metamorfose, a fim de estabelecer vínculos mais íntimos com a grande e cambiante massa consumidora). Então, percebemos que a *Pop Art* como movimento não se sobressaiu espontaneamente do povo ou das grandes massas; ela ganhou corpo apropriando-se dos elementos produzidos e induzidos por um conjunto de circunstâncias. Tais circunstâncias podem ser exemplificadas por instituições, forças econômicas e políticas que terminaram por dar, em cada país onde a Arte Pop aconteceu, uma encarnadura distinta, mesmo seguindo preceitos básicos dos clichês das sociedades de mercado, galgada quase universalmente por países capitalistas. Neste momento, também é interessante perceber que as barreiras que definiam geograficamente centro e periferia (demarcando o espaço privilegiado do palco das artes em determinados lugares do planeta) começam a ruir, pois se faz *Pop Art* no Japão e na América Latina mesmo que o centro dessa corrente continue sendo a cidade de Nova York. Então, entendemos como mais uma característica fundamental da *Pop Art* a sua fácil e rápida difusão; ao mesmo tempo que dissolve as barreiras espaciais e culturais, segue o ritmo dos meios de produção e reprodução da modernidade.

Entretanto, é fundamental esclarecer que a Arte Pop, mesmo detentora de características específicas em cada localidade, supostamente aparenta não sofrer efeitos de regionalismos; parece haver nessas obras certo número de preceitos básicos invariáveis. Tais preceitos invariáveis podem estar vinculados a interesses em comum; porém, um em especial: difundir certo modo de vida da contemporaneidade (em atitudes mais positivas do que negativas).

3.9 Pop e Pós-modernidade?

Apesar do conjunto de ostentosas cores, dimensões muitas vezes monumentais e do aspecto frívolo do conjunto, a linguagem *Pop* parece apropriar-se de um padrão próprio dos anos 60: desejo de liberdade, jovialidade, autoimagem positiva e arrojo. Foi na década de 1960 que vimos expandirem-se pelo mundo as culturas hippie e psicodélica (bem como outros movimentos juvenis). A maioria desses movimentos parecia se mostrar obstinada em excluir o desagradável, o refinamento, o preciosismo. Assim, eleger uma cultura "jovem" e "adolescente" reafirma uma corrente rejeição aos valores tradicionais da época. Também, não raramente, imputa-se à *Pop Art* o agravamento da crise da arte que assolava o século XX. Aquele parecia ser o fim da modernidade, para então se iniciar um outro período: o da pós-modernidade. Consequentemente, temos aí um novo distanciamento dos cânones artísticos até então aceitos. Cabe aqui um pequeno pensamento do historiador de arte alemão Hans Belting (2006, p. 28): “Todos sabem que a arte se dissolveu num espectro de fenômenos opostos que há muito tempo aceitamos como arte, antes mesmo de termos formado um conceito a respeito”.

3.9.1 Dissolução da sociedade, dissolução da arte

Então, a ruptura da modernidade para a pós-modernidade, teoricamente, chegou, como afirma Belting (2006), de maneira quase inesperada, carregando consigo toda uma bagagem ideológica que parecia retratar melhor os acontecimentos que afligiam as sociedades em despedida da modernidade clássica (já em processo de dissolução). Por sua vez, Giulio Carlo Argan (1999) parece comparar essa dissolução à própria cultura americana (um sistema contrário à complementaridade da ciência e do humanismo), amplamente disseminada e fortificada durante o pós-guerra: “A cultura americana, pelo contrário, ignora essa proporcionalidade de base: a ciência não é uma atividade em contraste com uma cultura fundamentalmente humanista e não tem limites a seu progresso” (ARGAN, 1999, p. 507).

Entretanto, parece tentador delegar apenas aos americanos a responsabilidade pela diluição da modernidade clássica, sua sociedade e sua arte. Essa dissolução tem sua raiz nos artistas europeus. No caso da *Pop Art*, o próprio

artista britânico Richard Hamilton cumpriu sua parte nesse processo: o grupo ao qual Hamilton pertencia, e para o qual ele projetou a colagem *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (ver figura 2), formara-se no começo da década de 1950 para promover novas maneiras de pensar a arte moderna. Segundo David McCarthy (2001, p.8), o grupo rejeitava a dificuldade misteriosa de grande parte da arte moderna anterior, tal como a crença de que arte e vida eram esferas separadas da experiência, com pouco ou nenhum ponto de contato. Logo, tal argumento iria contra a ideia de um olimpo das belas-artes, trazendo a níveis mais mundanos o que antes estava associado a um espaço hermético (típico das elites intelectuais).

Não obstante, ironicamente, segundo David McCarthy (2001, p. 68), não é correto engavetar a *Pop Art* em um discurso niilista, afinal, em alguns lugares, como a Europa continental, as manifestações relacionadas com o *Pop* tendem a trilhar caminhos mais sociológicos (pouco abordados nos Estados Unidos ou na Inglaterra). Mesmo assim, tais caminhos europeus, mais "sociológicos", ainda parecem carregar em seu cerne, de forma camuflada, a positividade e a jovialidade tão comuns do *Pop*. Consequentemente, parece ser uma tarefa inevitável tentar separar a imagem da *Pop Art* de seu senso de suposta "frivolidade".

3.10 O artista máquina

Segundo a estudiosa Lucy R. Lippard (1976, p. 10), alguns artistas e suas colocações foram altamente criticados por aparentemente postarem-se de maneira descompromissada em relação a questões ligadas à sociedade e suas mazelas. Neste caso, é de nosso interesse resgatar um dizer da autora a respeito de tais críticas sendo dirigidas a Andy Warhol. Assim afirma Lippard:

Andy Warhol foi criticado nos primeiros tempos do *Pop* por afirmar que desejava ser uma máquina. Isto seria mal interpretado por uma sociedade cujos valores há muito estabelecidos eram ameaçados pela mecanização. A declaração de Warhol, assim como sua arte, é muito mais um desafio do que uma manifestação de derrota [...]. (LIPPARD, 1976, p. 10-11)

Então, desta maneira, podemos abordar o lado mais poderoso da *Pop Art* em matéria de ruptura com a arte convencional através da atitude (de certa forma, revolucionária) do artista Andy Warhol. A desumanização do fazer artístico e do próprio artista talvez reitere uma tendência do pós-guerra em seguir caminhos

menos orgânicos, mais alinhados à industrialização, à produção em série e em massa a fim de suprir os desejos do grande público (pertencente a uma população consumidora de padrão de vida ascendente). Sobre a relação entre arte, artista, tecnologia e fruidor durante o pós-guerra, McCarthy argumenta:

As belas-artes precisavam responder aos gostos do público, sob pena de tornarem-se irrelevantes. Banham [Reyner Banham, do *Independent Group*], que posteriormente publicaria o estudo generativo sobre design no começo do século XX – *Theory and Design in the First Machine Age* [Teoria e design na primeira era da máquina] (1960) -, reconhecia que a mudança tecnológica moldava completamente a sensibilidade visual moderna. (MCCARTHY, 2001, p. 9)

Figura 5 - Caixa de sabão Brillo (1964)



Autoria de Andy Warhol.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703265/>

Por conseguinte, tomemos aqui como exemplo a obra *Brillo Box*, do artista americano Andy Warhol (ver figura 5). Ao observarmos tal imagem percebemos que o fazer artístico se converteu “maquinalmente” em um processo que transforma o objeto de arte em objeto literal, com valor de mercado, industrializável, despersonalizado. Além disso, tal obra toma como ponto de referência um produto fabricado em série, impessoal. No entanto, mesmo aparentemente frio, tal objeto é detentor de características ou qualidades específicas: inerentes poderes estéticos e sensíveis, resultantes de suas cores e forma típicas do design de produto (permitindo paralelos entre o ato pictórico e o ato de impressão mecânica). É por esse meio visual de aspecto comercial que o espectador é convidado a fruir um

objeto semelhante aos que encontra nos supermercados bem como em sua própria casa; isso permite uma ligação afetiva ou psicológica entre artista, obra e fruidor pautada na ideia do consumo. Então, tal como sabemos proceder a Arte Abstrata (essa, liberada da gramática representativa padrão, mas não menos psicológica), a *Pop Art* parece tentar, de certo modo, fazer-se um objeto que possamos também associar aos sentimentos do artista (mesmo que a “mão” do criador da obra agora seja precariamente visível). Na Arte Pop, essa associação entre linguagem, artista, obra e fruidor, diferentemente das outras correntes artísticas, parece ser mais mecânica e cristalina, menos resoluta.

3.10.1 Arte com marca, arte com grife

Assim, os artistas da *Pop Art* (em especial Andy Warhol) portam-se da mesma maneira que qualquer outro artista, levando isso um passo adiante: diferente da Arte Abstrata (contemporânea do *Pop*), os objetos artísticos da Arte Pop podem possuir marca de fábrica ou grife. Talvez esse seja o grande choque a abalar o público: o objeto artístico estava mais semelhante a um objeto cheio de clichês, industrializado, desumanizado e fruto de uma sociedade tecnológica, do que a uma obra artística tradicional. A essa altura, o público já pode perceber na obra de arte *Pop* elementos intrínsecos a seus cotidianos, elementos esses que dão sentido, atestam ou revigoram costumes e regras sociais compartilhadas pela comunidade (assim como os objetos de marca produzidos pelo mercado) da qual essas próprias obras de arte também fazem parte.

Podemos pensar a Arte Pop como essencialmente caracterizada por ser um produto de sociedades de horizontes vastos e visão rente ao futuro. São frutos de sociedades como a americana ou a britânica, sempre mutantes, voltadas a estabelecer vínculos mais com o porvir do que com o passado. Entretanto, vale ressaltar que o uso de elementos estéticos relacionados ao mercado (com todo seu aparato material, simbólico e sócio) está vinculado também, em certa medida, aos experimentalismos de artistas do passado, como o caso das *assemblages* cubistas de artistas como Georges Braque ou Juan Gris e suas naturezas mortas. Ou seja, mesmo que passemos a entender a *Pop Art* como uma corrente divisora de águas na modernidade e na história da arte, parece haver anteriormente (ainda na

modernidade clássica, e até mesmo pré-modernidade) o gérmen fundador dos preceitos do *Pop*. McCarthy exemplifica desta maneira:

A apropriação de materiais impressos bidimensionais do meio comercial pode ser remontada às colagens cubistas – composição de materiais bidimensionais colados numa superfície plana – que Braque e Picasso haviam produzido em Paris entre 1912 e 1914. O interesse deles pela cultura popular, especialmente por pôsteres, letreiros, jornais e comida, associado ao ambiente dos cafés, repercutiu cinquenta anos depois em muitas naturezas-mortas *Pop*. (MCCARTHY, 2001, p. 15)

3.11 O *Pop* e as vanguardas

Vulgarmente, sabemos que as vanguardas formam historicamente um conjunto de correntes (de origem europeia) afloradas na primeira metade do século XX. Também sabemos que o advento da tecnologia em razão da Revolução Industrial bem como a Primeira Guerra Mundial (no início do século XX) fizeram com que emergisse um sentimento de nacionalismo e progresso nas grandes potências mundiais, culminando em uma profunda disputa por poder (em especial, assediado pelos países industrializados). É então que dentro desse complexo contexto sociopolítico passam a surgir diversas linhas ideológicas (a exemplo do nazismo, do fascismo e do comunismo). E da mesma maneira que surgiram tais correntes sociopolíticas, aflorou desse meio uma série de movimentos artísticos aos quais chamamos de vanguardas. Todas essas vanguardas pautavam-se em um objetivo básico: questionar, quebrar padrões e protestar contra a arte conservadora (criando novos padrões estéticos que fossem mais coerentes com a nova realidade histórica daquele novo século que surgia). Giulio Carlo Argan argumenta sobre os desejos das vanguardas durante esse período histórico da seguinte maneira:

Na época do funcionalismo (de 1910 até aproximadamente a Segunda Guerra Mundial), diversas correntes pretendem definir a relação entre o funcionamento interno e a função social da obra de arte. A exigência de desenvolver a funcionalidade da arte se inclui na exigência geral da sociedade, já totalmente envolvida no ciclo econômico de produção e consumo, em realizar a máxima funcionalidade. (ARGAN, 1999, p.301)

Percebemos, em primeira instância, algo em comum entre a *Pop Art* e as vanguardas: o interesse pela produção, pela modernidade, bem como pelas tecnologias que permitem a reprodução de objetos em larga escala. No caso da Arte Pop, esses objetos seriam as próprias obras de arte, frias e até certo ponto despersonalizadas. Ao mesmo tempo, podemos concluir que o afã pelo mercado e

pelas pulsões de consumo da modernidade igualmente estão presentes no que veio a ser, no início da segunda metade do século XX, a essência da *Pop Art*.

Logo, juntas, as vanguardas influenciaram a arte moderna mundial, incluindo a corrente *Pop*, por meio de muitas características historicamente herdadas. Dentre essas vanguardas é possível destacar três grandes vertentes: o Futurismo, o Dadaísmo e o Surrealismo.

3.11.1 Heranças do Futurismo

Observando a constituição de imagens dos futuristas italianos, percebemos certo apelo poético semelhante ao da Arte Pop em alguns sentidos. Se considerarmos que o Futurismo italiano colocava as máquinas e a velocidade (conceitos extremamente caros aos artistas *Pop*) como meta a ser seguida, alcançada e mantida a fim de se construir a sociedade ideal, conseqüentemente terminamos por enfatizar um conjunto elementar que perduraria até os tempos de Richard Hamilton e sua colagem *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (ver figura 2). No entanto, na colagem de Hamilton tais elementos relacionados à força, à velocidade e à tecnologia parecem abandonar o instinto bélico futurista original para ganhar contornos mais domésticos e hedonistas. Além disso, o uso de textos e letras igualmente está presente nas poéticas do Futurismo e da *Pop Art*. Em algumas composições imagéticas dessas duas correntes artísticas, fica evidente um caráter duplo em relação à tipografia: ao mesmo tempo que esse texto serve como textura (conferindo plasticidade e ritmo à composição), igualmente possibilita aludir à velocidade e onipresença da linguagem tipográfica, das *mass media*, e sua importância nas sociedades modernas.

É de suma importância lembrar que a sociedade do futuro, para os futuristas bem como para os artistas *Pop* (ver figura 6), era baseada em máquinas e em aparatos tecnológicos de comunicação (rádios, prensas, etc.). David McCarthy (2001, p. 15) explora esse âmbito de viés futurista da Arte Pop, explicando que antes do início da Primeira Guerra Mundial os futuristas italianos comemoraram a velocidade e a tecnologia moderna, em especial sacralizando a figura do automóvel como uma experiência essencialmente moderna. Depois, McCarthy conclui da seguinte maneira essa argumentação: “No final dos anos 50, Richard Hamilton faria

do marketing de automóveis um tema importante de sua arte, como é evidente em *Ela está numa situação de opulência*" (MCCARTHY, 2001, p. 16).

Figura 6 - *Preparedness* (1968)



Autoria de Roy Lichtenstein.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703321/>

3.11.2 Heranças do Dadaísmo e do Surrealismo

Também Surrealismo e Dadaísmo são outras influentes correntes predecessoras da *Pop Art*. David McCarthy (2001, p. 17) explica que o Dadá e o Surrealismo possuíram enorme importância no desenvolvimento da Arte Pop em razão de o primeiro movimento (datado dos anos da Primeira Guerra Mundial) frequentemente ter adotado um posicionamento niilista, além de uma estética antiarte, para protestar contra a civilização que dera origem à guerra. O segundo movimento, o Surrealismo, como fala McCarthy (2001, p. 17), era baseado no primeiro; no entanto, ansiava por revolucionar a consciência humana por meio do reconhecimento das pulsões do inconsciente. Podemos entender, conseqüentemente, que em razão de interesses históricos durante o término da Segunda Guerra Mundial, questões que atraíam tanto dadaístas como surrealistas chegaram ao conhecimento de artistas dos anos posteriores à Segunda Guerra. Da mesma forma, sem menos importância, podemos encontrar na prática poética dos artistas *Pop* uma ligação com a prática dos artistas dadaístas e surrealistas: a readequação de objetos manufaturados comuns à vida cotidiana, para serem transformados em arte (a exemplo de Man Ray ou Salvador Dalí). David McCarthy

(2001, p. 16-17) argumenta que a atitude iconoclasta e irreverente do Dadá, bem como sua tendência a aceitar quase tudo no âmbito artístico, certamente ajudou no desenvolvimento da *Pop Art*.

Outro ponto em comum entre Dadaísmo e *Pop Art* é o significativo apreço pela tecnologia como também pelo erotismo. Essa admiração pode ser claramente constatada na produção do britânico Richard Hamilton ao beber diretamente do fazer de Duchamp. McCarthy explica da seguinte maneira:

A fascinação de Richard Hamilton com a tecnologia e o erotismo tinha uma dívida direta com a obra de Duchamp de 1910 a 20, marcadamente com *A noiva despida por seus celibatários, mesmo*, também conhecida como *O grande vidro* (1915-23, Arensberg Collection, Philadelphia Museum of Art). Nos anos 60, Hamilton produziria um fac-símile do *assemblage*, que agora está na coleção da Tate Gallery, em homenagem a Duchamp. (MCCARTHY, 2001, p. 17)

Ao mesmo tempo, a Arte Pop era extensão e repúdio do Dadaísmo. É importante que ressaltemos a diferença crucial existente entre o Dadaísmo (um movimento artístico da chamada vanguarda artística moderna) e a Arte Pop. O *Pop*, ao contrário do que se passava com o dadaísmo, não ansiava por criticar a sociedade burguesa da época. Muito pelo contrário, a Arte Pop é declaradamente fruto dessa sociedade burguesa, trabalhando favoravelmente sob a conduta da tecnologia, do consumismo e do desejo, enaltecendo seus elementos e os transformando em matéria-prima de sua aparentemente frívola poética. Assim, enquanto o Dadaísmo também explorava o mesmo campo experimental dos objetos banais, a *Pop Art* transferiu os impulsos satíricos e anárquicos do movimento Dadá para outras áreas de interesse contemporâneas à metade do século XX: a nova civilização nascida (jovem, veloz, capitalista e “despretensiosa”). Ou seja, a *Pop Art* foi uma corrente de ruptura.

3.12 A sofisticada arte da banalidade

Mesmo sendo uma corrente de ruptura, no entanto, em outros âmbitos, a *Pop Art* parece ter configurado profunda relação com a arte do passado; incluindo não apenas nesse grupo os movimentos de vanguarda, mas também toda uma tradição pictórica de naturezas mortas (figura 7) vistas na história da arte, nas quais os objetos cotidianos (a faca, o prato, a tigela, o produto alimentício, o livro, a carta,

etc.), mesmo inanimados ou frios, são reorganizados a fim de formar aparatos tecnológicos cênicos.

Figura 7 - *Natureza morta* (1969)



Autoria de Roy Lichtenstein.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703317/>

Além disso, a Arte Pop passou de ser um exercício plástico para logo se tornar um ato profundamente intelectual. Sua visualidade acabou por aliar o calor e a humanidade do fazer artístico, ao mesmo tempo que pretendia ser um exercício intelectual de produção e reprodução quase maquinal inspirado nas coisas industrializadas.

Dessa forma, faz sentido o argumento de David McCarthy (2001, p. 15) explicando que é um erro declarar que a *Pop Art* se opunha completamente à Arte Moderna ou Modernista predecessora, ou que ela se orientava a ser compreensível a qualquer pessoa que a visse. A *Pop Art*, ao contrário do que aparenta, bebeu sofisticadamente das teorias de arte constituintes do primoroso pensamento estético e filosófico imputados até então. McCarthy cita:

Trata-se de um movimento completamente culto com uma consciência aguda de seus antecedentes históricos. Além do mais, não é coincidência o fato de ela ter se desenvolvido nos anos que testemunharam a institucionalização do modernismo. Museus destacados, como a Tate Gallery de Londres e o Museum of Modern Art de Nova York, escolas de arte importantes, entre elas o Carnegie Institute de Pittsburgh, onde Andy Warhol se formou no final dos anos 40, e o Royal College of Art, assim como várias revistas de arte importantes – talvez a mais importante delas, a *Artnews* – propiciaram acesso constante à arte de vanguarda do século precedente. (MCCARTHY, 2001, p. 15)

Então, não é difícil entender como e o porquê da ampla difusão da Arte Pop em diversos meios da vida social, política, etc. A *Pop Art*, com sua sofisticada poética (abrangendo dois polos aparentemente opostos: o da erudição e o do popular ou banal), concentra potencialidades múltiplas de inserção não apenas nos ambientes institucionalizantes oficiais, mas também nos espaços ocupados pelas trivialidades do dia a dia, bem como da mitológica iconoclastia midiática consumida pelas grandes massas. Além disso, a revolução do banal surge em um momento de profunda implementação tecnológica ocorrida após a Segunda Guerra Mundial, quando foi acompanhada de um contexto de reconstrução do mundo geopolítico através dos ideais projetados sobre a ótica da jovialidade, vitalidade e inovação. Assim como os meios de produção daquele período da modernidade, a *Pop Art* introduziu no campo da arte (lugar historicamente cunhado pela erudição) a complexidade dos engenhos mecânicos (velozes, eficientes, descartáveis) sob a camada fina, fria e superficial do banal, do desejo de consumo e das pulsões mais hedonistas humanas. Ou seja, a *Pop Art* é, no mínimo, uma corrente intrincada de sentidos, intenções ou rupturas até hoje ainda exploradas e inconclusas.

3.13 Considerações

Concluimos que a *Pop Art* foi mais que um simples movimento artístico nascido nos Estados Unidos e Inglaterra na metade do século XX. Foi um movimento inspirado nos prazeres mundanos, baseado na estética da vida cotidiana e nos bens de consumo da época (máquinas domésticas, anúncios publicitários, histórias em quadrinhos, elementos do mundo cinematográfico e televisivo). A Arte Pop busca, em seu cerne, utilizar imagens populares (separadas de seu contexto e, algumas vezes, associadas a outros) em detrimento às belas-artes (tratadas como elitistas e distanciadas das grandes massas). Logo, a *Pop Art* ajuda a estabelecer contato entre dois polos anteriormente separados: o da arte e o da vida cotidiana, tratando de contemplar a iconoclastia aparentemente banal dos elementos cotidianos com um profundo e agudo senso de ironia e ambiguidade. Não menos importante foi o interesse em ressaltar o aspecto banal e *Kitsch* de algum elemento cultural divinizado ou mitificado (aplicando algumas vezes um viés sarcástico sobre tal elemento).

Além disso, a Arte Pop foi o ponto de inflexão entre modernidade e pós-modernidade, reorganizando os conceitos e teorias da arte de maneira a tentar explicar e embasar esse novo fenômeno chamado *Pop*. No entanto, essa ruptura (de aspecto essencialmente jovem e inovante) não deixa de ter suas bases em sofisticadas correntes anteriores (em especial da primeira metade do século XX), como o Futurismo, o Dadaísmo e Surrealismo. Além disso, seu interesse por capturar imagens de objetos cotidianos modernos e reorganizá-los de maneira a criar um conjunto plástico ou narrativo, concomitantemente pode ter bebido da longa e importante tradição pictórica das naturezas mortas (em que objetos cotidianos ganham foco dentro do âmbito criativo).

Entretanto, acima de tudo, podemos pensar o *Pop* como o divisor de águas da arte para chegarmos a um território ainda recém-explorado, que há relativo pouco tempo (se levarmos em conta a longa cronologia artística) entrou nos cânones oficiais da história da arte, trazendo à tona conceitos até então pouco usuais: a pós-modernidade e toda a sua liberdade e velocidade liquefeita. Também vimos que os artistas do *Pop* conseguiram provar que o figurativo, que já parecia fadado ao esquecimento e ao ostracismo, não estava morto; e seus sucessores, (artistas do chamado hiper-realismo, por exemplo) atestam isso.

Outro ponto importante apreendido a respeito da Arte Pop é sua ligação com as máquinas e as tecnologias de produção. Do mesmo modo que máquinas que pretendem produzir maior quantidade em menor tempo, os artistas *Pop* rejeitaram a ilusão (tão comum nas figurações realistas de outrora), chegando a um passo da redução de forma e conteúdo. Assim, a *Pop Art* criou caminhos tortuosos e tênues desde que foi iniciado o culto aos temas frios. Mesmo a figuração sendo reavivada, ela, ao mesmo tempo, ganha a liberdade de resumir-se (como uma estampa comercial), de desmanchar-se (beirando a abstração), de fragmentar-se (como um moderno mosaico).

A própria mão do artista, muitas vezes, não pode ser percebida na obra de arte criada em razão do uso de artifícios técnicos que agilizam a produção (assemelhando o processo poético a uma espécie de escala industrial). O objeto industrializado, a tecnologia e o consumo tornaram-se parâmetros estéticos e guias para os artistas interessados em retratar ou capturar fragmentos de um estilo de vida hedonista, arrojado e massificador. Não à toa, podemos caracterizar a *Pop Art* como

o gérmen de nossa sociedade hipermoderna fragmentada (baseada na mesma tecnologia, na velocidade, nos prazeres mundanos e no espetáculo).

Por fim, concluímos que o *Pop* nos apresentou um banquete à figuração (de maneira sofisticada e híbrida), tornando a visualidade um prazer tão hedonista como o consumo. O *Pop*, acima de tudo, com um pé no passado e olhar atento ao futuro (em um jogo de rememoração e atualidade), aponta a poderosa essência transformadora da arte, bem como sua capacidade de ser cúmplice das mudanças culturais, sociais e políticas sofridas pela civilização contemporânea. Ademais, a *Pop Art* tem a capacidade de atingir diversos públicos e áreas da produção cultural (em seus mais variados gêneros, em suas distintas linguagens). Consequentemente, ainda hoje, o *Pop* pode ser considerado sinônimo de posicionamento dianteiro ou de originalidade perante nosso mundo (cada vez mais líquido) rico em elementos culturais e artísticos que hoje produzimos e que hoje consumimos das mais variadas formas, estando entre elas as inegavelmente *Pop* histórias em quadrinhos (como é o caso de *Neon Genesis Evangelion*).

4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Figura 8 - Página da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*

Neon Genesis Evangelion, volume 13, 2002, p. 76.
Autoria do japonês Yoshiyuki Sadamoto.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703341/>

A história em quadrinhos é um artefato cultural gráfico de raízes antigas usado como veículo narrativo. É uma linguagem, dividida em subgêneros (“tirinha”, “HQ”, mangá, etc.⁸), desenvolvida por determinadas culturas (ocidentais e orientais) que as refletem, mas, ao mesmo tempo, também as afetam. Como o cinema, é uma forma de arte sequencial vigorosa que mistura palavras e imagens (ou seja, de sofisticado caráter híbrido), com a rara capacidade democrática de atingir as grandes massas (educando, influenciando e, algumas vezes, até mesmo doutrinando). Além disso, devido a suas características formais e conceituais, as histórias em quadrinhos também podem ser vistas e qualificadas como pertencentes a uma linguagem essencialmente fragmentária e moderna.

Este capítulo, intitulado “História em quadrinhos”, terá como foco a linguagem quadrinística e suas características formais e conceituais abordadas de maneira a tentar explicar os mecanismos desse tipo de narrativa. Também, tentaremos aqui encontrar elementos particulares de uma linguagem de vocabulário moderno, fragmentário, híbrido, massificado e *Pop*. Essa abordagem acontecerá da seguinte maneira: o capítulo 4 será longo, dividido em subcapítulos curtos, que, por sua vez, serão subdivididos em tópicos. Cada subcapítulo trará um dos seguintes temas:

Subcapítulo 4.1: para entender um pouco sobre histórias em quadrinhos talvez seja interessante, a priori, fazer uma comparação desse gênero artístico com outros algumas vezes bastante próximos (cinema, ilustração, etc.), ao mesmo tempo que se aborda certa ancestralidade desse tipo de narrativa.

Subcapítulo 4.2: tem como ponto de interesse os elementos gráficos fundamentais das histórias em quadrinhos (requadro, balões de fala, imagem, palavra).

Subcapítulo 4.3: volta-se especialmente para os elementos fundamentais abstratos (ou conceituais) formadores da narrativa quadrinística (ritmo, estereótipo).

Subcapítulo 4.4: evoca o caráter essencialmente *pop*, massificado⁹ e comercial das histórias em quadrinhos. Elabora reflexões a respeito de alguns temas relacionados à produção da obra quadrinística e o mundo comercial (produto, público, manufatura e mercado). Nessa parte do texto também abordaremos a

⁸ Esses subgêneros, por sua vez, podem abarcar gêneros (ou temáticas) específicos, como terror, aventura, romance, ficção científica, etc.

⁹ Apesar de não ser citado neste capítulo, mais uma vez é de suma importância aclarar o conhecimento prévio sobre os estudos de Walter Benjamin a respeito da obra de arte e a reprodutibilidade técnica.

condição culturalmente líquida e fronteira do gênero quadrinístico, capaz de articular ingredientes de diferentes culturas a fim de narrar histórias quase universalmente acessíveis (unindo culturas).

Subcapítulo 4.5: considerações finais do capítulo.

Todo o tema deste capítulo bem como as questões exploradas nos subcapítulos e seus tópicos serão baseados em uma página (figura 8) da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* (2002, p. 76), de autoria do japonês Yoshiyuki Sadamoto. Assim, essa página da obra de Sadamoto (referente ao volume número 13) servirá como ilustração da teoria aqui discutida. Os principais autores usados nesta parte da pesquisa são dois grandes conhecedores da relação entre imagem e texto como forma de narrativa sequencial: o quadrinista americano Will Eisner e a estudiosa francesa Sophie Van der Linden. Também serão mais uma vez trazidos (pontualmente) outros autores já citados nos demais capítulos do trabalho (a fim de esclarecer questões específicas “externas” entremeadas à temática quadrinística).

Por fim, é importante lembrar que compreender um pouco mais detalhadamente a respeito dos elementos formadores das narrativas quadrinísticas nos mostra uma série de características que são retrato das sociedades ou culturas que as produzem. Também, a estrutura narrativa da história em quadrinhos bem como o funcionamento dos mecanismos de sua própria engenharia nos permitem estabelecer comparações e laços consistentes com os conceitos que esse gênero sequencial carrega: a de narrativa *pop*, fragmentária, voltada para as grandes massas típicas das sociedades modernas.

4.1 Artes visuais e hibridismo: um breve e pontual recorrido pela ancestralidade e possíveis parentescos das histórias em quadrinhos

Em uma primeira instância, é válido entender que as histórias em quadrinhos (independentemente de suas variadas modalidades) carregam consigo um histórico de características da linguagem que, talvez, possam remontar não apenas à formação desse gênero moderno, mas até mesmo ao processo civilizacional do homem pré-histórico até a chegada da pós-modernidade por vias estéticas.

4.1.1 A visualidade e a necessidade de se contar histórias

Os seres humanos, desde tempos remotos, sempre necessitaram contar histórias. Will Eisner (2013, p. 11) explica que “o ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos”. Logo, mesmo sem o advento dos mecanismos tecnológicos capazes de difundir graficamente narrativas visuais (como prensas ou impressoras), existiam outras maneiras de propagação dessas histórias de forma igualmente figurativa. Então, apesar de ser um tipo de linguagem essencialmente moderna (fragmentária e massificada), o gênero quadrinístico tem uma ancestralidade remota, poderíamos dizer até primitiva. Esse passado parece estar principalmente ligado às artes plásticas: muralismo, desenho, gravura, pintura, etc. Por outro lado, algumas obras consideradas modernas também podem ser avaliadas como precursoras dos moldes quadrinísticos atuais. Neste caso, entre tais fontes modernas, podemos citar os romances gráficos europeus e americanos da primeira metade do século XX. Segundo Will Eisner (2013, p. 5), um bom exemplo de autor desses romances gráficos precursores das histórias em quadrinhos é o americano Milt Gross, criador da obra *He Done Her Wrong* (de 1930, com título traduzível para o português como “Ele fez errado”), que teve sua obra reimpressa em 1963, quando o gênero quadrinístico já estava bem estabelecido. Ou seja, mesmo na década de 1960, período de consolidação da narrativa sequencial quadrinística e sua estética como gênero de considerável influência na sociedade moderna (*pop*, massificada e tecnológica), ainda se valorizavam as heranças deixadas por artistas pioneiros do que posteriormente se tornaria parte essencial da identidade quadrinística.

Por conta da ampla possibilidade cronológica e do imenso número de possíveis linguagens “ancestrais” dos quadrinhos (o que prova a riqueza e a sofisticação desse gênero artístico), vamos nos deter apenas em alguns poucos períodos e tipos de obras criadas até a década de 1960 (marcada pela grande influência do movimento *Pop*); porém, de maneira pontualmente relevante e instrutiva.

4.1.2 Arte mural: das cavernas aos edifícios

Figura 9 - Detalhe da coluna de Trajano, em Roma.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703307/>

Geralmente, podemos afirmar que foi a partir das antigas linguagens artísticas (tais como pintura, gravura, muralismo) e do exercício incessante de suas produções que os seres humanos passaram a experimentar o protótipo da capacidade narrativa da visualidade sequencial. Por exemplo: desde tempos remotos (quando o homem primitivo desenhava e pintava sobre as paredes das cavernas, ou quando as civilizações antigas trabalhavam graficamente ou talhavam as paredes ou muros de seus edifícios), a arte mural lida com o experimento de ocupar a superfície bidimensional ou transformar bidimensionalidade em tridimensionalidade emulada (ver figura 9). Então, do mesmo modo que se pode dizer que o muralismo, pintado ou esculpido em baixo relevo, pode estar associado à estrutura de uma caverna ou à arquitetura de edifícios, as histórias em quadrinhos podem estar relacionadas profundamente ao espaço físico quadrinístico, ou seja, ao corpo das encadernações (ou a algum outro suporte específico que as contém formatadamente).

Assim, como em muitos casos das artes plásticas, as histórias em quadrinhos pertencem a um tipo de linguagem cujos códigos lidam intrinsecamente com a arquitetura (e condição) do suporte, liquidamente moldando os signos que conformam as histórias às exigências do autor e da superfície recipiente. Logo, desde períodos imemoriais, o ser humano parece planejar sobre a superfície

bidimensional (suporte) o que poderia ser chamado de narrativa visual do mundo que o rodeia: imagens de caçadas, cenas de rituais tribais, cenas religiosas, etc.

As imagens murais criadas pelos primitivos ou antigos artífices sobre tais superfícies desprovidas de tridimensionalidade (em geral, paredes) muitas vezes demonstravam o interesse em narrar alguma história mítica, algum importante evento a ser lembrado ou algum tipo de ensinamento. Além disso, a produção dessas narrativas, no fundo, necessitava de conhecimentos técnicos especializados. Will Eisner argumenta:

As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro de uma comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam ideias ou extravasam fantasias. Contar uma história exige habilidade. (EISNER, 2013, p. 11)

Logo, tais conhecimentos técnicos empregados para contar essas histórias ou mensagens (mesmo as primitivas) haveriam de ser, também, balizados nas técnicas de visualidade. Tais mensagens eram repassadas através de narrativas visuais, vez ou outra, estruturadas na racionalização espacial de imagens. Imagens, algumas vezes, “mais organizadas” (a exemplo das produções do período clássico); outras vezes, “menos organizadas” (como as narrativas visuais pré-históricas); e, em alguns momentos, também cumprindo o papel da escrita (como foi o caso dos murais e dos hieróglifos egípcios). Em casos como o dos hieróglifos, ao tratarmos esse tipo de linguagem como sendo antiga predecessora das histórias em quadrinhos, também podemos ensejar a problemática dos primórdios da palavra-imagem dentro do que viria a ser a narrativa sequencial.

4.1.3 Trípticos medievais

Em casos posteriores, como na Idade Média, encontramos a subdivisão da narrativa visual nos trípticos (ver figura 10). Pois, os trípticos também carregam consigo um caráter fracionado.

Figura 10 - Tríptico medieval de Hieronymus Bosch



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703325/>

Podemos, grosso modo, chamar de tríptico o conjunto de três pinturas (geralmente religiosas) unidas por uma moldura igualmente tríplice (ou três pinturas juntas formando, em uma segunda instância, uma única obra fragmentária). Os trípticos, como as histórias em quadrinhos, trabalham especialmente a narrativa visual (fazendo-a fraturada). O todo do tríptico (união das partes fracionadas) parece permitir paralelos com a totalidade de uma página quadrinística (dotada da soma dos elementos arquitetônicos narrativos). É também no tríptico que se ganha um razoável senso de sequencialidade que pode mimetizar, nos dias atuais, a movimentação de uma câmera (dando foco ordenado e sequencial a determinados elementos de um todo repartido). Igualmente, podemos relacionar a questão da moldura de cada parte do tríptico (módulos) como sendo contenção do conteúdo cênico (também presente na sequencialidade quadrinística). Então, o tríptico carrega consigo o protótipo da essência dos modernos conjuntos visuais aglutinados ou das estruturas que dividem as cenas nas histórias em quadrinhos: o requadro.

4.1.4 Gravura

Figura 11 - Mangá feito pelo gravador japonês Katsushika Hokusai



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703283/>

Por sua vez, outra linguagem visual teve importância fundamental no surgimento do que podemos chamar vulgarmente de “*proto-graphic novel*”: a gravura. Podemos levar em conta o caráter fundamentalmente gráfico desse tipo de linguagem visual: os sulcos da matriz criando o jogo contrastante de cores ou em preto e branco (semelhantes ao de alguns estilos de desenhistas quadrinistas das mais variadas partes do mundo). Então, é importante ressaltar que, no oriente e no ocidente, a gravura parece ter tido, com igualdade, forte influência na estética quadrinística.

Sabidamente, no oriente, o surgimento das bases do quadrinho moderno (o mangá) é, muitas vezes, atrelado ao artista gravador japonês Katsushika Hokusai (1760-1849). Hokusai, além de gravador, também é autor de mangás, nos quais mostra imagens referentes a movimentação do corpo humano, de animais, plantas, cenas cotidianas etc. (ver figura 11). Para o estudioso Phelippe Dalverio Racconta (2018, p. 82), Hokusai chega a ser o primeiro mestre do mangá; no entanto, sem ter o atual caráter cartunesco típico das histórias em quadrinhos. Ou seja, Hokusai não criou exatamente histórias em quadrinhos, mas sim um artefato cultural fronteiroço (entre narrativa e “guia prático” visual). Racconta argumenta:

[...] instigado pelos próprios discípulos, [Hokusai] desenvolveu uma de suas obras mais famosas: o mangá, abreviação do título *Educação dos Iniciados*

Através do Espírito das Coisas. Esboços dispersos de Hokusai (Denshin Kaishu Hokusai Manga). Publicado em quinze volumes (1814-1878, os dois últimos póstumos), o mangá (termo comumente traduzido por "esboços dispersos") é uma obra ambiciosa e heterogênea, resumo das qualidades artísticas do mestre. Centenas de imagens se sucedem sem pausa, entre humanos e animais, elementos da natureza, agentes atmosféricos, arquitetura, aspectos tecnológicos, divindades e muito mais, dando vida a um mundo: o mundo de Hokusai, sua visão real demais para ser verdadeira, afiada demais e refinada para ser caricatura, embora prevaleça uma predileção pela ironia, nas fronteiras da comédia. (RACCONTA, 2018, p. 82, tradução nossa)

Algo que precisa ser ressaltado é o fato de que chegou ao ocidente uma estética menos realista ou menos mimética, eminentemente oriental (mais especificamente japonesa), por meio da popularização das gravuras *Ukiyo-e*¹⁰ nas sociedades europeias do fim do século XIX e início do século XX (período de maturidade e clímax da modernidade clássica, por excelência). Também é nesse período que já vislumbramos a assimilação de elementos visuais nipônicos por alguns artistas atuantes nos veículos de massa, a exemplo dos cartazes litográficos¹¹ expressionistas ideados por Toulouse Lautrec (ver figura 12). Como as xilogravuras de Hokusai, as litogravuras de Lautrec não possuem pretensões eminentemente sequenciais, porém são ricas em dinamismo moderno, poses instantâneas, cortes abruptos de enquadramento, senso de profundidade simplificado; mas, ao contrário do artista japonês, são dotadas de expressivos textos escritos (de formas quase onomatopeicas) acompanhando as populares imagens promocionais (ou seja, elementos semelhantes aos existentes nas narrativas sequenciais gráficas atuais). Além disso, tais gravuras, usadas como cartazes, carregam cores chapadas, contornos marcados, etc., o que permite uma conexão ainda mais palpável com a poética quadrinística contemporânea. Então, complementando esse raciocínio, é possível reiterar que, no ocidente, alguns gravadores (especialmente os xilogravuristas, como veremos mais adiante) tiveram igual importância para o gênero literário aqui abordado.

¹⁰ Segundo Racconta (2018), *Ukiyo-e*, ou em português "retratos do mundo flutuante" (em tradução livre), é um popular gênero de xilogravura japonesa que foi bastante consumida pelas antigas classes mercantes nipônicas. Sua temática geralmente aborda amenidades ou cenas hedonistas da vida cotidiana no Japão dos séculos XVII ao XIX.

¹¹ Litografia ou litogravura é um tipo de gravura que envolve a criação de marcas sobre uma matriz (uma espécie de prancha de pedra) com a ajuda de um lápis gorduroso. A base dessa técnica é o princípio da repulsão entre a água e o óleo.

Figura 12 - Litogravura *Divan Japonais* (1893)



Autoria: Toulouse Lautrec.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735486082683/>

Por sua vez, Will Eisner (2013) nos revela exemplos ainda mais pertinentes relativos à produção sequencial gráfica ocidental. Segundo Eisner (2013, p. 142), o gravador belga Frans Masereel e o alemão Otto Nückel, por exemplo, foram dois dos xilogravuristas a trazerem para a arte da narrativa sequencial a estética gráfica típica das gravuras em madeira (xilogravuras). Além disso, sabe-se que, historicamente, muitas vezes as gravuras foram usadas como ilustração para inúmeras obras editoriais (a exemplo da famosa série ilustrando o livro do Apocalipse, efetuada por Albrecht Dürer, ou das populares narrativas cordelísticas produzidas no nordeste brasileiro). O quadrinista americano Will Eisner (2013, p. 5) explica um pouco da história precedente das histórias em quadrinhos ao mesmo tempo em que relaciona a ausência do texto escrito e a imagem xilográfica de maneira a especular o princípio da origem mestiça da linguagem quadrinística atual:

O empenho de artistas para contar histórias de conteúdo com imagens não é novidade. Num ensaio publicado em *Bookman's* (julho de 1995), David Berona examinou uma parte da história dessas tentativas. Ele citou grandes xilogravuristas que, na minha opinião, estabeleceram um precedente histórico para a narrativa gráfica moderna. Frans Masereel, um cartunista político Belga de *La Feuille* começou a produzir “romances sem palavras”.

Em 1919, *Passionate Journey*, uma história contada em 169 xilogravuras editada pela última vez em 1988 pela *Penguin Press*, de Nova York. Este livro tem uma introdução de Thomas Mann. O famoso autor convida o leitor a se deixar “fascinar pelo modo como as figuras fluem... e o mais profundo e puro impacto que você jamais sentiu”. Masereel criou mais de vinte “romances sem palavras”. Ele foi seguido de perto por Otto Nückel, um alemão cujo livro *Destiny*, um romance contado com figuras, foi publicado nos Estados Unidos em 1930 pela Farrar & Rinehart. (EISNER, 2013, p. 5)

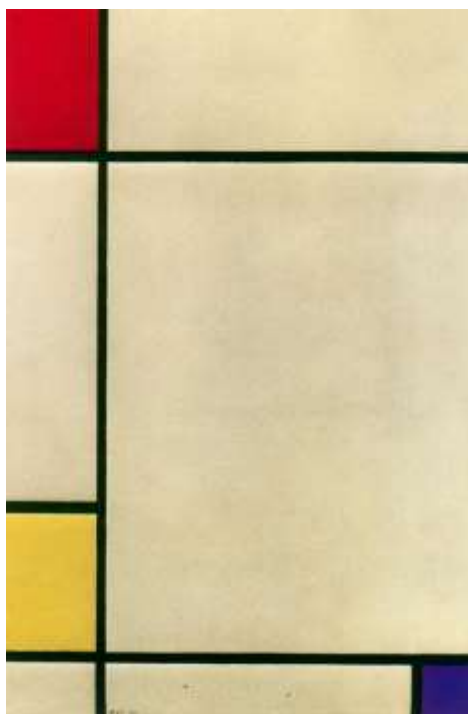
Então, os meados da década de trinta (ou a primeira metade do século XX) parecem ter sido um período profícuo para o surgimento de obras formadoras do arcabouço quadrinístico contemporâneo. Dentre os autores dessa geração se encontra Lynd Ward, que também trabalhou com a linguagem xilográfica de forma a criar narrativas visuais já dotadas de características semelhantes às das *graphic novels* como conhecemos hoje. Seus temas preferidos também são bastante parecidos com os que vemos recentemente nas histórias em quadrinhos mais adultas, de cunho existencial. Sobre Lynd Ward, Will Eisner argumenta:

Mais ou menos na mesma época, Lynd Ward também começou a publicar romances gráficos (as atualmente famosas *graphic novels*) na forma de xilogravuras. Seu principal tema era a jornada espiritual do homem através da vida. Em seis livros sucessivos, Ward estabelece firmemente a “arquitetura” dessa forma artística. Ainda de grande importância é a repercussão dos assuntos abordados por ele. São esses temas importantes que o encorajam para as aspirações das histórias em quadrinhos. (EISNER, 2013, p.5)

Ao levarmos em consideração a produção desses artistas gráficos do início da primeira metade do século XX, notamos a efetiva germinação das estruturas fundamentais da narrativa sequencial de nossos tempos (imagens agrupadas sequencialmente sobre um suporte “editorial”). Tal “alvorecer”, ainda tímido (pois muitos elementos e técnicas da complexa estrutura das histórias em quadrinhos contemporâneas ainda não existiam), é mais marcado por ensaios conceituais, permitindo-nos chamar essas obras pioneiras de “proto *graphic novels*”.

4.1.5 Pintura de vanguarda e o Pop

Figura 13 - *Composição em vermelho, amarelo e azul* (1927)



Autoria de Piet Mondrian; tela, 0,61x0,41m.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703298/>

Por sua vez, algumas pinturas, em especial a das vanguardas europeias (predecessoras do movimento *Pop*), demonstram penetrar o mesmo âmbito do fracionamento do todo (como igualmente vimos no caso do tríptico medieval). No entanto, muitas vezes, na modernidade, o fracionamento também ganha um caráter de literal deformação (não apenas do suporte, mas do mesmo modo das figuras presentes na imagem). Se analisados sob uma ótica mais superficial, puramente visual, perceberemos que artistas como Pablo Picasso ou Amedeo Modigliani, inspirados na arte tribal africana (aplicada ao movimento cubista), trabalharam incessantemente a desconstrução ou manipulação da forma dos objetos, tornando-os representações pictóricas menos miméticas da realidade, chegando ao limite expressivo da caricatura e do cartunesco (estética extremamente valorizada pela linguagem quadrinística). Do mesmo modo, artistas do Futurismo, como Tullio Crali, experimentavam com a dissolução da imagem no intuito de gerar ritmo visual à obra (outra característica cara aos artistas quadrinistas). Além disso, as temáticas abordadas nas obras de Crali (comumente ligadas a máquinas, tecnologia e espaço

urbano) são profundamente exploradas nas tramas mais populares dos quadrinistas atuais, especialmente quando têm como foco os super-heróis ou a ficção científica.

Paralelamente, tomando outro artista como exemplo, Piet Mondrian (ícone do movimento neoplasticista), nos é revelada mais uma possibilidade: a realidade, em sua pintura, toma formas abstratas fragmentadas, ritmadas, sólidas em um complexo conjunto de placas de cores primárias (semelhantes às que compõem a paleta de cores essencial de muitas obras do universo gráfico das histórias em quadrinhos). Além disso, essas cores vivas e primárias, comuns ao Neoplasticismo, também parecem habitar ou inspirar o posterior universo *Pop* com o qual o gênero quadrinístico possui forte ligação. Ainda, observando a estética das mais conhecidas obras do artista Piet Mondrian, percebemos seu interesse em fracionar graficamente o suporte: semelhante ao tríptico, a imagem total é dividida em pormenores unidos. No caso de Mondrian, geralmente, são pormenores gráficos quadriculares construindo o arcabouço da totalidade imagética (ver figura 13). Essa estética geométrica de superfície graficamente fracionada (matematicamente racionalizada, esquematizada) parece representar bem as intenções que as histórias em quadrinhos também possuem: promover a ilusão de movimento e inter-relação de formas e de cores através de um esqueleto (recipiente) quase sempre quadrangular e bidimensional (como os requadros ou “quadrinhos”). Assim, são depositados elementos dentro desses nichos espaciais pré-estabelecidos: no caso de Mondrian, cores puras; no caso das histórias em quadrinhos, cenas (caricatas ou cartunescas) ritmicamente compostas por imagens e palavras.

Por fim, mais tardiamente, quando o movimento *Pop* “extingue” as vanguardas, a própria pintura passa a se confundir com as histórias em quadrinhos. Nesse momento o gênero quadrinístico passou a consolidar efetivamente suas mais importantes características, não apenas gráficas ou visuais, mas também temáticas, arquetípicas (liberdade, juventude, velocidade, tecnologia, força, poder, guerra, etc.). Além disso, foi também durante esse período que as narrativas sequenciais gráficas passaram a ganhar maior relevância no mundo das artes, levando para o interior das galerias o que anteriormente estava restrito aos espaços “incultos”. Na figura 14 podemos vislumbrar um bom exemplo: a pintura *Takka Takka* (1962), do artista *Pop* americano Roy Lichtenstein. Logo abaixo, podemos observar o fragmento que deu origem a essa pintura (ver figura 15). Tanto na pintura de Lichtenstein como no fragmento quadrinístico é possível ler as seguintes palavras (em tradução livre): “Os

soldados exaustos, dormindo menos por cinco ou seis dias por vez, sempre famintos por uma ração decente, sofrendo de infecções tropicais fúngicas, mantiveram-se lutando!”.

Figura 14 - Pintura *Takka Takka* (1962)



Autoria: Roy Lichtenstein

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485996744/>

Figura 15 - Fragmento de narrativa de uma história em quadrinhos



Segundo Janis Hendrickson (2001, p. 22), esse é o fragmento da narrativa de uma história em quadrinhos que balizou a obra pictórica *Takka Takka*, de Roy Lichtenstein.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485996752/>

4.1.6 Cinema: o avanço tecnológico da linguagem sequencial quadrinística

Figura 16 - Aspecto dos detalhes de uma película cinematográfica



Autor: desconhecido.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485996761/>

Em razão de alguns pontos em comum entre o cinema e as histórias em quadrinhos, o caráter cinematográfico presente no gênero quadrinístico parece intenso, fazendo diretamente parte da vivência poética dos criadores e consumidores desse tipo de narrativa. Isso se explica pelo fato de, na atualidade, o autor de histórias em quadrinhos ter de lidar com um leitor cujas experiências estéticas estão profundamente influenciadas por uma quantidade substancial de elementos que são fruto da paulatina exposição ao cinema. Também, podemos dizer que os quadrinhos formaram as bases da moderna arte cinematográfica; ou seja, são linguagens aparentadas, atuais, que guardam semelhanças entre si e muitas vezes cativam o mesmo público. Sobre isso, é pertinente lembrarmos da seguinte citação enunciada por Will Eisner (2015, p. IX): “É interessante notar que apenas recentemente a arte sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual na verdade é precursora”.

Além disso, tanto o cinema como a narrativa quadrinística lidam com palavras e imagens. O cinema, de maneira geral, pode ser designado como uma linguagem baseada na aprimorada técnica de reprodução de imagens que suscitam movimento. No entanto, esses movimentos cinematográficos não são reais, estão

inseridos unitariamente (em diferentes poses) nas múltiplas células de imagem (posteriormente acionadas) que compõem uma única sequência. Assim, conseqüentemente, o espectador tem a impressão de estar diante de uma unidade de ação fluida e convincente. Will Eisner (2013, p. 75) explica que o cinema reforça isso com o som e a ilusão do movimento real captado por uma câmera e argumenta que os quadrinhos precisam fazer uma alusão a todos esses elementos a partir de um suporte estático impresso (ou bidimensional). Outro ponto frisado por Eisner (2013, p. 75) é o fato de o cinema usar a fotografia acompanhada de uma sofisticada tecnologia acessória a fim de transmitir imagens realistas. Então, mais uma vez, concluimos que os quadrinhos (diferente do cinema e seu aparato técnico de interesses ilusionistas) estão limitados à bidimensionalidade. Basicamente, Will Eisner (2013, p. 75) quer nos dizer que o cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram (encontrando artifícios paralelos), mostrando que tais singularidades, de cada uma dessas linguagens, afetam sensivelmente as tentativas de aproximação entre o fazer do cineasta e a prática do cartunista.

Ao final, após esse breve e pontual percurso histórico, mas também geográfico, subdividido em pequenos tópicos, temos a capacidade de conceber uma visão geral do amplo contexto que propiciou o nascimento e o aprimoramento da narrativa sequencial quadrinística. Igualmente, percebemos que este gênero tão moderno (o quadrinístico) teve como gérmen de sua atual compleição uma razoável quantidade de formas artísticas tradicionais em distintas linguagens e suportes (criados por profissionais de diferentes áreas do conhecimento: escritores, artistas plásticos, jornalistas, etc.). Logo, podemos afirmar que esse tipo de arte sequencial (os quadrinhos) possui diversas formas ancestrais. Por outro lado, verificamos o fato de a narrativa sequencial quadrinística ter tido grande influência no desenvolvimento dos fundamentos das técnicas cinematográficas.

Entretanto, a principal questão aqui apontada parece ser o modo como as histórias em quadrinhos transformam em apoio da narrativa visual a superfície bidimensional restrita (semelhantemente a muitas das obras de arte pertencentes a esses gêneros visuais “ancestrais” aqui citados). Essa superfície bidimensional, concomitantemente abarcando a mensagem construída, modula significativamente os signos fragmentários à realidade do suporte limitado. Além disso, não raramente, as linguagens artísticas aqui citadas parecem trabalhar direta ou indiretamente com

a emulação da tridimensionalidade sobre essa superfície bidimensional, ao mesmo tempo que, algumas vezes, fratura e fraciona a extensão do todo superficial em partes cênicas menores (estabelecendo vínculos estéticos distintos com seu público, bem como com seus suportes plásticos, gráficos ou editoriais). Ademais, algumas vezes é possível verificar a existência de uma “proto *graphic novel*”, ou seja, uma relação “primária”, mas não menos importante, entre texto escrito e imagem sequencial (no entanto, ainda funcionalmente bastante distinta da que vemos nas histórias em quadrinhos). Sendo assim, no geral, identificamos em diferentes vertentes artísticas (com ênfase especial às modernas) uma infinidade de características antecessoras igualmente recorrentes no gênero quadrinístico com o qual estamos acostumados a lidar atualmente.

4.1.7 Um gênero híbrido

Popularmente consideramos hibridismo tudo aquilo que se refere ao processo de mistura ou miscigenação de dois ou mais elementos. Esses elementos, inclusive, podem ser as linguagens formadoras de uma narrativa qualquer. Existem distintas maneiras de se narrar uma história (inclusive, de forma híbrida). Os seres humanos, com o uso da tecnologia (em especial a moderna), criaram muitos veículos de difusão, mas existem, fundamentalmente, apenas duas importantes maneiras de narrar: palavras (orais ou escritas) e imagens (impressas, estáticas ou em movimento). Algumas vezes, dependendo do gênero escolhido, as duas maneiras estão combinadas, como é o caso do cinema e das histórias em quadrinhos. Até mesmo nos primórdios das histórias em quadrinhos (trazendo aqui a ideia dos romances gráficos do belga Frans Masereel e do alemão Otto Nückel), a narrativa quadrinística nunca se desagregou completamente da palavra. Podemos perceber tal fato na citação de Eisner:

A graphic novel, como a conhecemos hoje, é uma combinação de texto, seja ele narrativo ou diálogo (balões), integrado com a arte disposta de forma sequencial. Mas os esforços anteriores de literatura de narrativa gráfica abordam esta forma com a eliminação quase total de palavras. (EISNER, 2013, p. 142)

Ou seja, até mesmo no que podemos chamar de “história em quadrinhos primitiva” (as narrativas gráficas), a palavra, mesmo rarefeita (na tentativa de

instaurar a completa e pura sequencialidade visual de mimese cinematográfica), ainda assim está presente.

Levando em consideração tais semelhanças e diferenças primordiais entre antigas linguagens artísticas e tecnológicos modos narrativos da modernidade (em seu espectro mais amplo), percebemos que as histórias em quadrinhos são uma forma cronologicamente "inaugural" de arte sequencial (predecessora da arte cinematográfica). Também, além de tudo, as histórias em quadrinhos podem ser um modo de narrar algo a partir de uma aprimorada técnica gráfica na qual estão inclusas a palavra (escrita) bem como as imagens (na maior parte das vezes presentes na forma de desenhos, coloridos ou não). Will Eisner (2015, p. 2) afirma que por mais de um século os criadores de tiras e histórias em quadrinhos vêm se desenvolvendo em seu trabalho de interação envolvendo imagens e palavras por meio do bem-sucedido processo de hibridação entre ilustração e prosa. Sobre isso, Sophie Van der Linden cita palavras da pesquisadora belga Anne-Marie Christin¹²:

A escrita nasceu da imagem, daí sua vocação para se associar novamente a ela. A fórmula texto e imagem só tem alguma significação se for reconhecido nesse "e", não a marca indiferente de uma colaboração acidental, mas o indício de um vínculo essencial entre os elementos heterogêneos do visível reunidos num mesmo suporte, que está na origem da escrita. Mas para isso é indispensável também admitir que olhar não consiste em identificar objetos ou em matar o outro, e sim em compreender os vazios, ou seja, em inventar. (CHRISTIN, 2001, p. 111-123 apud LINDEN, 2011, p. 89)

Por sua vez, paralelamente, Eisner argumenta:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. (EISNER, 2015, p. 2)

Consequentemente, as narrativas sequenciais do gênero quadrinístico conseguem abarcar uma série de elementos que transformam o ato de fruição em um ato de percepção estética global e de esforço intelectual, baseado no mundo que nos cerca e, indiretamente, toda sua gama de apelos comunicativos e expressivos vigentes. Também, deve-se levar em consideração que na rica cultura popular, midiática e moderna em que vivemos (espaço soberano do *Pop*), o cinema e as histórias em quadrinhos talvez sejam algumas das principais maneiras de se narrar

¹² CHRISTIN, Anne-Marie. "L'espace et l'alphabet". In: *L'image écrite, ou, la déraison graphique*. Paris: Flammarion, 2001, p. 111-123.

por meio de imagens e palavras (implantadas em sequência). Então, em uma primeira instância, grosso modo, semelhante ao cinema, podemos caracterizar as histórias em quadrinhos convencionais como pertencentes a um gênero narrativo gráfico baseado na interação organizada entre texto e imagem: é justamente isso o que chamamos de arte sequencial.

Sendo assim, histórias em quadrinhos fazem parte de um gênero (pai, mas também filho de alguns outros gêneros) pautado na complementaridade das linguagens, que gera uma obra final de sofisticada linguagem de caráter híbrido.

4.1.8 Histórias em quadrinhos e histórias ilustradas

Por serem ambas linguagens de caráter híbrido (contendo escrita e imagem), é importante, neste caso, fazer a diferenciação entre história em quadrinhos e o que vem a ser uma história ilustrada. Apesar de guardarem certas semelhanças, existe uma cisão profunda entre esses dois tipos de narrativa. Enquanto as histórias em quadrinhos carregam em sua estrutura a multiplicidade das linguagens de maneira compilada (os distintos elementos agrupados são independentes, mas ao mesmo tempo acessórios entre si), nas histórias ilustradas as imagens são, em essência, meros adereços decorativos ou didáticos (facilitadores) do texto escrito. Segundo a estudiosa francesa Sophie Van der Linden (2011, p. 44), essa certa “despretensão” entre a palavra e a imagem, desfrutada pelas histórias ilustradas, torna o pacto poético nesse gênero artístico algo bastante flexível, livre de regras muito rígidas ou complexas. Logo, ao contrário das células cênicas das histórias em quadrinhos (requadros), os elementos formadores da frágil unidade narrativa das histórias ilustradas não necessariamente precisam ser lidos como bloco indissolúvel (no que tange a compreensão ideal da trama e de sua técnica de leitura). Além disso, as imagens e os textos escritos das histórias ilustradas continuamente se reafirmam como tautologia durante a narrativa. Sophie Van der Linden (2011) concebeu uma consistente e condensada teoria a respeito dessas duas fórmulas narrativas. Sobre as histórias em quadrinhos, Linden explica:

Forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de imagens “solidárias”. A organização da página corresponde – majoritariamente – a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis. (LINDEN, 2011, p. 25)

Por outro lado, Linden (2011, p. 24) descreve a história ilustrada da seguinte forma: “Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa”.

Assim sendo, percebemos que, se comparada à história ilustrada, a história em quadrinhos toma para si uma série de artifícios que vão além da mera ilustração redundante do texto escrito. As histórias em quadrinhos possuem uma dinâmica semelhante à de um organismo complexo formado principalmente pelo texto e pela imagem integrados (condicionalmente unificados, regidos por regras que prezam pela sequencialidade, pelo processo, desenvolvimento ou ação). É um corpo fluido, de partes que conceitualmente se fundem. Logo, a ação, representada no desenho, é tão importante como a fala, presente nas palavras. Diferentemente da história ilustrada, não existe na narrativa quadrinística um senso de profundidade ou hierarquia entre os componentes formadores de sua arquitetura (mesmo que haja certa ordem cronológica de aparecimento dos elementos narrativos durante a fruição). Por essa razão, cabe a nós lembrar o fato de que junto ao texto e à imagem estão outros componentes gráficos igualmente importantes e responsáveis por boa parte do ordenamento da narrativa quadrinística, a princípio espalhada em diversos pormenores fragmentários.

4.2. Componentes estruturais da narrativa quadrinística

Apesar de todos os elementos de uma história em quadrinhos poderem ser considerados estruturais (além de conceituais, simbólicos, etc.) em maior ou menor grau (afinal fazem literalmente parte do corpo visível ou invisível dessa linguagem), por motivos práticos foram selecionados para este tópico os elementos mais básicos e fundamentalmente visíveis, que conformam e regem com mais importância as engrenagens ou o funcionamento estrutural (o “esqueleto”) da narrativa.

4.2.1 Requadro: uma moldura da ação

Outra característica cara às histórias em quadrinhos é seu caráter fragmentário: as ações, as falas¹³ e os diálogos estão divididos em “quadrinhos” (chamados de requadros) onde surgem cenas específicas, lidas sequencialmente a fim de se obter a ilusão de tempo e movimento contínuo. É importante ressaltar que a viabilidade de variação da arquitetura do requadro (célula básica do simulacro espacial-temporal dinâmico) acontece sujeitada pelas exigências da narrativa e pelas dimensões da página (sendo esta um elemento arquitetônico substancialmente metamórfico). Existe na união do conjunto atomizado de requadros a formação de um segundo elemento. Assim, temos na verdade dois requadros, e não apenas um: o primeiro é o requadro composto pelo conjunto de requadros (a página diagramada como um todo); já o segundo está representado pela unidade de requadro (que forma o conjunto total e é o local onde se estabelecem as cenas da narrativa).

Formalmente os requadros parecem estabelecer uma relação com o suporte semelhante ao ato de derramamento: de forma fluida, se encaixam ergonomicamente entre si, sendo moldados em compactos conjuntos constituintes de um todo visualmente fraturado. Segundo o quadrinista Will Eisner (2015, p. 53), o traçado do requadro, por estar a serviço da história, é criado de acordo com a ação determinada pelo escritor, artista, ou em resposta a ela. Desta forma, podemos entender que a estrutura dos requadros lança mão de artifícios expressivos ao mesmo tempo que diagrama as unidades visuais do conjunto sequencial. Essa expressividade geralmente é pouco notada pelo leitor mais distraído em razão de seu funcionamento ser mais discreto (de abrangência marginal), além de estar eminentemente acobertada pela linguagem visual mais expressiva das imagens ali contidas. Eisner explica o caráter expressivo do requadros da seguinte maneira: “Além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (EISNER, 2015, p. 44).

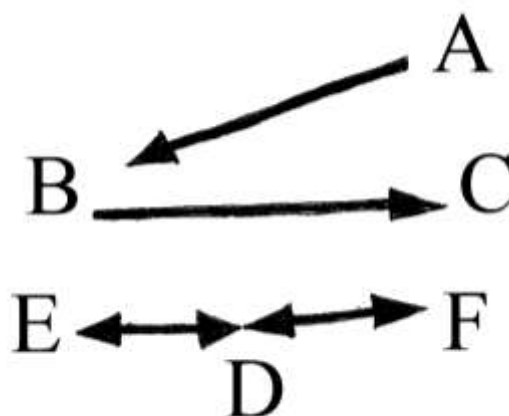
Uma maneira fácil de perceber a expressividade do requadro é fazer uma simples comparação entre uma página com requadros simétricos (iguais em tamanho e organização) e outra com requadros assimétricos (todos suscetíveis às

¹³ Solilóquios, pensamentos ou voz do narrador.

necessidades, bem como às intenções dos elementos gráficos ou visuais ali contidos). Na figura 8, por exemplo, os três quadros (ordenados um sobre o outro) parecem jogar deliberadamente com o sentido de leitura, ou sensação de vai e vem (lateralizado) através de sua formatação assimétrica. As laterais mais estreitas são o ponto de partida da leitura (comparar figura 8 com figura 17, adiante).

Primeiro, dramaticamente, da direita para a esquerda; no meio, da esquerda para a direita; e em terceiro, um estado de imobilidade ou confusão, pois o peso cênico se equilibra exatamente no centro da imagem (na ponta da arma sem munição), tendo a sua esquerda e a sua direita equilibradamente neutralizadas pelo formato retangular (apoiando um balão de fala em cada extremidade, o que dificulta o rumo exato de leitura). Essa modulação de quadros da figura 8 representa muito bem o que o próprio conjunto de cenas nos mostra: nos dois primeiros quadros existe um embate entre dois inimigos diametralmente dispostos; no terceiro quadro ocorre a falha da arma de um dos personagens (causando no próprio personagem armado e no leitor da página uma espécie de confusão mental ou estado de desorientação).

Figura 17 - Esquema da direção de leitura da página da figura 8



Elaborado pelo próprio autor.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703278/>

Também, nas histórias em quadrinhos, a própria ausência de quadros (ou a presença de quadros abertos) dividindo as cenas narradas igualmente carrega consigo um forte apelo expressivo. Na realidade não existe exatamente uma ausência de quadro, mas sim uma invisibilidade deste, pois, na arte sequencial, as células ou unidades cênicas não se fundem verdadeiramente. Tal invisibilidade torna

a cena narrada ainda mais poderosa, pois faz de suas margens fronteiras libertas, imprecisas ou indefinidas (sendo ilusoriamente mescladas à elementos expressivos das células narrativas vizinhas). Paralelamente, quando o requadro é aberto em uma ou duas de suas laterais (caso ocorrido nos dois primeiros requadros mostrados na figura 8), o leitor tem a sensação de que existe uma “movimentação de câmera” para algum dos lados (em geral, para a direção em que a leitura da cena se estrutura; ou seja, na figura 8 existe a insinuação de movimento contínuo da direita para a esquerda e, logo depois, da esquerda para a direita, possibilitando virtualmente ultrapassar as bordas da página).

Will Eisner (2015, p. 30) explica que também existem outras importantes funções para os requadros, sendo uma delas a impressão de irregularidade ou regularidade da ação. Eisner explana e exemplifica:

Numa página em que é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Quando o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compressão dos quadrinhos menores (mais estreitos). (EISNER, 2015, p. 30)

Logo, o requadro, além de deter um caráter eminentemente gráfico organizacional, também carrega consigo parte da função emocional que a narrativa sequencial evoca. Por exemplo, o formato e o tratamento dos requadros na figura 8 lidam com as emoções do fruidor. A arquitetura do conjunto de requadros da página aqui mostrada (mesmo que fragmentária) tem a intenção de impulsionar velozmente a própria reação emotiva ou psicológica do leitor, excitando graficamente a narrativa a ser contada, bem como os sentidos visuais e afetivos de quem a absorve. Então, inserir apenas três requadros grandes em uma única página (figura 8) torna as cenas ali mostradas mais enobrecidas; são três cenas psicologicamente dramáticas e tensas (não por acaso, realçadas pela escolha de imagens em “*close-up*”).

Desta maneira, pela dinâmica do encadeamento virtual, junto a outros elementos formadores do aparato narrativo quadrinístico (palavras, imagens, balões), a sensação de movimento contínuo, racionalmente estruturado para ser ritmado, começa a ganhar impulso. Esse “impulso” (relacionado ao movimento proposto pela narrativa e pactuado ou não pelo leitor), conseqüentemente, termina por estabelecer vínculos intrínsecos com o juízo de ritmo e com o juízo de tempo. Ou seja, os requadros, além de ajudarem a ditar o ritmo da narrativa, conseguem

reger, por sua vez, o tempo interno da obra bem como o tempo externo (mental, psicológico) pertencente ao leitor.

Assim, o engenho arquitetônico que envolve os requadros (quadrinhos) lida substancialmente com o conceito de tempo. Segundo o quadrinista Will Eisner, a relação dos requadros com o tempo ocorre da seguinte forma:

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a marcha do tempo no seu sentido mais estrito. (EISNER, 2015, p. 30)

Sendo assim, podemos chegar à conclusão de que os requadros (visíveis ou invisíveis), acima de tudo, são elementos primordiais para as narrativas sequenciais. Sem os requadros, o vocabulário quadrinístico e seus variados signos estariam à mercê de uma constante condição acidental (temporal e espacial). São eles que, conjuntamente a outros elementos, dão a sequencialidade e o senso de realidade dinâmica a uma cadeia significativa de eventos e consequências (a fim de provocar empatia, delimitando fenômenos naturais passíveis de ocorrer similarmente no nosso mundo real, físico). Também, as bordas que formam a visualidade do requadro terminam por ir além da mera decoração gráfica, abarcam e protegem uma complexa e intrincada teia de cenas cuidadosamente construídas e organizadas pelo autor com o intuito de emular o ponto de vista do olho humano ou de uma câmera fotográfica ou cinematográfica. Deste modo, é perfeitamente aceitável julgar o requadro como sendo uma discreta e planejada janela para o sensível.

4.2.2 Balões de fala

Figura 18 - Alguns exemplos dos principais tipos de balões de fala



Imagem feita pelo próprio autor.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703271/>

As palavras, como a imagem, acompanham o intento de continuidade presente na narrativa quadrinística: geralmente estão inseridas nos popularmente chamados “balões de fala”. Tais balões a contornar os textos escritos (falas), a fim de “materializar” a abstração ou emular sons e vocalizações humanas, mudam de formato de acordo com a emoção proposta no enunciado pelo personagem. Comumente podem ser de cinco tipos fundamentais (ver figura 18): de borda “lisa” (1), para expressar normalidade ou tranquilidade; “tremulada” (2), para expressar medo ou insegurança; “pontilhada” (3), para expressar sussurro ou discrição; “dentada” (4), para expressar gritos ou raiva; e “invisível” (5), para fundir a palavra diretamente à cena, liberando-a (fluidamente) sobre o espaço que ocupa, ou tornando o requadro (ou o suporte, página) uma espécie de balão de fala. Além disso, também podem ser criadas variações específicas destinadas a sustentar a poética ou estética desejadas pelo artista quadrinista. Assim, existem balões já bastante clássicos e difundidos no gênero quadrinístico como um todo, ao mesmo tempo que são viáveis infinitas possibilidades de criação de uma gramática balonística específica, própria. Will Eisner elucida:

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples delimitador para a fala. Logo foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa. (EISNER, 2015, p. 24)

Ou seja, a expressividade dos sons cênicos bem como os sentimentos e o modo de ser dos personagens são relativamente controlados pelo autor por meio dessas ferramentas gráficas (nas quais também estão incluídas as regras de pontuação da escrita e os balões de fala). Na figura 8, os balões de fala são de três tipos: no primeiro requadro encontramos a versão dentada, indicando o grito de ódio da personagem; o segundo é invisível (a palavra se funde anatomicamente à imagem, libertando-a no espaço da página), insinuando expressivamente a dissolução dos sons dos tiros no ar; no terceiro requadro, temos um balão dentado à esquerda, sinalizando o susto da personagem, junto a dois pequenos balões quadrangulares à direita, uma versão mais angulosa do balão redondo, supostamente incumbido de diferenciar os sons maquinais.

Os balões de fala da figura 8 deixam claras as propostas de interpretação dos textos, mas não os libertam completamente da relativização. O uso da palavra “relativização” é explicado pelo fato de o autor dos quadrinhos não ter controle absoluto sobre o modo de leitura do texto escrito inserido nos balões. Neste caso, o contorno indicativo dos balões pode ser ignorado intencionalmente (no experimento de interpretação deliberada) ou impensadamente (por algum fruidor pouco traquejado na gramática quadrinística). Então, a leitura dos textos escritos é apenas sugerida pelas regras de pontuação, pelos tipos de balões e pela organização desses elementos da teia gráfica da narrativa.

Ironicamente, essa condição parcialmente sólida e ao mesmo tempo parcialmente frágil da tentativa de padronização da leitura do balão de fala, sem embargo, culmina na democratização de uma linguagem acessível a quase todos. Ou seja, do mesmo modo que a leitura, com a ajuda do balão, se torna didática e direcionada, o fruidor ainda assim não perde sua potencial capacidade individual interpretativa (na função de ator independente, dramatizando a narrativa à sua maneira). Essa condição ambígua, liquidamente individual e didática de um produto cultural massificado, garante às histórias em quadrinhos sua essência sedutora e popular.

Todavia, o jogo relacional entre os balões de fala e seu entorno (contexto) cria uma espécie de condição propícia a estabilizar a leitura e a significação dos balões e seus conteúdos, pois os balões constroem outros tipos de relação com a narrativa escrita e figurativa (da qual são parceiros e vizinhos). Os balões, por exemplo, por também pertencerem à esfera imagética (por serem sempre dotados de visualidade

e qualidades gráficas, até mesmo os "invisíveis"), colaboram na construção da malha visual da narrativa. Na figura 8, por exemplo, é possível contemplar os balões de fala ajudando o equilíbrio geral da imagem dos quadros e na imagem da página como um todo: o lado esquerdo do conjunto é dominado por elementos figurativos grandes e pesados, em contrapartida o lado direito é dominado pelos balões de fala, balanceando visualmente a composição absoluta. Ademais, os balões igualmente ajudam a estabelecer a condição cadenciada da trama, pulsando as palavras contidas em ordem e ritmo planejados. Assim, lembramos que Will Eisner (2015, p. 30) argumenta que os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo.

É importante lembrarmos que esse tempo fragmentário não está apenas disposto organizadamente em uma cena específica acompanhada dos balões de fala; o tempo igualmente ocupa a totalidade da narrativa, tendo as falas ali inseridas, arranjadas cronologicamente pelos balões de fala na sequencialidade, linear ou não, de toda a trama. Aqui, é válido lembrar que os balões são (idealmente) lidos segundo as mesmas regras convencionadas para o texto escrito, isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo, nos países ocidentais e em relação à posição do emissor.

Entretanto, os balões, mesmo organizados racionalmente a fim de estabelecer uma cronologia ou sequência lógica que estruture a narrativa, estão sujeitos a indisciplina do leitor. O autor, para que tenha sua narrativa lida ou fruída da maneira idealizada, necessita obrigatoriamente da cooperação do leitor. Sem essa cooperação, a narrativa foge completamente da estrutura pré-estabelecida pelos balões de fala e pelos outros elementos arquitetônicos relacionais da narrativa. Will Eisner explica da seguinte maneira a problemática dos balões nas histórias em quadrinhos:

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação a um outro, ou em relação à ação, ou sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem a nossa compreensão subliminar da duração da fala. (EISNER, 2015, p. 24)

Em resumo, os balões de fala são elementos essencialmente plurais em suas funções e significados. São responsáveis por materializar os sons em meio às cenas, criando um mundo ficcional rico em ruídos, sonoridades. Articulam dentro da

narrativa a importância gráfica, expressiva e temporal. Também ajudam a delimitar o espaço narrativo ideado pelo autor, instruindo o leitor sobre as direções a serem seguidas. Igualmente tomam para si a função de abarcar, conter e moderar a palavra, restringindo ou especificando seus significados e intenções. A construção de uma teia organizada de elementos com a finalidade de tentar reger, ou ao menos diminuir, a total emancipação do fruidor (no momento da leitura, quando defrontado com a enorme quantidade de estímulos gráficos), pretende evitar também a fragmentação da narrativa como um todo. A ordem (de ritmo, significado, etc.) convencionalizada pelos balões dá continuidade gráfica e verbal, estabelecendo sentido à sequencialidade virtual de tempo e espaço; na realidade, fragmentados em inúmeros pedaços pertencentes a esferas distintas das linguagens formadoras da obra como um todo: imagem, escrita, elementos narrativos estruturais.

4.2.3 Imagem

Primeiramente, é importante ressaltar o caráter funcional da imagem quadrinística. A imagem das histórias em quadrinhos funciona de maneira contrária a uma imagem isolada (mesmo que a estrutura da narrativa total seja formada por elas). Segundo Sophie Van der Linden (2011, p. 45), as imagens isoladas possuem molduras fechadas em si mesmas. Logo, podemos relacionar essas imagens fechadas aos quadros quadrinísticos, que narram cenas específicas da trama. Por outro lado, sabemos que as histórias em quadrinhos são uma sucessão de imagens isoladas, uma ao lado da outra, de modo artificialmente articulado. Sendo assim, consegue-se, por fim, um movimento virtualmente dinâmico das ações retratadas nas imagens. Pois, como explica Linden (2011, p. 45), quando várias imagens são justapostas e articuladas, diz-se que são sequenciais. Na figura 8, a implantação sequencial das imagens no suporte (página) é efetuada ordenadamente (de maneira veloz, sucinta, sem tantos pormenores), uma sobre a outra no sentido superior-inferior, com articulações variavelmente lateralizadas: da direita para a esquerda, da esquerda para a direita e, posteriormente, esquerda e direita se fundem ao centro da terceira imagem, fechando a linha de raciocínio narrativa da página.

Também existe outro ponto crucial: a maior parte das imagens presentes nas histórias em quadrinhos são reproduções adquiridas por diferentes meios tecnológicos a partir de originais (retrabalhados ou não com o uso de equipamentos

digitais). Sendo assim, essas imagens surgem (em uma segunda instância) não pelo trabalho da mão do artista, mas por vias técnicas modernas (as quais, muitas vezes, o próprio artista ou idealizador da obra desconhece). Sophie Van der Linden explana:

Ao longo do século XX, os procedimentos de fotogravura tiveram um avanço considerável. Essas técnicas alcançaram um nível de sofisticação que permite a reprodução de imagens muito diversas, até mesmo com relevo. Os ilustradores foram paulatinamente experimentando uma variedade de técnicas e apreciando a imensa liberdade que se apresentava de trabalhar com um mínimo de limitações ligadas à reprodução. Efeitos de textura e ilusão de volume são hoje viáveis e nenhuma técnica parece estar excluída, já que, em último caso, o trabalho pode ser fotografado antes de ser fotogravado. (LINDEN, 2011, p. 33)

Logo, o que vemos na figura 8 não são os desenhos originais do artista quadrinista Yoshiyuki Sadamoto; são reproduções impressas sobre papel, com colorização em tons de cinza matizados por reticulação *Ben-Day-point*¹⁴, produzida por meio de máquina impressora. Consequentemente essas imagens finais (do produto quadrinístico acabado, concluído) carregam consigo um caráter não-humano puramente sintético.

Apesar da alta tecnologia envolvida na criação e reprodução de imagens, as bases da narrativa sequencial quadrinística continuam intactas. Segundo Will Eisner (2015, p. 7), as histórias em quadrinhos lidam com dois relevantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens (sendo esta, segundo o autor, uma separação arbitrária). Mas, apesar de achar tal separação arbitrária, ainda assim Eisner (2015, p. 7) acredita que ela seja válida, pois, segundo ele, no mundo das comunicações esses mecanismos são tratados separadamente. Também, Will Eisner (2015, p. 7) acredita que, na verdade, as duas linguagens derivam de uma mesma origem, vendo, consequentemente, no emprego habilidoso de palavras e de imagens, o potencial expressivo do veículo quadrinístico. Por conseguinte, a relação entre o texto e a imagem, muitas vezes, pode nos gerar um certo desconforto conceitual. Afinal, a imagem, em muitos casos, pode tranquilamente amplificar ou metamorfosear o resultado de sua própria condição de representação. Ou seja, a imagem, tendo uma condição elástica, pode tomar a forma de qualquer coisa que tenhamos experienciado ou imaginado, exercendo a visualidade. Assim, a imagem é, em suma, grosso modo, a representação física ou abstrata de ideias. Na figura 8,

¹⁴ São pontos reticulares produzidos por máquinas impressoras que seguem a mesma lógica desenvolvida pelos artistas plásticos pontilistas: pequenos pontos de cores distintas, quando unidos, criam outras cores ou tonalidades diferentes.

por exemplo, a imagem representa uma batalha de uma garota pilotando um robô humanoide gigante e armado: não necessariamente experienciamos na vida real a presença de um robô gigante; no entanto, conhecemos o conceito e temos a ideia do que é ser "gigante", do que é um robô e do que é um humanoide. Dentro desta vaga, mas relativamente estável concepção, conseguimos forjar a imagem do que o autor da figura quer nos mostrar.

No entanto, para que ocorra um entendimento mais claro e relativamente estável da imagem presente nas narrativas quadrinísticas (em especial, se ela estiver desacompanhada de palavras), o autor de histórias em quadrinhos toma partido de artifícios gráficos inspirados em uma iconoclastia cotidiana, de certo modo, socialmente familiar e coesa (ou seja, serve-se do caráter popular de algo visualmente representável). Assim, também na figura 8, percebemos dentro da imagem ficcional cientificista e futurista um viés ainda ligado ao mundo real, banal: em nossa rotina diária, conhecemos bem e experienciamos a imagem de uma garota, de uma arma e de uma máquina eletrônica real. Logo, mesmo que retirassem dos dois primeiros quadros as palavras e os balões de fala, saberíamos identificar com razoável segurança o contexto cênico. Sobre esse tipo de situação, Will Eisner explana:

Ao apresentar uma sequência silenciosa de interação, o autor de uma história em quadrinhos deve ter o cuidado de empregar gestos e posturas que sejam facilmente identificáveis com o diálogo que está sendo interpretado na mente do leitor. (EISNER, 2013, p. 61)

Além disso, o autor, na tentativa de clarificar a imagem, também interliga os elementos (iconoclásticos) formadores da peça imagética a outros elementos, contextualizando-os. Isso permite o ato comparativo entre dois ou mais elementos. Afinal, imagens são signos, e signos naturalmente têm a capacidade de estabelecer relações com outros signos. Por essa razão, a decodificação de uma imagem massificada (como as das narrativas quadrinísticas) está, em parte, profundamente vinculada a dados socialmente transmitidos (articuláveis no âmbito coletivo). A respeito desse fato, o da decodificação da imagem com base no conhecimento comum, Eisner explica:

A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que a mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. (EISNER, 2015, p. 7)

A respeito da problemática conceitual do que vem a ser imagem nas histórias em quadrinhos, podemos tecer a seguinte hipótese: comumente, nos quadrinhos, consideramos imagens apenas os desenhos ou figuras que formam a cena (mimetizando alguma realidade específica); ou seja, personagens (protagonistas, coadjuvantes) e cenários (fundo). No entanto, esse conceito (o de imagem) pode abranger ainda mais elementos: não só os personagens e os cenários, mas também os balões de fala, os textos escritos, os números e os requadros. Sophie Van der Linden cita um aforismo do escritor e ilustrador francês Jean Alessandrini¹⁵:

Existe [...] uma ocasião – tão particular que chega a ser excepcional – em que a tipografia consegue preocupar diretamente o ilustrador. É quando a própria imagem se constrói a partir das palavras... quando a palavra se torna imagem e a imagem se torna palavra. (AUMONT, 2010, p. 116 apud LINDEN, 2011, p. 92)

Assim, a imagem nas histórias em quadrinhos pode ser considerada uma composição híbrida de diferentes tipos de signos e símbolos que abrangem toda a página da narrativa.

Podemos tratar a própria página quadrinística (na forma de bloco) como uma imagem única, estruturada congruentemente a partir de células de imagens menores. Essas imagens menores são os requadros, que, por sua vez, terminam por ser subdivididos em elementos basais ainda mais atomizados da estrutura celular narrativa (as figuras, as letras ou números e os balões de fala). Todo esse conjunto gráfico (formado por símbolos e signos), por fim, faz parte de uma sofisticada gramática visual relativamente universal (presente em diversas obras sequenciais de distintos autores).

Além de deterem relativo caráter universal, englobando as bases da linguagem visual quadrinística, as imagens das histórias em quadrinhos também podem ser bastante particulares, devido ao estilo de cada autor ao empregar tal gramática visual. Dessa forma, a totalidade da imagem ou do conjunto de imagens de uma narrativa quadrinística depende dos arranjos autorais formados a partir dos elementos universais previamente difundidos dentro da malha social; ou mais especificamente, dentro do que chamamos de sociedade de massa.

Pensar elementos imagéticos quadrinísticos como formas gramaticais massificadas nos permite perceber uma característica capital desse gênero

¹⁵ AUMONT, Jacques. **A imagem** [1990], trad. Estela dos Santos e Claudio César Santoro. São Paulo: Papirus, 2010.

sequencial: sua velocidade e acessibilidade devem chegar ao ponto de permitir que a obra sequencial estabeleça relações dinâmicas com seu público (habitantes de tempos em que a velocidade e a fluidez são condições primordiais). A figura 8 nos demonstra bem isso: a página é composta por grandes figuras expressiva e reconhecivelmente caricatas, quase desacompanhadas de palavras; as cenas são dinâmicas e com nenhuma interligação secundária (ou seja, não são usados outros quadros intermediários e menos importantes para interligar os três quadros principais). Assim, na figura 8 temos dois elementos caros à narrativa quadrinística: acessibilidade e velocidade.

Segundo Will Eisner (2013, p. 7), vivemos em um período no qual a leitura visual é uma das habilidades essenciais para a comunicação da contemporaneidade. Tomando como princípio esse ponto de vista de Eisner, podemos entender esse caráter essencial da imagem nos tempos atuais como sendo resultante de nosso contexto moderno ou hipermoderno (de alta velocidade e imediatismo potencialmente didático ou tautológico).

A veloz tautologia didática e imagética, muitas vezes presente nas histórias em quadrinhos (tornando-as mais acessíveis), foi nitidamente revigorada e intensificada durante o pós-guerra, quando as máquinas e outras tecnologias corroboraram na estruturação de redes sociais, econômicas e políticas pródigas no domínio dos sinais.

Essas sociedades de massa (nas quais a estética e a poética quadrinísticas floresceram com exuberância durante meados da metade do século XX) carregavam consigo um grande interesse pela valorização da imagem, em especial a figurativa, capitaneada pela corrente *Pop*. Eram sociedades cujas imagens (incluindo-se aqui as quadrinísticas) estavam em constante flerte com as *mass media* (mídias de massa). Por isso mesmo, as imagens das histórias em quadrinhos muitas vezes estão associadas às imagens das propagandas e do mundo das banalidades: populares, aceleradamente claras, sedutoras e penetráveis. Na figura 8 podemos perceber a presença de elementos comuns ao sedutor universo imagético da modernidade: poderosas garotas fatais (ícones de juventude, pulsões e sexualidade), robôs (no papel de máquinas, tecnologia e velocidade) e a batalha (uma poética e prática maneira de abordar as inter-relações afetivas ou questões geopolíticas).

Segundo o estudioso de arte David McCarthy (2001, p. 32), a linguagem transparente da propaganda, que sugeria uma troca simples de dinheiro por gratificação, era familiar à maioria dos ocidentais nos anos 1950 e 1960. Então, levando-se em conta esse argumento de McCarthy, podemos dizer que o enorme desenvolvimento econômico do pós-guerra atrelado a tal revalorização da imagem (em especial a figurativa, capitaneada pela corrente *Pop*), terminou por também alavancar a produção imagética quadrinística daquele período.

Assim, podemos dizer que a imagem da típica história em quadrinhos tem sua poética marcadamente consagrada na metade do século XX (inspirando até mesmo autores de histórias em quadrinhos atuais). A alta velocidade com que são fruídos os artefatos culturais imagéticos ajuda a pensar as histórias em quadrinhos como uma linguagem moderna, uma linguagem da instantaneidade. São essa flexibilidade e expressividade da imagem quadrinística que permitem à narrativa fragmentária conseguir orbitar expressivamente entre os mais distintos meios sociais, culturais, etários, ao mesmo tempo que se constitui do engenho de diferentes linguagens (até mesmo a do *design*, a numérica e a escrita). A imagem quadrinística, desta forma, se metamorfoseia (liquidamente), bebendo da fonte estética de diversos elementos da própria sociedade de massa que a produz, que a decodifica e que arquetipicamente a espelha.

4.2.4 Palavra

Na narrativa quadrinística, os discursos ou falas (constituídos de palavras) perdem o caráter relativamente linear que é comum vermos nas narrativas mais longas (estruturalmente falando), por uma espécie de pulverização ou liquefação da prosa. Ou seja, o texto verbal (no qual se encontram as palavras) se torna atomizado para atender às demandas de uma estrutura narrativa sequencial igualmente atomizada. Em consequência disso, como nas histórias em quadrinhos, nas quais cada elemento narrativo individual necessita da união simbiótica do conjunto absoluto, os discursos atomizados (compostos de palavras) necessitam uns dos outros (avizinados ou não, mas contextualizados racionalmente) para a manutenção do sentido da mensagem e da trama. Na figura 8, por exemplo, as palavras inseridas nos balões não se sustentariam sem a presença constante das

figuras. São elas, as figuras, que contextualizam as palavras construindo cenários conjunturais propícios à narrativa verbal.

Desta maneira, por meio de relações, algumas vezes inusitadas ou improváveis, com outros elementos textuais ou gráficos, a palavra e o discurso, nas histórias em quadrinhos, vencem a barreira da fragmentação (imposta e realçada por balões e requadros) a fim de cooperar na construção do mundo ficcional quadrinístico (urdido pela essência das ideias do autor).

Ironicamente, é a própria palavra (em seu sentido abstrato, como mecanismo imaginativo) que também cria e organiza os elementos que simbolizam essa fragmentação (balões, requadros, etc.). Neste caso, a palavra não necessariamente precisa ser legível, estar visualmente presente na página. Para o surgimento gráfico da narrativa quadrinística, é necessário capturar todos os pequenos fragmentos textuais abstratamente concebidos e transformá-los em realidade visual sequencial. Assim, baseados na ideia da figura 8, podemos admitir que a narrativa ali recortada narra a seguinte ação fragmentária: uma jovem garota colérica tentando atacar o inimigo, dotada apenas de uma arma sem munição.

No entanto, a página quadrinística aqui referenciada (figura 8) não carrega literalmente em si tal discurso; o discurso visível (lido no suporte) não é o mesmo discurso imaginário que pudemos fazer para explicar as cenas; porém, este último não ganha menos importância. Ou seja, a palavra (mesmo invisível) é o arcabouço e premissa geral de toda a trama quadrinística. Afinal, até mesmo as imagens das histórias em quadrinhos são concebidas primeiramente por meio da palavra (escrita ou não): assim, independente de materialidade, surge o roteiro. Eisner demonstra:

“Escrever” para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação escrita, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista). (EISNER, 2015, p. 127)

Então, um dos elementos mais importantes na formação de uma narrativa quadrinística são as palavras: elas criam e previamente ordenam todo o mundo ficcional estipulado pelo autor. No entanto, elas, as palavras, quando apresentadas na forma de textos escritos (como narrativa ou diálogo), continuam exercendo sua potência, mesmo que os elementos imagéticos (da cena em si) surjam em uma

primeira instância (quando, de praxe, virtualmente, a ação do personagem antecede a fala). Will Eisner explica:

Existe um relacionamento quase geométrico entre a duração do diálogo e a duração da postura da qual ele emana. Nesta troca, há um lapso de tempo percebido entre o diálogo e a ação. Um ator assume sua posição e fala seu texto. O outro ator assume uma postura antes de responder. Tudo isso acontece numa questão de segundos. (EISNER, 2013, p. 64)

Logo, apesar de as histórias em quadrinhos fazerem parte de um gênero essencialmente imagético, facilmente percebemos que, em vários casos, a narrativa quadrinística ainda exige a palavra visível e legível (como em situações de diálogo, por exemplo). Isso se deve ao fato de a imagem desse tipo de narrativa sequencial muitas vezes não conseguir suprir totalmente as necessidades do leitor em relação à compreensão da história narrada. Nesse momento, o caráter essencialmente popular e massificado do gênero quadrinístico serve como artifício para tentar driblar a opacidade da falta de palavras, trazendo à narrativa ingredientes cotidianos e banais a fim de fazer a comunicação atingir com mais exatidão o leitor médio. Eisner argumenta:

A mídia dos quadrinhos não tem som, música ou movimento. Então ela precisa que os leitores participem da interpretação da história. Por isso, o diálogo torna-se um elemento crítico. Nos lugares onde o diálogo não está presente, é necessário que o narrador dependa da experiência de vida do leitor para fornecer o discurso que amplia a comunicação entre os atores. (EISNER, 2013, p. 61)

Ou seja, mesmo que no gênero quadrinístico possam, muitas vezes, ser produzidas narrativas completas apenas dotadas de imagens, o texto escrito, em muitos outros casos, se faz necessário. A palavra surge como ferramenta fundamental, invariavelmente em razão de a imagem tornar-se opaca em demasia (ainda que dotada de caráter simplificado, popular). O terceiro requadro da figura 8 pode servir como exemplo: a cena mostra uma arma sendo acionada, sem, no entanto, possuir munição. Para essa cena, a presença de palavras é crucial, pois o discurso do balão esquerdo indica a condição psicológica de quem aciona a arma (sem a necessidade de mostrar uma expressão facial); ao mesmo tempo, as palavras onomatopeicas nos dois balões à direita sugestionam a falta de munição, resultando no susto de quem segura a arma e em uma baixa e repetitiva sonoridade mecânica advinda desse objeto de artilharia.

Assim, a palavra escrita se faz necessária justamente quando a intenção do autor é atingir um alto nível de objetividade. Ou seja, há quase sempre

(especialmente em narrativas mais longas e de tramas intrincadas) a necessidade de complementação da imagem dos quadrinhos através do texto escrito (seja na forma de diálogo, seja na forma de narração). Também é importante ressaltar o fato de o gênero quadrinístico ser considerado um gênero híbrido. Então, dificilmente o texto quadrinístico escrito aparecerá sozinho (a exemplo da figura 8, na qual vemos, lado a lado, palavra e imagem).

Apesar disso, não se pode comparar o texto escrito da narrativa quadrinística com o texto escrito da narrativa ilustrada: no primeiro, os dois elementos, escrita e imagem, têm a mesma importância no contexto que coabitam. Desta forma, fica evidente o fato de imagem e texto, na narrativa quadrinística, tornarem-se uma combinação que presa pela relação simbiótica dessas duas formas de expressão e comunicação. Tal simbiose (palavra-imagem) ocorre a fim de materializar a voz, as ideias ou os pensamentos dos personagens bem como a intenção do escritor. Eisner argumenta:

O diálogo auxilia a imagem e ambos estão a serviço da história. Eles se combinam e emergem como um todo sem emendas. O processo ideal de escrita ocorre quando escritor e artista são a mesma pessoa. Isso, é claro, encurta a distância entre a ideia e sua tradução gráfica, criando um produto que reflete mais intimamente o intento do escritor. (EISNER, 2013, p. 115)

Apesar de ainda ser bastante atual (explorada extensivamente nos nossos dias), a composição narrativa por meio de imagens e textos escritos não é um método recente. Parece ter havido, durante os séculos, uma maior valorização ou, por vezes, um rebaixamento desse tipo de poética em que escrita e imagem se mesclam. Podemos comprovar tal argumento por meio da citação de Will Eisner:

Essa mistura especial de formas distintas não é nova. Os experimentos com a sua justaposição remontam aos tempos mais antigos. A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. Desde então, os esforços dos artistas para expressar enunciados que fossem além da decoração ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos. (EISNER, 2015, p. 7)

É justamente essa demasiada sofisticação simbólica, opaca, erudita e hermética das imagens sem palavras que a escrita quadrinística ajuda a evitar (ou, ao menos, amenizar). Por meio da união das duas linguagens (imagem e escrita), o fruidor médio proveniente das grandes massas, consegue formular maneiras menos complexas de decodificação. Desta maneira, o texto escrito se torna mais acessível, mais penetrável. Isso é explicável pelo fato de as histórias em quadrinhos abarcarem como público não apenas um único indivíduo intelectualmente privilegiado ou um

pequeno grupo da malha social. Em geral, esse tipo de arte sequencial, os quadrinhos, toma para si a generalidade das massas. Essa característica se reflete, por exemplo, em como são construídos os discursos dentro da trama narrada. Não raramente os textos quadrinísticos possuem uma tendência a transformar o que seriam longos discursos entre os personagens em textos sucintos e diretos (podemos perceber isso na figura 8). Essa ligeireza na escrita, que é mediada por condições específicas da visualidade do texto, segundo Will Eisner, se dá da seguinte maneira:

Por causa da ausência de som, o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo do letramento e a simulação de entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade das imagens. (EISNER, 2013, p. 65)

Da mesma forma, os textos curtos permitem que o autor da narrativa prenda a atenção do leitor advindo do mundo moderno, veloz, enfatizando o controle da velocidade e do ritmo da fruição. Igualmente, a celeridade das palavras e das orações, produz um apelo emocional na narrativa. Os textos sucintos e ligeiros também permitem transformar as próprias palavras em elementos gráficos dramáticos (de caráter imagético, compactáveis no espaço do suporte), remetendo o leitor a impressões psicológicas devido à expressividade gráfica das letras.

Ainda abordando a figura 8 como exemplo, podemos verificar a presença da veloz e potente onomatopeia (em japonês) cortando verticalmente, em preto e branco, a lateral direita do suporte, rompendo a horizontalidade dos três requadros. As imagens em preto e branco podem, talvez, ser relacionadas ao aspecto também imagético que a cultura japonesa (e oriental) sabidamente atribui (de maneira liberada e fluída) à escrita e à caligrafia, habitualmente monocromática sobre suporte claro. Explorar a palavra de maneira estetizada é um artifício recorrente na narrativa do mangá (história em quadrinhos japonesa), como pode ser percebido na onomatopeia da figura 8. Will Eisner explica:

No desenvolvimento dos pictogramas chineses e japoneses ocorreu um amálgama de imagem visual pura e símbolo derivado uniforme. A imagem visual acabou por tornar-se secundária e a execução do símbolo tornou-se, por si só, a arena do estilo e da invenção, estabelecendo a transição dos pictogramas para os caracteres. A arte da caligrafia surgiu dessa simples reprodução de símbolos e evoluiu até se tornar uma técnica que, na individualidade, evoca beleza e ritmo. (EISNER, 2015, p. 8)

Então, essa onomatopeia da figura 8 (de forte apelo estético), além de ser uma palavra, também é uma imagem, pois faz parte da anatomia imagética da

página. Além disso, essa onomatopeia representa conceitualmente muito bem o que a cena mostra: da mesma maneira que os tiros do segundo requadro se espalham velozmente para todos os lados do quadrinho, a palavra onomatopeica se espalha expressivamente pela própria página, como se o som alto dos tiros efetuados ecoasse exponencialmente pelo suporte.

Esse método expressivo, o de transformar palavras em imagens genuínas através do letreiramento, acontece principalmente quando o autor deseja materializar, por meio da escrita, o estado de ânimo dos personagens (incluindo algumas vezes seu tom de voz) ou alguma onomatopeia (ver figura 8). Sobre isso, Will Eisner (2015, p. 4) argumenta: “O letreiramento (manual ou eletrônico), tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”.

Por sua vez, Sophie Van der Linden (2011, p. 93) explica como isso pode acontecer: “Do ponto de vista estritamente formal, o texto pode convergir para a imagem de duas maneiras: quer se apresentando ele próprio como uma representação icônica, quer apresentando características plásticas formais”. A partir dessa explicação, podemos concluir que as letras de um alfabeto escrito, quando executadas em um estilo peculiar, auxiliam a agregar sentido e profundidade psicológica e estética à narrativa. Por esse ângulo, não diferem da palavra falada, que sofre influências das mudanças de inflexão e nível sonoro. Sendo assim, a palavra escrita pode abranger (com personalidade) uma série de espaços dentro da arte sequencial quadrinística: a condição psicológica do personagem, interagindo e agindo ativamente em seu espaço ficcional; a condição puramente narrativa, quando a palavra ajuda de maneira direta no avanço da história (como, por exemplo, na voz de um narrador ou em placas indicativas); e na representação onomatopeica de sons muitas vezes advindos de elementos cênicos primários ou secundários (estalos, pancadas, barulho de máquinas, pássaros cantando, som de vento, água, etc.).

Então, por fim, é plenamente plausível, inspirados nas teorias de Will Eisner e de Sophie Van der Linden, classificar a palavra presente nas histórias em quadrinhos como sendo a materialização expressiva do mundo das ideias (dos personagens, do narrador e do escritor). Quando visualmente presente (de maneira gráfica), a palavra é retirada de seu contexto abstrato original. Dessa forma, depois

de impressas, essas ideias passam a habitar consensualmente o espaço material e expressivo (o suporte). Além disso, as palavras (em especial as invisíveis, ideadas) terminam por ser uma substância oculta conformadora dessa maneira simbiótica de constituir o corpo da narrativa, cumprindo a função de roteiro, unindo e organizando os numerosos elementos igualmente importantes dentro da trama. De toda forma, as palavras são, por fim, um veículo sensível de expressão, organização e criação do universo quadrinístico.

4.3 Elementos abstratos (conceituais) de um gênero essencialmente moderno: ritmo e estereótipo

Apesar de todos os elementos de uma narrativa quadrinística poderem ser considerados “conceituais” em maior ou menor grau (afinal fazem integralmente parte do corpo visível ou invisível dessa linguagem), por motivos práticos foram selecionados para este tópico os elementos fundamentais e com mais importância para o regimento ou funcionamento de aspectos narrativos “invisíveis” ou que estejam atrelados diretamente à construção da ideia do conteúdo de uma trama; ou seja, que fundamentem o aspecto visível da estrutura sequencial.

4.3.1 Ritmo: construção, manutenção e dissolução do espaço-tempo

O conceito de ritmo no imaginário popular é quase sempre associado à condição de velocidade e tempo; já velocidade e tempo são quase sempre relacionados à modernidade (talvez, em razão das onipresentes heranças técnicas, estéticas ou conceituais herdadas da Revolução Industrial ou do movimento futurista e de seus sucessores, como o movimento *Pop*). Nesse sentido, o imaginário popular tem razão. Em sociedades como a nossa (fruto da Revolução Industrial e do desenvolvimento de mecanismos tecnológicos que tentam burlar o juízo de tempo, expandindo-o ou comprimindo-o), a temporalidade, esse conceito abstrato, passa a ganhar corporeidade simbólica (e fragmentária) nas artes ou nas formas de produção e comunicação. Will Eisner traça a seguinte linha de raciocínio:

A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para ajudar a medir o tempo visualmente. A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela

é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial. (EISNER, 2015, p. 24)

As histórias em quadrinhos, desse modo, sendo produtos culturais dos tempos modernos bem como das sociedades modernas, carregam consigo a capacidade de trabalhar o tempo. Pois a linguagem quadrinística consegue, por meio de suas características inerentes (incluindo aqui suas estruturas fragmentárias), apressurar o tempo outrora estendido. Por exemplo: é por meio da diminuição ou multiplicação do número de requadros em uma página que se consegue obter a sensação de tempo estendido ou tempo comprimido (para extensão, mais requadros; para compressão, menos requadros). No caso da figura 8, observamos a supressão de requadros (existindo apenas três). A diminuta quantidade de requadros na página propicia ao leitor (que pactuou com os códigos e regras da narrativa quadrinística) uma sensação de movimentos rápidos e alta velocidade (necessária à representação de cenas de clímax físico e psicológico).

Ao contrário do que é mostrado na figura 8, não somente uma única página, mas toda a narrativa quadrinística, pode expandir ou comprimir seu tempo; se expandido, será multiplicado o número de requadros a fim de pormenorizar a trama integralmente (o que acarretaria o aumento do número de páginas da obra). No entanto, em geral, devido ao pouco espaço do suporte para abarcar uma história longa (muitas narrativas são editadas em pequenos fascículos, por exemplo), o tempo quadrinístico costuma ser comprimido pelo número de requadros. É importante lembrar que, como foi falado no capítulo 2, o “achatamento” (supressão) e o estiramento temporal (aqui, de modo disruptivo a redimensionar variavelmente a estrutura cronológica de tempo e espaço quadrinístico) são algumas das características primordiais da modernidade líquida. Deste modo, as histórias em quadrinhos podem ser caracterizadas como um gênero transgressor fundamentalmente moderno, por justamente ter como uma de suas premissas a manipulação temporal fracionadamente artificial (ou seja, por meio de artifícios modernos criados pelo ser humano). Paralelamente, podemos afirmar que, a princípio, as histórias em quadrinhos são um mosaico feito de tempo e espaço, já que lidam com a dimensão física e gráfica do suporte, bem como com a abstração cronológica subjetiva. Will Eisner (2015, p. 23) aponta diferenças básicas entre espaço e tempo: para ele, o espaço, na maioria das vezes, é percebido e medido

visualmente, enquanto o tempo possui um apelo mais ilusório (sendo medido e sentido através da lembrança e da experiência).

Transpondo essa ideia generalista (a dos quadrinhos como um mosaico espacial-temporal) para o ato da fruição quadrinística e relacionando-a com os mecanismos internos dessa narrativa sequencial (sua arquitetura e sua forma de funcionamento), conseguimos estabelecer uma visão panorâmica de como a história em quadrinhos, sendo uma arte sequencial, toma para si e emprega o conceito de ritmo (vulgarmente entendido pelo senso comum como semelhante às ondas do mar: sucessão de tempos fortes e fracos que se alternam, agindo sobre algum espaço, com intervalos temporais específicos).

Na arte sequencial quadrinística, o ritmo da leitura trabalha diretamente com os conceitos de tempo e de espaço. A figura 8 demonstra bem tal condição: o suporte é o espaço restrito (uma única página) subdividido em três quadros, lidos de maneira relativamente específica em razão da organização dos elementos inseridos nas cenas. O ritmo é constantemente mediado pela espacialidade e ordenamento das estruturas que sustentam a narrativa, ou seja, a arquitetura narrativa e seus elementos componentes, engendrados pelo autor. Então, percebemos que o autor também pode fragmentar o tempo e o espaço de sua própria obra manipulando (intencionalmente) os componentes da arquitetura sequencial (aumentando ou diminuindo o número de quadros, planejando a organização dos balões de fala, trabalhando a estética das figuras, dividindo a narrativa em páginas bem como em capítulos editados separadamente, etc.). Dessa maneira, o ritmo molda o corpo (e a poética) da obra. A fragmentação temporal e espacial pode também ser efetuada por mãos que não sejam necessariamente a do autor. Logo, não ocorre apenas em consequência de um âmbito visual ou gráfico estritamente arquitetado em sua origem; também pode acontecer quando uma fração da narrativa apresentada ao público (por qualquer pessoa) não detém em si mesma um desfecho nem um início (sendo apenas recorte de um todo potencial, desconhecido ou não pelo leitor, como acontece com a figura 8). Assim, o fragmento narrativo atomizado, deslocado, ganha seu próprio ritmo absoluto independizado do todo ao qual outrora pertencera.

O ritmo, quando qualificado como tempo de leitura, pode estar associado ao processo de união entre palavra e imagem durante a fruição (pois o ato de leitura quadrinística também está sujeito ao conceito de tempo-espaço, já que trabalha com

elementos gráficos e com o instante de decodificação do caráter simbólico que esses carregam). Logo, para que haja uma leitura unificada e fluente dos elementos formadores da narrativa quadrinística, é necessário um ritmo apropriado de fruição (perpassando temporalmente o espaço físico e o espaço simbólico de maneira proporcional). Para melhor entender tal fato, levemos em consideração uma citação de Will Eisner:

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade, e tornam-se uma só coisa. (EISNER, 2013, p. 9)

Logo, levando-se em consideração essa série de dados até então avaliados, entendemos que quando falamos em ritmo de leitura (ou mesmo, tempo de leitura), não estamos propriamente dando ênfase especial apenas ao autor ou ao leitor; nem resumimos ritmo à capacidade cognitiva de cada indivíduo. Também não estamos apenas tomando como “texto” a palavra escrita. O que podemos chamar de ritmo e tempo de leitura vai mais além, é um conceito fluido. Tal conceito está relacionado às propriedades inerentes à composição da narrativa, ao nível (sensível ou racional) de aquisição do leitor, bem como à sua percepção e seu controle sobre a trama desvelada. Sobre isso, Eisner explica:

É essa dimensão da compreensão humana que nos habilita a reconhecer e compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. É nesse teatro da nossa compreensão que o narrador gráfico exercita sua arte. No cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar a passagem do tempo está o caráter compartilhado da sua percepção. Mas para expressar o *timing*, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, a disposição dos quadrinhos passa a ser elemento fundamental (EISNER, 2015, p. 24)

Os artifícios do tempo e do espaço originalmente sistematizados pelo autor (gerenciadores do ritmo) são fundamentais para que a estrutura da narrativa sequencial quadrinística possa se tornar uma realidade (lógica, compreensível e acessível aos leitores). Por exemplo, na figura 8, para que o fragmento narrativo da página consolide a trama (aqui recortada) de maneira ideal, é necessário identificar e colocar em prática as concepções de tempo e espaço ali demonstradas, recomendadas. São essas concepções de tempo e espaço que dão às cenas seu ritmo específico, de leitura ágil e veloz, atribuindo veracidade e tautologia ao que é narrado (neste caso, uma enérgica cena de luta). É por meio da arquitetura composta por elementos gráficos, e simbólicos (suportes edificantes da trama), que

a experiência de ritmo (e conseqüentemente de leitura) acontece. Afinal, a linguagem da narrativa quadrinística naturalmente necessita de uma periodização, de uma demarcação instantânea do espaço e do tempo. Tal condição é chamada pelos quadrinistas de “*timing*” (que pode ser entendido em português como “sincronização”, “cronometragem” ou “periodicidade”). Eisner comenta:

Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o “*timing*” passam a ser componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação sonora, em que se consegue ritmo ou “cadência”, isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, essa sensação é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. (EISNER, 2015, p. 24)

Então, por natureza, como qualquer outro gênero artístico ou comunicativo, as histórias em quadrinhos têm suas técnicas, fórmulas e “leis” próprias. Tais técnicas, regras e “leis”, entre as quais se incluem as formas de gerenciamento de ritmo, além de fundamentar e legitimar a realidade ficcional quadrinística, convidam o leitor a fruir a obra conforme a maneira que ela foi proposta pelo autor (com empenho em prender a atenção do fruidor através do jogo espaço-tempo). Também, trabalhar o ritmo (lapidando espaço-tempo, criando a condição de “*timing*”) faz com que ocorra uma mediação entre clímax e anticlímax durante o decorrer da trama das histórias em quadrinhos. Como pode ser observado na figura 8, a página quadrinística apresentada também possui essa estruturação rítmica (de clímax e anticlímax), que toda trama completa, integral, igualmente pode possuir. Na figura 8, a experiência de clímax ou de anticlímax pode ser encontrada de maneira “escalonada” desde o início até que se chegue ao terceiro e último requadro da página (onde, de certo modo, o leitor toma o sutil impacto psicológico em razão da personagem estar sem munição). Conseqüentemente, é nesse terceiro requadro, o menor, que o leitor também despende mais tempo de fruição e reflexão, o que torna a união do segundo e terceiro requadros um verdadeiro ponto de inflexão rítmico (da furiosa velocidade à confusa paralisia; do grito colérico ao quase silêncio).

Apesar de o leitor poder seguir à risca a leitura proposta pelo autor por meio das estruturas sequenciais (ali apresentadas nas “leis” ou “regras” gráficas e simbólicas vigentes), existem maneiras e possibilidades de burlá-las. Logo, a estrutura quadrinística (e seu espaço-tempo edificado) está suscetível aos ajustes frutos das vontades, das vivências, das memórias e da realidade do próprio leitor. No entanto, apesar dessa relativa liberdade estar presente em muitas outras formas de arte, o controle do ritmo de leitura de uma história em quadrinhos (por parte do

fruidor) ainda é muito mais frágil e permissivo que o da maior parte dos outros gêneros artísticos. Sobre tal fato, Will Eisner afirma:

Os leitores de quadrinhos tolerarão a emulação do ritmo narrativo de outra mídia, mas o narrador de quadrinhos tem de lidar com o fato de que a mídia ainda é fornecida através da impressão. Isso coloca em questão fatores físicos, ou seja, o papel não precisa de maquinário para transmissão. O leitor está no controle total da aquisição, livre de qualquer manipulação, seja da máquina ou do ritmo de sua exposição. (EISNER, 2013, p. 74)

Logo, quase sempre, as histórias em quadrinhos “sofrem” por sua própria condição objectual, manipulável. Libertas das máquinas e dos aparatos que outras linguagens artísticas necessitam, as histórias em quadrinhos estão parcialmente à deriva, sob tutela do fruidor. Então, citando o cinema como parâmetro, é deste modo que os quadrinhos diferem do cinema no que tange à “quase anarquia”: a velocidade da película ou a forma de funcionamento da máquina projetora, acima de tudo, detém o controle quase absoluto sobre os fragmentos (sequenciados e virtualmente contínuos) projetados sob a superfície do ecrã cinematográfico. Nos quadrinhos, é justamente a falta da máquina projetora cinematográfica (equipamento que restringe o desejo de avançar ou atrasar a fruição da história narrada) que permite o livre manusear do leitor sobre o objeto manipulado (físico ou virtual). Assim, o ato de fruir pode se tornar um ato fluido, líquido, sem formas e regras específicas tão ortodoxas, com ritmo (cadência no âmbito do tempo-espço) próprio impreciso.

Tomemos aqui o conceito popular de tempo: uma duração relativa das coisas, que cria no ser humano a ideia de passado, presente e futuro (em um rastro contínuo de eventos que se sucedem). Nas histórias em quadrinhos, esse conceito básico pode ser violado pelo leitor-fruidor (a sua vontade e a seu ritmo), rompendo o pacto proposto pelo autor da obra. Por exemplo: os três requadros da página quadrinística mostrada na figura 8 podem ser lidos na ordem ideal (de cima para baixo, da direita para a esquerda), bem como sem seguir as “recomendações” do mapeamento sugerido pela estrutura ou autor. Nada impede essa atitude independente do leitor.

A trama fragmentária quadrinística passa, nesse momento, a sofrer a dissolução dos seus próprios componentes (estando incluído aqui o tempo cronológico de leitura dirigida e linear). Ou seja, nas histórias em quadrinhos, o ritmo cronológico (de leitura), como o conhecemos, está passível de recortes, ordenamentos ou reordenamentos pelas mãos do leitor (desvirtuando, deste modo, o sentido original ideado pelo artista quadrinista). Esta maneira descontextualizada

de leitura e de percepção ou criação de ritmo (compasso no espaço-tempo) próprio foi, por muito tempo, inspiração e ponto de interesse da poética de artistas plásticos *Pop*, como Andy Warhol ou Roy Lichtenstein.

Tal processo de descontextualização, relativizador do tempo, do espaço e conseqüentemente do ritmo de leitura, pode ser percebido quando analisamos apenas um dos quadros da figura 8, ou quando os lemos de maneira aleatória, mais interessados por seus aspectos puramente gráficos, estéticos, do que na coerência cronológica narrativa propriamente dita.

É válido lembrar que o ritmo (compasso ou cadência no tempo-espaço) da narrativa quadrinística não é necessariamente distribuído de maneira equilibrada por toda a trama, o que facilita ainda mais o desmembramento, recorte ou descontextualização. O ritmo é fluido, repleto de “tonalidades”. Em vista disso, essa diferença de “tonalidades rítmicas” interfere diretamente na forma como a narrativa é percebida pelo fruidor: contínua, mas também pontual, construindo nuances gráficas e sensíveis variáveis (de clímax bem como de anticlímax). Na figura 8, por exemplo, observamos que existem diferenças desses atributos até mesmo quando lemos uma única página: os dois primeiros quadros com estruturas e componentes velozes junto a um último quadro lento. O caráter fragmentário das histórias em quadrinhos (a exemplo da figura 8) justifica essa colocação; afinal, neste caso, o ritmo absoluto ou total (da página completa) pode ser subdividido em frações rítmicas ainda menores, atomizadas e mais particulares (contidas unitariamente nos seus respectivos quadros).

Deste modo, podemos dizer que cada quadro, lido de maneira descontextualizada ou não, exige uma atenção específica, um ritmo específico. Então, dentro da cadeia sequencial, a unidade cênica (quadro) também possui sua importância, sua peculiaridade. Paralelamente, cada um dos menores componentes da narrativa inseridos nesses quadros ou em toda a página (como visto na figura 8) exige do fruidor distintas formas e etapas de leitura, acomodadas dentro desse tempo irregular, subjetivo e fragmentário. Por exemplo, para a leitura de um quadrinho “X” (com mais elementos e interações na ação) é exigido um tempo de fruição diferente do que necessitamos para a leitura de um quadrinho “Y” (com menos elementos e menos interações na ação). Em consequência, o leitor, a seu ritmo, pode ater-se a um único quadro bem como focar-se mais precisamente em um único elemento contido nesse mesmo quadro. Assim, essa volatilidade (ou

inconstância) do foco de leitura ajuda a criar e reger o ritmo frutivo razoavelmente subjetivo e fluido da narrativa, mesmo que esta seja relativamente gerenciada pelas “regras” ou “leis” lapidadas pelo autor e impostas pelo próprio gênero quadrinístico.

Logo, junto ao autor, o leitor ou fruidor da narrativa (“manipulador” da obra em uma segunda instância), sendo indiretamente um dos responsáveis por estabelecer o ritmo de leitura quadrinística, a fim de costurar cronologicamente ou não a trama de retalhos gráficos a seu modo (criando novas direções ou novos sentidos a serem seguidos), instaura suas próprias regras rítmicas (temporais, espaciais) no momento de leitura (agindo ativamente sobre o espaço gráfico, simbólico). Então, esse leitor também pode ganhar a importância de cooperador-autor-ator. Afinal, o leitor de quadrinhos tanto pode interpretar, saltar páginas, criar uma sequencialidade paralela própria (burlando o tempo-espaço oficial, visando apreciação puramente visual, estética), avançar velozmente sua leitura como também fixar-se em contemplação por longos momentos examinando alguma frase, um único requadro ou algum elemento gráfico específico (como acontece ao apreciarmos atentamente uma pintura).

4.3.2 Estereótipo: o banal a serviço da velocidade da moderna linguagem massificada

Apesar de deter um rico mecanismo de funcionamento, a narrativa quadrinística é majoritariamente baseada em uma estética “pueril”. Outro fato a ser observado em relação à estética quadrinística é a sua condição muitas vezes caricata ou clichê, baseada em estereótipos. Em geral, no mundo da erudição, o estereótipo é frequentemente tratado como uma maneira inferior ou pobre de representação do mundo. Talvez isso faça sentido quando lembramos que uma representação pouco complexa do que observamos e narramos, por muito tempo, foi causadora de incontáveis situações controversas, equivocadas ou constrangedoras que o próprio mundo das linguagens produziu, mas também exemplarmente repudiou. Will Eisner justifica:

O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como uma arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. A própria palavra vem do método usado para moldar e duplicar as placas na impressão tipográfica. (EISNER, 2013, p. 21)

No entanto, é quase impossível imaginar a linguagem quadrinística sem os atributos positivos ou negativos do estereótipo. Isso se deve às condições às quais o próprio gênero quadrinístico está vinculado: massificação, velocidade, pouca profundidade aparente. Porém, mesmo tendo esse lado superficial, nebuloso ou obscuro, a linguagem estereotipada, como diz Eisner (2013, p. 21), é um mal necessário, sendo uma potente ferramenta de grande impacto. Percebemos então que não por acaso o estereótipo é utilizado justamente nos meios em que a linguagem precisa ser rápida e direta, descarregando de uma única e precisa vez a mensagem desejada. Na figura 8, na qual é possível observar uma página com apenas três quadros, passamos a entender o fato de a cena ser ágil e necessitar uma linguagem direta e igualmente instantânea: é uma cena de tensão; os discursos nos balões não possuem profundidade nem mesmo originalidade, eles são reflexos das ações mais banais e cotidianas que qualquer ser humano comum pode ter ou perceber (ódio, medo, sons de objetos). Paralelamente, além do contexto de tensão da cena, também percebemos que a estrutura narrativa dessa página quadrinística está subdividida em apenas três quadros que priorizam as imagens, fazendo com que seja necessário empregar palavras de alto impacto que não necessitem tantas explicações ou complementações.

Logo, esse modo clichê de comunicação (o do estereótipo) se encaixa perfeitamente às necessidades da enxuta e rarefeita estrutura narrativa quadrinística, talhada pelo autor em pormenores organizacionais: quadros, balões de fala, números, textos escritos etc. Assim, usando do artifício do estereótipo, a narrativa das histórias em quadrinhos ganha velocidade, conseguindo atingir o fruidor com o menor número de elementos possível, facilitando a leitura, deixando-a mais genérica e aparentemente menos complexa para um número maior de leitores. Destarte, existe nessa atitude “facilitadora” não um intento de banalização, mas sim de simplificação, planejada e praticada a fim de tentar universalizar exponencialmente a narrativa.

A repetição elaborada desses múltiplos elementos estereotipados termina também por tecer uma teia narrativa que muitas vezes cria sua própria poética (reconhecível em elementos específicos, estilísticos, recorrentes). Logo, a repetição, mesmo que estereotipada, pode criar, dentro do âmbito da narrativa, uma gramática própria facilmente reconhecível pelo fruidor. Will Eisner explica:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a gramática da arte sequencial. (EISNER, 2015, p. 2)

Tomemos mais uma vez a figura 8 como exemplo: na página ali retratada, existe a repetição de alguns elementos, cumprindo o mesmo papel ou mesma função gráfica ou simbólica. Alguns desses elementos repetidos são os balões de fala dentados presentes no primeiro e no terceiro requadro. Tal repetição em situações semelhantes indica que possa existir certa similaridade funcional dentro da gramática quadrinística da obra.

Assim, o estereótipo trabalha permanentemente sob a ótica do arquétipo; ou seja, um modelo, conceito ou imagem de alguma coisa explorada de forma a reproduzir simulacros semelhantes. É justamente essa “impressão”, ligeira e superficial, que geralmente transforma os personagens das histórias em quadrinhos (bem como objetos e cenários apresentados) em figuras bastante caricatas ou facilmente identificáveis. O estereótipo, a seu modo, parece instigar nossos instintos, reavivando em nossas memórias experiências e emoções basais. De certa maneira esse tipo de apelo mais emocional, instintivo, talvez contribua no andamento da leitura, influenciando em seu ritmo pelo fato de controlar, ao mesmo tempo, emoção e linguagem propositalmente. As emoções, quando estereotipadas, parecem vestir um véu de selvageria, dando aos personagens e ao mundo que os cerca a aparência de exagero, de abundância, de vida, de realidade e vivacidade. O primeiro requadro mostrado na figura 8 demonstra bem isso: a face colérica da personagem é demasiadamente vívida, e, por essa mesma razão, de emoção caricata facilmente crível, reconhecível ou identificável.

Apesar dos exageros capazes de vir à tona em razão do estereótipo, é significativo explicar que a “caricatura” ocorre não apenas no sentido cômico, burlesco (comumente visto nas charges); ocorre também no sentido mais amplo de identificação com qualquer tipo de máscara física ou psicológica já experimentada por todos os seres humanos. Ademais, é esse viés caricato global presente na narrativa quadrinística que nos faz ter empatia pelos personagens (e pelo mundo que os cerca); afinal, suas emoções, feições e atitudes acentuadas parecem colaborar para uma maior aproximação afetiva com o leitor. Na figura 8, podemos observar como o aspecto caricato dos elementos totais da cena (sendo incluído o

visual: rostos, olhos, gestos) nos ajuda a penetrar ainda mais nesse recorte da história, ao mesmo tempo que nos afeta emocionalmente de maneira imediata, permitindo até mesmo que essa pequena fatia narrativa ganhe fôlego e vivacidade próprios.

Deste modo, podemos perceber que o estereótipo atinge a narrativa não apenas de maneira conceitual, abstrata; ela atinge também a parte visível e palpável da narrativa: a gráfica. Assim, tanto a psique do personagem torna-se marcante, icônica e arquetípica (notadamente nas falas), como também sua aparência física (exposta graficamente nas imagens).

Por fim, não se pode esquecer que, nos quadrinhos, gênero artístico comumente voltado ao grande público, o tempo e o espaço para a construção dos personagens e do mundo que estes habitam é bastante curto e, por essa razão, o artifício do estereótipo é largamente utilizado. Então, mais uma vez se deve lembrar que esta não é apenas uma mera escolha poética; também é uma necessidade crônica e um elemento fundamental. O estereótipo parece, na modernidade, ser uma condição imposta à linguagem e à comunicação, na tentativa de acompanhar a expressividade superficial e célere dos dias atuais, ou seja, é uma poderosa ferramenta de comunicação. Então, apesar da ambiguidade proporcionada pelos generalismos do estereótipo, também percebemos em sua função operacional e expressiva dentro da narrativa um excelente modo de instrumentalizar o autor e o leitor na construção dos caminhos da narração e da leitura, em uma veloz via de mão dupla fragmentária, popular e dinâmica.

4.4 Pop, manufatura, produto, mercado, público e internacionalização

De modo geral, as histórias em quadrinhos apresentam características comuns aos muitos elementos industrializados massificados produzidos para consumo em larga escala. Essas características podem ser resumidas em tópicos básicos: *pop*, manufatura, produto, mercado, público e internacionalização.

4.4.1 Um gênero Pop

Apesar de fragmentária e esteticamente pulverizada de sentidos e linguagens, a narrativa quadrinística não se torna obrigatoriamente elitista, complexa ou

ininteligível ao leitor médio. Nesse tipo de narrativa, na maioria das vezes, se passa justamente o contrário: o caráter híbrido (de componentes “facilitadores” simbióticos) das histórias em quadrinhos é comumente considerado parte de um gênero “leve” ou *Pop*. Além disso, essa tendência popular dos quadrinhos não é apenas fruto exclusivo da atual condição sociocultural do leitor médio hipermoderno; pelo contrário, chegamos a esse patamar de “democracia” estética e poética a partir do desenvolvimento ininterrupto de formas de arte e de comunicação massificadas. Will Eisner reflete brevemente sobre a transformação das primeiras tirinhas impressas nos jornais até atingirem, a partir da metade do século XX, o patamar de objeto icônico da cultura popular fazendo o seguinte comentário acerca da condição tradicional e *Pop* do gênero quadrinístico: “Essa antiga forma artística, ou método de expressão, desenvolveu-se até resultar nas tiras e revistas de quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram seu espaço na cultura popular deste século” (EISNER, 2015, p. IX). Ou seja, a popularização da narrativa sequencial bebe de origens antigas, mas firma suas bases e preceitos definitivos nos tempos modernos: período caracterizado pela liquidez da sociedade, de suas linguagens e de sua cultura, pela velocidade dos meios de comunicação, pela alta propagação de dados midiáticos, pela volatilidade dos desejos ou necessidades e principalmente pela construção de uma rica constelação de mitos modernos, que alimentam e retroalimentam o imaginário popular e quadrinístico.

Além disso, talvez, a natureza popular das histórias em quadrinhos também se deva ao fato de, durante o pós-guerra, ter ocorrido uma considerável expansão dos mercados econômicos globais liderados pelos Estados Unidos (a mais recente potência econômica e novo epicentro cultural do planeta, berço da segunda mais importante vertente do movimento artístico que conhecemos como *Pop Art*). A partir do momento em que os Estados Unidos se transformam em uma potência econômica e cultural global (como vimos no capítulo 3), passa a influenciar direta e indiretamente a produção artística de outros países. Sobre a influência americana (em especial de seu cinema) nos quadrinhos internacionais, Will Eisner (2013, p. 78) explica que, “Historicamente, os filmes americanos, com sua distribuição internacional, ajudaram a estabelecer os clichês visuais e de história de maneira global. Os quadrinhos se beneficiaram disso e se utilizaram da sua aceitação”.

Não por acaso, como foi dito no capítulo 3, a *Pop Art* muitas vezes se instrumentalizou na estética quadrinística: os artistas pautavam suas poéticas nos

elementos formadores das narrativas gráficas tradicionais (balões de fala, textos rápidos e de grande impacto, super-heróis, pontilhado *Ben-Day*, etc.). Assim, foi na década de 1960, período de efervescência da *Pop Art*, que as histórias em quadrinhos saíram do ostracismo do submundo das artes "menores" para ganhar mais força em meio ao mundo da "erudição", quando obras de artistas como Mel Ramos e Roy Lichtenstein beberam diretamente da linguagem quadrinística para criar suas pinturas *Pop*.

Também como explicado no capítulo 3, ao contrário da arte moderna, considerada por alguns artistas como distanciada das pessoas comuns (elitista, demasiado sofisticada e erudita para o gosto e fruição populares), a *Pop Art* trouxe para o patamar do cotidiano (valendo-se igualmente de uma estética cotidiana) um tipo de linguagem visual que anteriormente seria abominada nos círculos artísticos nos quais imperava a lei do hermetismo das galerias e das coleções particulares. Assim sendo, como a *Pop Art*, as histórias em quadrinhos parecem ter trazido para o mundo das classes trabalhadoras ou das grandes massas a oportunidade de estabelecer vínculos com narrativas sequenciais acessíveis a quase qualquer pessoa. Contudo, criar narrativas de linguagem mais acessível à média da população trouxe alguns inconvenientes às obras quadrinísticas e a seus artistas. Eisner comenta:

Sem dúvida nenhuma, os quadrinhos se tornaram muito populares em todo o mundo. No entanto, por motivos relacionados principalmente ao uso, à temática e ao público-alvo presumido, a arte sequencial foi ignorada por muitas décadas como forma digna de discussão acadêmica. (EISNER, 2015, p. IX)

Apesar do aspecto pueril e do preconceito sofrido, algumas dessas narrativas sequenciais (invariavelmente acessíveis) podem, nessa condição democrática, levar para o público menos douto histórias extremamente sofisticadas, adaptadas para uma linguagem mais simples; como exemplo, podemos citar o surgimento das versões quadrinísticas de grandes clássicos da literatura mundial. Deste modo, da mesma maneira que as obras de arte do movimento Pop, as histórias em quadrinhos levam a seu público conteúdos dignos de reflexões mais profundas envoltas por uma "embalagem" aparentemente sedutora e comercial.

Essas narrativas sequenciais quadrinísticas (intrinsecamente conectadas às massas e aos meios de produção), não raramente, refletem ou refletem parte do tempo bem como da mitologia da própria sociedade na qual elas foram geradas

(metaforicamente, ganhando características especulares ou fotográficas de um período histórico determinado). Talvez essa seja uma característica também associada ao *Pop* (como foi dito no capítulo 3): ser um retrato fiel dos mitos e da estética de sua própria época. Desta maneira, ao observarmos com cuidado os elementos formadores da poética de alguma história em quadrinhos específica (como podemos observar na figura 8), estamos também vislumbrando um singular portal para o presente (transitório) ou para o passado (rico em significados e lembranças bem marcadas); afinal, o nascimento de uma obra *pop*, mesmo quando sucedido sobre as estruturas de arquétipos universais, é também um nascimento fadado à memoração ou reminiscência de um objeto particular que deixou pontualmente sua inscrição na extensão do espaço e do tempo. Os quadrinhos são retratos instantâneos ambíguos de uma temporalidade efêmera necessariamente datada. Universalidade e especificidade: essa parece ser a condição dualística essencial do *Pop* bem como das histórias em quadrinhos.

Ao observarmos certos períodos históricos do gênero quadrinístico, levando em consideração a condição cronologicamente marcada desse tipo de narrativa, podemos perceber arquétipos populares relevantes. Por exemplo, na figura 8 estamos diante dos arquétipos de juventude, de feminino (“*femme fatale*”) e de batalha ou guerra altamente tecnológica (conceitos eminentemente recorrentes na contemporaneidade e profundamente arraigados no debate público atual). Do mesmo modo, se retrocedermos temporalmente, verificamos nas histórias em quadrinhos anteriores à Segunda Guerra Mundial, a presença constante de homens fortes e viris, pois esse era o ideal de masculinidade desejável em uma época na qual eram necessárias figuras que representassem os anseios da população em lutar contra inimigos geopolíticos. Além disso, no imaginário popular, foram esses homens fortes e viris que posteriormente lutaram no fronte, o que ajudou a alimentar o mito do popular herói nacional. Podemos encontrar esse mito do herói nacional em personagens quadrinísticos como o mundialmente famoso Capitão América (ver figura 19): um super-herói patriótico, que lutou contra as potências do Eixo, na Segunda Guerra Mundial.

Figura 19 - Capa de uma edição brasileira da história em quadrinhos americana *Capitão América*



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735486256181/>

Sobre tal construção popular arquetípica, Will Eisner aprofunda:

O Super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana. Vestido com uma roupa derivada da clássica vestimenta dos homens fortes dos circos, ele é adotado em histórias que enfocam vingança e perseguição. Esse tipo de herói geralmente tem poderes super-humanos que limitam as possibilidades do roteiro. Como um ícone, ele satisfaz a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia. (EISNER, 2013, p. 78)

Assim, ao final, nos é permitido supor que foi logo após a Segunda Guerra Mundial (momento de florescimento do movimento *Pop*) que surgiu a necessidade de heróis ficcionais populares (com as mesmas características corajosas ou viris já vistas em soldados e civis durante o período de guerra). Essas figuras arquetípicas populares talvez fossem responsáveis por alimentar a demanda de um mundo fragmentado pela guerra e em reconstrução por narrativas heroicas acessíveis e carismáticas. Também, talvez possamos tomar a liberdade de convencionar tal período como sendo de inflexão para o rápido crescimento dos meios de produção industriais e midiáticos (os *mass media*), que terminaram por alavancar a produção e popularização das histórias em quadrinhos no início da segunda metade do século XX. Paralelamente, podemos estabelecer a figura analisada neste capítulo como um trecho de narrativa com capacidade extremamente popular de identificar e espelhar

os assuntos de nossas sociedades e nossos tempos hipermodernos em pleno século XXI. Todo esse intrincado ensejo histórico da modernidade nos viabiliza concluir que, acima de tudo, as tradicionais histórias em quadrinhos são um gênero sequencial essencialmente *Pop*, de poética aparentemente simples e pueril utilizada até hoje, mas com profundas e complexas origens estéticas fragmentárias efetivamente nascidas após a primeira Guerra Mundial, para serem finalmente consolidadas na bélica (bem como jovial) metade do século XX.

4.4.2 Um produto

Nossa vida moderna é mediada por artefatos, que podem ser produtos, ambientes, bens culturais ou qualquer outro objeto. Usualmente, entendemos como sendo produto tudo aquilo que é manufaturado, fabricado ou produzido para venda no mercado. As histórias em quadrinhos (em especial, as mais populares, impressas) encaixam-se perfeitamente nesse conceito. Atualmente, as narrativas quadrinísticas são publicadas de três maneiras básicas: na forma de livros (essas, quase sempre, são narrativas mais sofisticadas e longas, para um público adulto, a exemplo de *Maus*, criada por Art Spiegelman); na forma de revistas colecionáveis (populares nas bancas de revistas, voltadas geralmente para um público mais jovem, a exemplo das obras sobre super-heróis editoradas pela poderosa empresa D.C. Comics); ou em pequenas seções de alguns editoriais diários ou semanais (impressos ou virtuais, popularmente chamadas de "tirinhas", abrangendo, devido a seu suporte e a seu caráter mais despretensioso, um maior número de leitores; entre essas tirinhas está *Calvin and Hobbes*, idealizado por Bill Watterson).

Como todo e qualquer produto, as histórias em quadrinhos são metodologicamente pensadas (em geral, por uma equipe especializada), a fim de fazer com que o "consumidor" (leitor, fruidor) obtenha da obra adquirida o que ela própria pretende ser formalmente (como gênero artístico) e o que ele mesmo, o consumidor, espera do resultado final da produção da obra: um produto cultural gráfico com linguagem sequencial sucinta e ligeira (baseada em premissas das mídias de massa). Ou seja, para que as histórias em quadrinhos sejam o que elas realmente são e façam um pacto com o consumidor final, estarão sujeitas a uma série de pré-requisitos básicos. Esses pré-requisitos (ou "regras") são pautados por suas matérias-primas, pelos suportes que ocupam, por seus gênero e subgêneros,

pelos técnicos e artistas, pelos seus editores, pelas regras de mercado, pelos comerciantes intermediadores e, por fim, pelo consumidor-fruidor. Por sua vez, este consumidor-fruidor muitas vezes é o principal responsável por (indiretamente) regular quase toda a cadeia que gesta o produto final. Assim, a obra quadrinística, não raramente, com o intuito de atender às demandas do consumidor final, se reveste das qualidades de um produto industrializado (provido de embalagem e conteúdo atrativos). Eisner explica:

Leitores e espectadores identificam o conteúdo com sua embalagem. Os leitores de quadrinhos esperam que os quadrinhos cheguem até eles em embalagens familiares. Uma história contada num formato não convencional pode ser percebida de maneira diferente. O formato tem uma influência importante na narrativa gráfica. (EISNER, 2013, p. 18)

Logo, caso o formato de uma obra quadrinística tradicional mude de maneira considerável, o consumidor-fruidor não terá mais em mãos uma história em quadrinhos convencional. Neste caso, este novo objeto estaria mais assemelhado a algum outro gênero híbrido de narrativa sequencial do que a uma história em quadrinhos propriamente dita.

Como foi explicado anteriormente, a história em quadrinhos tradicional (impressa) é apresentada ao público em três formatos básicos: o das tiras dos jornais diários, o das revistas em quadrinhos e o dos livros. Segundo Eisner (2013, p. 18), as tiras de jornal (colocadas numa página com várias outras tiras) são um formato bastante restrito (sendo gérmen das histórias em quadrinhos mais longas, com cerca de três a quatro requadros). Eisner (2013, p. 18) também explica que o segundo formato de quadrinhos mais tradicional é o da revista (normalmente medindo 17cm x 26cm, o chamado formato americano); ele explica que o formato de revista propicia mais espaço para o desenvolvimento da imagem e do *layout* dos requadros, obedecendo uma ordem de leitura pré-estabelecida.

Logo, percebemos que ainda hoje o produto quadrinístico tradicional final continua mantendo como sua principal mídia os materiais impressos. Will Eisner (2013, p. 18) argumenta que “A primeira metade do século XX foi dominada pela impressão como veículo de comunicação. Apesar de os filmes e os meios eletrônicos terem desafiado sua superioridade, o meio impresso jamais perderá sua importância”.

Também é válido lembrar que, como qualquer outro produto massificado, as histórias em quadrinhos tecnicamente tradicionais (ou seja, as veiculadas na forma

impressa) estão sujeitas a defeitos, sendo estes problemas causados por diversas possíveis razões: seja por motivos relacionados à ausência de meios produtivos necessários, defeitos nas máquinas e matéria-prima, ou mesmo falhas técnicas humanas. Isso acontece em razão de carregarem a condição de objetos produzidos em série, muitas vezes, em larga escala de produção. Essas falhas podem aparecer de diferentes formas: defeitos de impressão, falhas na diagramação da obra sobre o suporte, má qualidade de certos acabamentos e do material, etc. Entretanto, mesmo com efeitos gerais negativos (onerosos especialmente ao consumidor-fruidor, desabastecido de um produto tecnicamente qualificado), as falhas e defeitos trazem para o produto quadrinístico uma natureza tautológica. Podemos entender essa consequente “tautologia” da seguinte maneira: tais falhas ou defeitos podem exibir uma sutil realidade; os meios produtivos deste tipo de narrativa gráfica parecem preocupar-se com a produção em larga escala ao mesmo tempo que tentam viabilizar preços módicos (a fim de tornar o gênero quadrinístico economicamente acessível a boa parcela da população potencialmente consumidora). Logo, o próprio objeto impresso passível de defeitos e fragilidades acusa esse aspecto altamente popular e fugaz do gênero quadrinístico: o interesse de atingir as grandes massas por meio de um produto barato igualmente massificado.

4.4.3 Manufatura e mercado

Levando em consideração a condição mercadológica de maior parte das obras quadrinísticas (com todos os seus "defeitos", contradições ou ambiguidades), é possível caracterizar o gênero quadrinístico como sendo dado a interlocuções com o mundo real e com o que existe de mais humano na sociedade: a crença em heróis, o desejo de conhecer novos mundos e civilizações, mas também a relação estreita que o homem tem com a condição inventiva da narração. Assim, a necessidade dessa narração ficcional alimenta uma fábrica de histórias (frequentemente arquetípicas) que geram sonhos acessíveis e praticamente universais (massificados) apreciados por quase todos (especialmente, pelas sociedades capitalistas modernas).

Quase todas as vertentes quadrinísticas produzidas a partir de meados da metade do século XX parecem, modernamente, ter bebido (ao mesmo tempo que a inspiraram) profundamente da essência do mundo *Pop* e sua constelação de mitos e

personagens arquetípicos instaurados no espaço mercadológico. Esse conjunto mitológico *pop* presente nas tramas quadrinísticas é estabelecido a fim de que seja criada uma narrativa quase sempre acessível a uma enorme parcela da população (a grande massa). Deste modo, tomando como característica recorrente o contato com o grande público, podemos arriscar a seguinte suposição: as histórias em quadrinhos (em especial as mais populares e aparentemente menos complexas) flertam intensamente com a ideia de um mercado consumidor semelhante ao de qualquer outro produto manufaturável. Esse produto, tendo sua própria linguagem, seu próprio formato e público consumidor (fatia de mercado), está sujeito a modificações conforme necessidades básicas de transmissão do conteúdo ou conforme as necessidades ou desejos de seu público consumidor. Levemos em consideração, aqui, as palavras de Eisner:

Histórias contadas através de narração gráfica têm de lidar com transmissão. Isso tem uma influência na maneira como a história é contada e influenciará a própria história. É nesse ponto que o narrador entra em contato com o mercado. (EISNER, 2013, p. 18)

Também, os modos produtivos das histórias em quadrinhos, com o tempo, tornaram-se semelhantes ao que vulgarmente conhecemos como “fordismo” (em suma, um modelo de produção e gestão em massa). Como comumente sabemos sobre esse *modus operandi*, no “fordismo” o autor não é mais o indivíduo ao redor do qual obrigatoriamente orbitam todas as etapas produtivas. Na maior parte das vezes, o autor passou a ser uma espécie de gestor ou coordenador: pai das ideias, responsável por dirigir (de maneira moderna, em etapas ou estágios fracionados) uma equipe de indivíduos incumbidos das mais distintas etapas do processo (a colorização, as letras, a capa, a diagramação, etc.). No entanto, quando não está diretamente atrelado ao ato de fabricação ou produção, o autor ou responsável pela criação pode acompanhar pessoalmente o trabalho delegado a outros. Sophie Van der Linden explica algumas particularidades sobre esse método de gestão, produtivo e reprodutivo:

Muitos criadores, porém, adquiriram sólido conhecimento sobre as limitações impostas pela reprodução. Alguns exigem acompanhar de perto, ou até controlar todos os procedimentos, e trabalham com a ideia do livro como fim. A qualidade do papel, as tintas da impressão, a seleção das cores são limitações que podem ser complicadas ou dominadas. (LINDEN, 2011, p. 33)

Isso se dá principalmente pelo fato de o mercado consumidor interessado nesse tipo de produto, sequencial e sequenciável, ter aumentado consideravelmente

seu tamanho. Consequentemente, para alimentar esse mercado cada vez mais numeroso e voraz em um espaço de tempo cada vez menor, foi usado o artifício da "especialização fordista". Deste modo, assim como nos explicou Eisner (2013) sobre a "embalagem" e o mercado, podemos também entender o popular "fordismo" (percebido nas produções quadrinísticas até os dias atuais) como sendo um intento de controlar, mas também moldar, dinamicamente a produção e o produto nas etapas pré-comercialização, bem como os desejos do consumidor final. Esse *modus operandi* termina por ser mediador de um jogo de interesses multilaterais (o lado do autor, do produtor, e o do leitor, consumidor). Logo, a poética do típico artista quadrinista mais vinculado ao mundo *Pop* ou comercial (em geral, relativo a obras mais acessíveis) estaria, ou está, mais intensamente sujeita às regras do mercado. Entretanto, é importante salientar que o mercado não exclui artistas e obras mais sofisticadas, de cunho mais "artístico" ou autoral. Esse tipo de obra, as empenhadas em trabalhar com um preciosismo narrativo, também possui seu nicho mercadológico. Sobre isso, Will Eisner argumenta:

Entre 1965 e 1990, os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento underground de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. (EISNER, 2013, p. 8)

Então, dificilmente alguma obra quadrinística escapará das regras ou leis de mercado. Will Eisner (2013, p. 163) afirma que o narrador gráfico não pode escapar do mercado pelo fato de as histórias em quadrinhos serem essencialmente visuais, fazendo com que o produto final seja definido por essa condição imagética. Além disso, para Eisner (2013, p. 163), o trabalho de arte influencia a venda inicial de modo a estabelecer vínculos entre criador artístico, distribuidor e lojista. Ou seja, para Eisner (2013), o caráter estético do produto quadrinístico não se perde durante as etapas subsequentes até o produto em questão (a história em quadrinhos) chegar a seu objetivo final: as mãos do leitor. Eisner explica mais uma vez a importância da visualidade neste ramo do mercado cultural:

Isso encoraja os criadores a se concentrar mais no formato que no conteúdo. Portanto, o mercado exerce uma influência criativa. O narrador gráfico, em busca de um lugar no mercado, dará supremacia ao trabalho gráfico. O narrador gráfico, interessado na captação de leitores manterá a parte gráfica a serviço da história. (EISNER, 2013, p. 163)

Não podemos esquecer que todas essas mudanças apenas foram possíveis desde que houve uma considerável melhora nos processos produtivos e reprodutivos (qualificação de mão de obra, refinamento tecnológico, investimento em marketing etc.). Conseqüentemente, as inter-relações entre as partes responsáveis pela manufatura e fabricação do artefato cultural quadrinístico são também retrato do complexo modo de produção que transformou a cultura em uma indústria poderosa, que termina por expandir seus interesses fluidos (flexíveis e ao mesmo tempo tolerantes a câmbios de desejos ou modismos) ao moderno mundo fragmentado (e muitas vezes descartável) do “entretenimento” *pop*.

4.4.4 O público

Como todo e qualquer produto sabidamente planejado, manufaturado, industrializado, seriado e comercializado, as histórias em quadrinhos possuem um público consumidor que direta e indiretamente move essa cadeia logística. De modo geral, o público consumidor do gênero quadrinístico é formado por uma variada e ampla gama de indivíduos de diversas culturas, nacionalidades, idades, etc. Todavia, essa generalidade (superficialmente ampla) é, na verdade, subdividida em nichos de interesses mais específicos. Adultos, por exemplo, geralmente são o público alvo das obras de leitura mais longa e tramas mais sofisticadas (baseadas em questões políticas, existenciais ou cotidianas, como pode ser visto na obra *O Homem que Passeia*, de Jiro Taniguchi, nitidamente inspirado na figura do moderno “*flanêur*” urbano, imortalizada pelo poeta francês Charles Baudelaire; ou na obra *Maus: a história de um sobrevivente*, escrita por Art Spiegelman, discorrendo sobre a perseguição nazista contra judeus durante a Segunda Guerra Mundial).

No entanto, na maior parte das vezes, dentro dessa ampla variedade de leitores e seus nichos de interesse, existe certa prevalência de algumas faixas etárias. Podemos facilmente perceber que essa maioria é composta especialmente por jovens. As histórias em quadrinhos popularmente sempre foram atreladas à juventude. O próprio mundo da Arte Pop (famoso movimento artístico do século XX profundamente inspirado na estética hedonista jovem do período pós-segunda guerra) bebeu desse flerte poético entre a juventude e a linguagem quadrinística (a exemplo de artistas como Andy Warhol e Roy Lichtenstein).

Paralelamente, podemos dizer que, além do movimento *Pop*, outro fator cooperou para acentuar essa aura juvenil e pueril: por muito tempo, esse tipo de narrativa sequencial, os quadrinhos, foi (e por vezes ainda é) delegado ao ostracismo das “artes menores” (supostamente voltadas para um público intelectualmente menos aparatado e imaturo). Will Eisner (2013) argumenta:

Como as revistas em quadrinhos são de fácil leitura, sua utilidade vem sendo associada a uma parcela da população de baixo nível cultural e capacidade intelectual limitada. Na verdade, o conteúdo das histórias em quadrinhos atendeu esse tipo de público durante décadas. Muitos criadores ainda se contentam em fornecer pouco mais do que entretenimento descartável e violência gratuita. Não é para menos que, durante um longo tempo, houve pouco entusiasmo por parte das instituições educacionais em aceitar os quadrinhos. (EISNER, 2013, p. 7)

Também, talvez por possuir uma narrativa com linguagem aparentemente simplificada (trabalhando com palavras e imagens, ampliando o conceito do que vem a ser leitura), a narrativa sequencial quadrinística notoriamente passa a atingir ainda mais singularmente dois grupos específicos de jovens: o das crianças e o dos adolescentes. A quantidade de efeitos gráficos vívidos (em especial nos dias atuais, providos de alta tecnologia produtiva e reprodutiva) pode, talvez, propiciar o estímulo dos sentidos do fruidor novato. Assim, como qualquer produto de apelo sensorial, a linguagem quadrinística, apoderando-se das mais variadas possibilidades expressivas gráficas em sua teia narrativa, pode tornar o resultado final da obra bastante interessante e atrativo ao público médio. Outro ponto de interesse são os textos de frases curtas, que possibilitam decodificações mais rápidas (ver figura 8). Sendo assim, entre os jovens (em especial, crianças e adolescentes), esse tipo de leitura, além de fácil, torna-se prazerosa. Eisner (2015) argumenta:

Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século XX, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte do regime literário inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. (EISNER, 2015, p. 1)

Entretanto, entre os adolescentes, usualmente parece transcórrer algo diferente do que acontece com as crianças: muitos adolescentes parecem ser fisgados por outras mídias de caráter narrativo sequencial ou não (cinema, videogame, etc.). Talvez seja por essa razão que muito do que é popularmente produzido nas revistas de histórias em quadrinhos tenha uma linguagem mimetizada ou inspirada em muitas dessas mídias mais contemporâneas (em geral, eletrônicas).

Possivelmente por conta disso se percebe uma enorme constância das temáticas de super-heróis ou ficção científica nas tramas de revistas em quadrinhos voltadas para esse público (como vemos em *Homem-Aranha*, de Stan Lee, ou *Dragon Ball*, de Akira Toriyama). Pois, este tipo de público, o adolescente, parece se interessar mais pelos arquétipos de tecnologia, heróis e vilões, ao mesmo tempo que parece exigir da narrativa mais ação e velocidade (ver figura 8).

Também, outra possibilidade a ser levada em conta é a já conhecida alta capacidade que as narrativas de super-heróis e ficção científica têm em emular graficamente a ação, o movimento e a sonoridade presentes em outras mídias híbridas mais complexas (em especial, o cinema e o videogame). Conseqüentemente, a estrutura narrativa de muitos desses quadrinhos voltados ao público jovem parece preocupada em dotar de um verniz pop (sedutor, presumivelmente frívolo) as formas clássicas do arquétipo heroico e tecnológico.

Apesar de toda essa tendência “jovial” das histórias em quadrinhos, é errôneo afirmar que tais narrativas gráficas pertençam a um gênero voltado obrigatoriamente para alguns grupos específicos ligados à juventude. Sophie Van der Linden (2011) afirma:

Inicialmente destinado aos mais jovens, a priori menos experientes em matéria de leitura, ele [o gênero quadrinístico] se consolida como uma forma de expressão por seu todo, e não exige menos competência estabelecida e diversificada de leitura. (LINDEN, 2011, p. 7)

Logo, mesmo que haja uma suposta “simplificação” de uma trama visando atender um público em particular, as histórias em quadrinhos ainda mantêm o sofisticado caráter de linguagem híbrida, forçando o fruidor (independente do sexo, idade ou cultura) a identificar uma numerosa gama de elementos gráficos ricos em significações e múltiplas possibilidades. Assim, fica claro que mesmo com seus focos narrativos tomando distintas direções, as díspares narrativas sequenciais quadrinísticas (com suas temáticas específicas, diferentes personagens e autores divergentes) podem manter a estrutura básica convencional que as distingue como gênero artístico específico. Ao mesmo tempo, essa estrutura quadrinística básica convencionada tem a capacidade de universalizar as narrativas das histórias em quadrinhos a todo e qualquer leitor já familiarizado com sua gramática ou linguagem. Dessa forma, os modernos mecanismos responsáveis por planejar, manufaturar, industrializar, seriar e comercializar as histórias em quadrinhos lidam, a princípio,

com a generalidade (mesmo que superficial) dos potenciais leitores desse tipo de linguagem extremamente popular.

4.4.5 Internacionalização: mangá e HQ (comic) unindo culturas, dissolvendo fronteiras

As narrativas gráficas podem ser popularmente divididas em dois grupos geográficos e culturais importantes: as ocidentais, mais conhecidas como HQ ou “*comic*” (em inglês, por serem majoritariamente americanas), e as orientais, tendo como maior representante o mangá japonês. No entanto, é importante frisar que existem diferenças básicas da cultura quadrinística oriental em relação à cultura quadrinística ocidental, pois cada uma delas toma para si artifícios poéticos específicos. Esses artifícios poéticos, por sua vez, moldam profundamente a forma como a criação e a leitura dessas histórias em quadrinhos acontecem, pois dependem de uma série de elementos formadores do engenho da própria narrativa quadrinística (imagens, palavras, requadros, balões, etc.) e, conseqüentemente, do resultado esperado na relação obra-leitor no instante da fruição (mesmo que a obra e o leitor sejam de culturas e localidades diferentes).

Muitas vezes, nas narrativas quadrinísticas, as fronteiras culturais se tornam líquidas, difusas. Vale lembrar, por exemplo, que, a priori, como o oriente e o ocidente possuem práticas narrativas sequenciais relativamente distintas, a percepção da essência poética de um mangá (história em quadrinho japonesa) por um fruidor ocidental não é exatamente a mesma que a de um fruidor nativo do país de origem da obra¹⁶. Sendo assim, o leitor estrangeiro (seja ele ocidental ou oriental) quando deparado com uma trama quadrinística advinda de outros recantos culturais e geográficos, deve, preferencialmente, seguir a narrativa com base no que lhe é visualmente oferecido (percebendo, em seus elementos, a constância poética da gramática visual ali evidenciada). Ao mesmo tempo, o leitor também deve ter a capacidade de acoplar ao ato de fruição suas vivências ou conhecimentos próprios, sobrepondo-os à organizada e relativamente estável rede de códigos, símbolos e signos formadores da gramática quadrinística a ser analisada e fruída. Sobre isso, Eisner (2015, p. 20) argumenta que a experiência comum e um histórico de

¹⁶ Aqui, nos referimos a obras traduzidas ou a leitores que saibam ler na língua estrangeira da obra fruída.

observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

No entanto, essas propostas de forma de leitura podem ser facilitadas pelo caráter fundamentalmente acessível da maior parte das histórias em quadrinhos mais populares. Também, não podemos esquecer o fato de que esses subgêneros (o *comic*/HQ e o mangá) são, como qualquer outra linguagem artística, capazes de absorver leves ou profundas influências externas que, talvez, possamos já de antemão conhecer, pois seriam advindas de outros subgrupos de quadrinhos bem como de outras formas de expressão humana. Em qualquer narrativa sequencial, tanto as fronteiras entre linguagens (palavra, imagem) como as fronteiras geográficas e culturais se dissolvem: a arte sequencial quadrinística parece possuir fundamentalmente um aspecto global, internacionalizado. Assim sendo, um “mangá” (de origem oriental) ou um “*comic*” (de origem ocidental), mesmo detentores de especificidades funcionais ou poéticas, fruto de questões evolutivas históricas e culturais inerentes à particularidade de cada um desses subgrupos, são passíveis de certa internacionalização, liquidez ou universalidade (algo tão típico e caro a esses subgêneros artísticos sequenciais modernos, de raízes estéticas substancialmente massificadas e *pop*).

4.5 Considerações

Podemos concluir afirmando que histórias em quadrinhos são artefatos culturais produzidos e consumidos em boa parte do mundo. No ocidente, as mais famosas obras quadrinísticas são apresentadas no formato de HQ ou *comic* (*graphic novel*); no oriente, sua forma predominante é a do mangá. Analisando algumas facetas históricas das histórias em quadrinhos e seus elementos, podemos perceber que, apesar de ter se consolidado em meados do século XX, se trata de um tipo de narrativa sequencial de raízes antigas. Mesmo dotadas de um aspecto ou estética aparentemente simples e pueril, conseguem trabalhar ricamente com a linguagem das palavras e das imagens. Assim, no fundo, os quadrinhos são um gênero extremamente sofisticado, que exige do fruidor, ao mesmo tempo, a decodificação de diversas formas de expressão. Dessa maneira, o resultado da união entre distintas linguagens representa o nascimento de uma forma híbrida de comunicação (precursora da arte cinematográfica). Tal linguagem híbrida, a das histórias em

quadrinhos, é caracterizada pela condição simbiótica instalada entre o texto escrito e o texto imagético, formando, assim, a malha da estrutura narrativa.

A estrutura ou arquitetura da história em quadrinhos, recortada por requadros, balões de fala, palavras, figuras, etc., reforça o caráter fragmentário e atomizado desse tipo de arte. Tais elementos (os requadros, os balões de fala, etc.), apesar de, em uma primeira instância, servirem como artefatos gráficos de contenção do conteúdo, terminam, em uma segunda instância, por ganhar valores expressivos (em uma fluidez de significação). Outro ponto pertinente é que, mesmo partindo do conceito de elementos simbióticos ou interativos, os componentes das histórias em quadrinhos não estão livres da descontextualização ou da fragmentação efetuadas pelo leitor (quando este está desinteressado do pacto de leitura proposto pelo autor por meio dos elementos arquitetônicos narrativos). Pois, se olharmos por um aspecto "libertário", a narrativa quadrinística pode também ser apreciada abstratamente como artefato de interesse puramente gráfico, visual.

Vimos também que a narrativa quadrinística tende geralmente a ser uma narrativa veloz, com o tempo e o espaço mediados pelo ritmo. Para acompanhar esse entalhe rítmico no espaço e no tempo, a linguagem da obra necessita ser igualmente rápida e precisa, concomitantemente se moldando ou se compactando de forma variável ao suporte, aos balões de fala e aos requadros. Ao mesmo tempo, o vocabulário quadrinístico, para ser conciso e ligeiro, se baseia nos estereótipos convencionalmente disseminados na cultura popular, funcionando de modo aparentemente superficial através de arquétipos e caricaturas da realidade.

A preocupação em tomar para si uma linguagem tão sucinta e relativamente superficial parece igualmente estar fundamentada na intenção de driblar o reduzido espaço que as palavras possuem no suporte quadrinístico, já que os requadros e as páginas são também lugar das imagens e de outros elementos arquitetônicos gráficos. Além disso, o trabalho com os estereótipos e com a linguagem corriqueira parece estabelecer maior vínculo com o público consumidor desse tipo de obra (em geral, certa parcela da população em busca de uma linguagem acessível a qualquer pessoa previamente familiarizada com a gramática quadrinística). Ou seja, superficialmente, o gênero quadrinístico carrega consigo um caráter essencialmente popular, tendo servido, inclusive, de inspiração estética para o movimento *Pop* na metade do século XX.

Também, esta linguagem “facilitada” aparenta tentar acompanhar a velocidade com que este tipo de obra fragmentária, a história em quadrinhos, é produzida e consumida (ensejando aqui a problemática da arte como produto comercial moderno e a do leitor-consumidor na acelerada sociedade de mercado). Geralmente, com a ajuda de equipes produtivas especializadas, visando a velocidade do que vulgarmente conhecemos como método "fordista", as histórias em quadrinhos se enquadram em um nicho econômico e produtivo dinâmico. Ou seja, é um gênero veloz para uma sociedade veloz.

A velocidade, fazendo parte fundamental das sociedades modernas (sabidamente fragmentadas e atomizadas, como a própria linguagem quadrinística), torna este gênero, o da história em quadrinhos, uma espécie de produto tautológico da própria modernidade. Um produto que rompe ou dilui barreiras culturais, geográficas, e que se consolida não apenas como simples forma de comunicação, mas também como expressão artística fundamentalmente moderna (com todas as suas complexidades e instabilidades). Dessa forma, podemos dizer que as histórias em quadrinhos são uma popular e quase universal linguagem de transitoriedade fragmentária gráfica em pleno artifício da continuidade (ou ação) virtual.

5 NEON GENESIS EVANGELION

Neon Genesis Evangelion é uma história em quadrinhos japonesa (mangá) de autoria de Yoshiyuki Sadamoto. Foi lançada originalmente no início dos anos 1990. Sua temática, à primeira vista podendo ser tachada superficialmente de “ficção científica”, gira em torno de batalhas entre “monstros” misteriosos e ciborgues gigantes, contextualizadas em um mundo capitalista pós-cataclísmico, fragmentado, altamente tecnológico, inundado pelas águas marítimas. No entanto, se verificarmos com mais atenção, percebemos que é uma narrativa de trama voltada às questões emocionais de personagens psicologicamente esféricos, ambivalentes, com ênfase nos questionamentos existenciais desses habitantes de um ambiente futurista instável e imprevisível. A trama tem como “heróis” um pequeno grupo de pré-adolescentes (as chamadas “crianças escolhidas”) que buscam entender a si mesmos para melhor lidar com as contingências da vida e do mundo.

Para corroborar a atmosfera de desagregação, contingências e instabilidades, a narrativa possui uma estrutura que não é totalmente linear, cheia de fatos não demonstrados ou pouco explicados, criando zonas vazias, conceitualmente opacas ou ininteligíveis (tendo como suporte o moderno, fragmentário e híbrido gênero quadrinístico). Além disso, sua poética baseada na fragmentação também é mimetizada pela reutilização de fragmentos simbólicos de obras massificadas do universo *Pop* internacional (advindas do cinema, televisão, quadrinhos, etc.). É observando esse processo criativo e poético de *Neon Genesis Evangelion* que percebemos uma certa repetição da ideia de descontinuidade, dissolução, fragmentação, nos mais variados e distintos aspectos da obra. Sua forma visivelmente mimetiza seu conteúdo que, por sua vez, espelha a nossa moderna realidade liquefeita (na qual foi idealizada e efetivamente criada). Desse modo, existe a possibilidade de que esta obra de Sadamoto seja, ao fim, uma tautologia da modernidade líquida.

Este capítulo, intitulado “*Neon Genesis Evangelion*”, tecnicamente será mais longo, sendo então subdividido em dois grandes subcapítulos, igualmente fracionados em tópicos:

Subcapítulo 5.1: voltado para o aspecto formal da obra *Neon Genesis Evangelion* (seu processo criativo, construção de personagens, aspectos gerais do *design*, linguagem, lançamento no mercado editorial global, etc.).

Subcapítulo 5.2: abarca pontos essenciais sobre a abordagem da liquefação da modernidade presentes na obra, traçando comparativos entre parte das teorias da dissolução da modernidade, o contexto ficcional e a nossa realidade liquefeita. O principal autor que servirá como apoio teórico (ao capítulo como um todo) é o polonês Zygmunt Bauman. No entanto, para complementar suas teorias, igualmente serão dispostos alguns outros estudiosos que estejam direta ou indiretamente ligados ao conceito de fragmentação, modernidade (ou pós-modernidade).

As imagens que servirão como exemplos estarão dispostas no corpo do texto (“figuras”) ou separadas em 30 blocos de páginas digitalizadas e enumeradas unitariamente na forma de 96 anexos (retirados dos volumes 1 ao 18 de *Neon Genesis Evangelion*). Também, é importante ressaltar que, neste capítulo, a obra *Neon Genesis Evangelion* poderá ser chamada de “*Evangelion*” ou apenas “*Eva*” (maneiras bastante populares de denominação, entre os fãs, dessa história em quadrinhos).

5.1 Aspectos formais e editoriais

Talvez, por ser uma obra de arte gestada na contemporaneidade, identificar e entender algumas partes do processo de criação e produção da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*, nos permita uma percepção de preciosas particularidades das engrenagens ou fisiologia dessa narrativa sequencial. Deste modo, poderemos averiguar como tal “gestação” afeta o próprio conteúdo narrado. Os pontos selecionados para tal observação são: enredo, personagens, editoração ou publicação, linguagem, escolha do gênero ficção científica bem como do subgênero catástrofe, e, por fim, design de produção.

5.1.1 Enredo

O ano é 2015 e o mundo, quinze anos atrás, foi destruído pelo choque de um enorme e misterioso corpo celeste que caiu no polo sul (Antártida), derretendo a sólida calota polar, fazendo subir o nível dos mares e o clima da Terra mudar, causando o fim das quatro estações e instaurando um eterno verão. Mais da metade da raça humana foi aniquilada. Apesar disso, o mundo agora (em 2015) se encontra milagrosamente reerguido: sua economia, produção, circulação e consumo

restabelecidos a ponto de as prateleiras das lojas de conveniência e as gôndolas dos supermercados estarem novamente lotadas.

O mundo, no ano de 2015, está habitado por seres humanos habituados à reconstrução, mas que convivem com o sentimento de que o fim de tudo sempre se aproxima, a qualquer instante. É um mundo com baixa natalidade: com poucas crianças para constituir as futuras gerações.

O Japão, inserido nesse mesmo contexto global iniciado no ano 2000 (com a queda do misterioso corpo celeste no polo sul), teve sua capital, Tóquio, destruída, inundada (pelas águas oceânicas em elevação) e abandonada. A população sobrevivente migra para a província de Nagano, onde cria uma nova capital (erigida reconstruindo parcialmente a também afetada capital de Nagano). Essa nova capital japonesa passa a se chamar Tokyo-2, que servirá de fachada enquanto uma outra cidade é estruturada, baseada em uma tecnologia tão avançada que se torna supostamente apta a suportar qualquer espécie de ataque: a fortaleza de Tokyo-3. Essa cidade-fortaleza sofrerá, no decorrer da trama, ataques ininterruptos efetuados por estranhos e misteriosos seres de aspecto híbrido (metade “robô”, metade “monstro”), chamados de “Anjos”.

O país passa a ser governado por uma entidade paramilitar chamada NERV (palavra alemã para “nervo”). Essa entidade paramilitar, com ajuda de uma entidade religiosa paralela chamada SEELE (formada por líderes de diversos países), está interessada em realizar pesquisas científicas que transformem ou instrumentalizem (“unificando” toda a humanidade, seguindo os passos de um utopismo tecnológico e de engenharia social) os humanos em seres implementados, mais evoluídos e perfeitos. Para a religiosa SEELE, a ideia do projeto de instrumentalização humana é induzir todas as pessoas a um processo de evolução artificial, no qual seriam transformadas em seres consubstanciados, sem conflitos, capazes de compreender a própria existência (já que, para a SEELE, são as indagações que temos durante a vida como “quem somos?”, “para onde vamos?” que fazem os seres humanos serem tão destrutivos. Tal implementação ou instrumentalização humana (tratada como um possível “terceiro impacto”) é abordada com extremo sigilo pelos envolvidos nesse processo; porém, fica subentendida a necessidade de dissolver e logo depois fundir todas as almas humanas em um único corpo.

Além disso, paralelamente à SEELE, a entidade paramilitar NERV também está atrelada à Organização das Nações Unidas (ONU), fonte de seu financiamento

(cobrindo os custos de renda, armamento e operações). Entretanto, apesar de estar atrelada à ONU, a entidade paramilitar NERV é uma organização independente em suas práticas políticas e beligerantes (e é responsável pela edificação de Tokyo-3 e pelas táticas militares da península nipônica). Dentre essas táticas militares está a construção de alguns ciborgues gigantes denominados “EVA” (de compleições humanoides híbridas: maquinais e ao mesmo tempo orgânicas), que tentam todo o tempo proteger as cidades da mais completa destruição infligida pelos “Anjos”. Os EVA (ciborgues gigantes), por sua vez, são pilotados por “crianças” (já pré-adolescentes) imersas em um líquido especial, nascidas a partir do ano do Segundo Impacto (ano 2000), misteriosamente selecionadas (compatíveis e sincronicamente adequadas ao mais novo ambiente aquoso e biomecânico interno dessas máquinas de guerra).

A história de todos esses eventos, por sua vez, é contada (com relatividade) aos habitantes do Japão e do mundo de maneira a esconder os mistérios a respeito dos grandes (e revolucionários) acontecimentos que a humanidade vem sofrendo (ver anexos 25, 32, ou 60). As narrativas encobrem, a princípio, as verdadeiras intenções da NERV, da SEELE e das causas e consequências envolvendo o Segundo Impacto. Essa é a conjuntura em que se passa a história de *Neon Genesis Evangelion* (também chamada em português de *Evangelion – A Nova Era*). Trata-se de um mundo ficcional abarrotado e enfadado por visões pessimistas. Um mundo no qual uma história intrincada e misteriosa é contada, tendo como atmosfera a mais profunda vacuidade de otimismo.

5.1.2 Principais personagens como espelho da “alma líquida”

Apesar de a obra *Neon Genesis Evangelion* possuir uma relevante quantidade de personagens significativos, podemos separar os seus principais. Em sua maioria são personagens humanos, jovens, de personalidades esféricas, que nos despertam sentimentos de amor e ao mesmo tempo de ódio (desde algumas poucas crianças já entrando na fase da adolescência, até adultos de pouca idade). Thomas Leoncini, jornalista e escritor italiano, em conversa com Zygmunt Bauman, traça o seguinte argumento a respeito dos jovens:

Os jovens são a fotografia dos tempos que mudam. Impossível não os amar ou odiar simultaneamente. De fato, eles são aquilo que mais amamos do nosso “ter sido”, mas também aquilo que, em contraposição, detestamos

porque não foi eterno, e sim apenas fluante, líquido. (BAUMAN; LEONCINI, 2018, p. 13)

Talvez, por conta da complexa (e carismática) construção psicológica desses jovens personagens, parece impossível não tecermos reflexões mais profundas sobre suas condições de vida, seus atos, seus costumes. Além disso, o leitor parece estar constantemente tentado a visualizá-los como um espelho de si mesmo, em diferentes momentos ou em diferentes níveis (como se esses personagens ficcionais, em certa medida, guardassem fragmentos de nossa própria essência). Talvez, essa capacidade especular da obra e de seus personagens esteja ligada ao fato de o enredo de *Evangelion* ser habitado por seres ambivalentes e falíveis, como nós. Yoshiyuki Sadamoto descreve, em uma carta¹⁷ veiculada no primeiro volume da revista *Neon Genesis Evangelion*, as características de dois dos principais jovens personagens:

Ali há um garoto de 14 anos com medo de ter contato com outras pessoas. Ele considera esse contato inútil, abandonou qualquer esforço para que os outros o compreendam e tenta viver em um mundo isolado. É um garoto que se sente abandonado pelo pai, e se convenceu que é uma pessoa completamente desnecessária para o mundo. Um menino amedrontado, que não tem coragem nem de se suicidar. Há também uma mulher de 29 anos, que vive sua vida do jeito mais despreocupado e mal se permite se envolver com outras pessoas. Ela se protege do mundo com relacionamentos superficiais, que acaba abandonando. Os dois seriam inadequados como personagem principal de uma história, já que não têm atitude necessária para serem reconhecidos como heróis. E exatamente por isso os escolhi para serem meus personagens principais. (SADAMOTO, 2001, v. 1, p. 97)

Por outro lado, ainda em conversa com o sociólogo Zygmunt Bauman, Leoncini constrói uma explicação que pode, quem sabe, dar ainda mais clareza a tal condição especular:

Nosso olhar para os jovens é um olhar de pessoas liquefeitas, que inevitavelmente mudaram os próprios limites: somos frutos daquilo que as circunstâncias da vida fizeram de nós. Daquele nós que, no entanto, hoje já não faz parte do nosso presente, e por conseguinte não pode fazer nada além de se auto-observar na face dos outros. (BAUMAN; LEONCINI, 2018, p. 13-14)

Assim, como nós mesmos (ou como o próprio leitor) os personagens de *Neon Genesis Evangelion* igualmente enfrentam circunstâncias que moldam, aos poucos (tal como ocorre em um romance de formação) a personalidade e o caráter, prevalentemente esférico (e muitas vezes indefinido), dos personagens. Sadamoto

¹⁷ SADAMOTO, Yoshiyuki. O que Estamos Tentando Criar?. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 1, p. 97, novembro de 2001.

(2001, p. 97), na mesma carta veiculada no volume número 1 da revista, faz a seguinte afirmação: “As pessoas costumam dizer que ‘viver é estar em constante transformação’. Criei esta obra esperando que, no final da história, o mundo e os personagens tenham sofrido grandes mudanças. É o meu mais sincero desejo.” Além disso, esse movimento de constante metamorfose psicológica e identitária igualmente reforça o jogo fluido entre o espaço interior (da psique) e o espaço exterior dos personagens (visto no ambiente físico, geográfico), que, da mesma maneira que o âmbito psicológico, está igualmente em reconstrução e constante transformação. Ou seja, os personagens são o retrato do entorno imediato que os cerca (fragmentado e mutável). Do mesmo modo, tal cenografia pode ser encarada como extensão indivisível desses personagens. Sadamoto também explica em sua carta sobre esse espaço físico (o próprio mundo liquefeito) que é o palco dos sentimentos dos personagens de *Eva*: “Um mundo habitado por pessoas acostumadas à reconstrução, mas que convivem com o sentimento de que o fim de tudo se aproxima. Um mundo em que há poucas crianças para constituir as futuras gerações” (SADAMOTO, 2001, v. 1, p. 97).

Também, esses jovens personagens principais, habitantes de um tecnológico mundo em reconstrução, inundado pelas águas marítimas derretidas das calotas polares, representam, de certa forma, as características líquidas da própria narrativa à qual pertencem, espelhando ou simulando de maneira extremamente simbólica, por consequência, o contexto histórico em que a obra foi criada, ou seja, a realidade do autor e também a do leitor nesse final de século XX e início do século XXI. Destarte, são personagens instáveis, imprevisíveis, algumas vezes incoerentes, opacos e contraditórios, mas sempre demasiadamente e humanamente precários. Deste modo, podemos traçar a seguinte lista:

Shinji Ikari: É uma espécie de anti-herói e pode-se dizer que é o personagem principal da obra. Shinji é um garoto carente, tímido e retraído, de quatorze anos, que foi criado e educado sem a presença dos pais na casa de um casal de tios (quase sempre ausentes e indiferentes) desde os quatro anos de idade (pois, sua mãe “morreu” quando ele era ainda muito jovem). Em um determinado dia, seu poderoso pai (de caráter frio e diretor geral da NERV) resolve entrar em contato com o garoto: o convoca para ser piloto de um dos ciborgues gigantes (o conhecido como EVA - unidade 01). Essa reaproximação entre pai e filho (mesmo que

artificial) parece ser o estopim de várias transformações de sua personalidade e de sua maneira de ver e encarar o mundo: o garoto silencioso começa a ter um convívio social que antes não possuía (quando estava isolado sendo educado displicentemente na casa dos tios ausentes). Aos poucos, Shinji Ikari parece encontrar seu lugar precário no mundo contingente; ao mesmo tempo que ensaia (mesmo sem querer) vínculos afetivos frágeis que vão além dos meramente institucionais. Sua aguada personalidade começa a inundar (como um líquido penetrando veios ressecados de uma articulação oxidada) os vazios antes existentes entre todos os personagens da trama: Shinji é um personagem que, mesmo inicialmente discreto, silencioso, torna-se uma espécie de presença propulsora para vários outros acontecimentos dentro da trama.

Misato Katsuragi: é uma imatura e sensual mulher solteira de 29 anos de idade (quase sempre vestindo minissaias mostrando belas e longas pernas), que trabalha como chefe de Shinji Ikari na NERV, no “Setor 1 de Estratégias Táticas”. É a superior direta de Shinji Ikari (filho do frio e poderoso Gendo Ikari e uma das três crianças escolhidas). Possui uma personalidade tragicômica e logo no início da obra torna-se uma das poucas amigas (além de confidente) a compreender o que se passa nos sentimentos de Shinji (aumentando mais o vínculo entre os dois em razão de Shinji ser convidado pela própria Misato a compartilhar seu apartamento). Possui um relacionamento conturbado (de vínculos amorosos e afetivos inconstantes e superficiais) com o misterioso e galante colega de trabalho Ryoji Kaji. Seu interesse em trabalhar na entidade paramilitar NERV parece advir de um trauma sofrido na infância: a perda do pai, cientista, durante a queda do corpo celeste no polo sul (incidente chamado de “Segundo Impacto”).

Ryoji Kaji: um jovem espião duplo que trabalha infiltrado na auditoria especial da NERV. Tem um caso amoroso pouco estável com Misato Katsuragi e ao mesmo tempo é a “paixão platônica” de Asuka Langley Soryu.

Gendo Ikari: é o frio e distante pai de Shinji Ikari, comandante supremo da organização paramilitar NERV. Sua prioridade máxima é seu posto e a instituição que dirige com punho de ferro. Apesar de ser indiferente em

relação ao próprio filho (guardando muito distanciamento afetivo para com este, bem como para com seus comandados e colegas de trabalho), ele demonstra uma enigmática atenção por Rei Ayanami (uma das três “crianças escolhidas”, piloto da unidade EVA-00). Além disso, sua relação com o filho Shinji é bastante assemelhada a uma condição utilitarista (afinal, necessita do próprio filho pilotando a unidade EVA-01 para que os misteriosos planos de “implementação humana” da instituição paramilitar NERV sejam postos em prática).

Rei Ayanami: Calada e misteriosa garota de quatorze anos de idade, que pilota um dos grandes ciborgues (unidade EVA-00). Suas parcas (e superficiais) relações interpessoais praticamente se resumem a seus colegas de trabalho e a frias interações com os poucos colegas de escola (onde estuda na mesma turma de Shinji Ikari, filho do seu chefe, o comandante geral da entidade paramilitar NERV). Possui poucas falas, geralmente sendo sua presença semelhante a uma mera carcaça sem espírito ou um corpo vazio. Suas feições quase inanimadas e sem o peso das emoções aumentam ainda mais o mistério que ronda seu passado enigmático. Na realidade, Rei é um clone humano (feito a partir dos genes da “falecida” mãe de Shinji Ikari e esposa de Gendo Ikari).

Asuka Langley Soryu: exímia e eficiente piloto vinda do exterior (de nacionalidade alemã), sendo ela mestiça (de pai americano e mãe nipo-alemã) e já formada aos 14 anos por uma universidade daquele país, é uma das crianças “escolhidas” para pilotar uma das unidades de combate (EVA-02). Sua beleza física exuberante (emoldurada por longos cabelos loiros, devido a sua etnicidade mestiça entre oriente e ocidente) é somada à inteligência e sexualidade precoces (nutrindo amor platônico pelo colega mais velho Ryoji Kaji, tenta competir pela atenção daquele charmoso e enigmático homem com a já adulta, sexy e imatura Misato Katsuragi, sua chefe de trabalho). Seu nascimento, por meio de inseminação artificial feita em um exclusivo e caro banco de esperma, teve a função de tentar preencher o vazio existencial e a solidão da própria mãe abandonada pelo ex-marido (que, mais tarde, a nega como filha e se suicida, sendo seu corpo encontrado pela própria Asuka).

Anjos: não se sabe ao certo o que realmente são ou de onde eles vêm. Também não se sabe se são orgânicos ou maquinais. A única certeza que se tem é o fato de esses seres misteriosos de origem desconhecida desejarem destruir Tokyo-3.

Kaworu Nagisa: é a quinta criança escolhida, um garoto de boa aparência e cheio de mistérios (na realidade é um dos Anjos, um não humano), cujos dados foram todos apagados dos arquivos, exceto a sua data de nascimento, que é o mesmo dia em que ocorreu o Segundo Impacto.

Ciborgues EVA: são máquinas humanoides híbridas (pois também possuem partes orgânicas encobertas pelas carapaças metálicas) conectadas a computadores. Foram criados a partir de amostras do primeiro Anjo (Adão) para supostamente combater as ameaças dos Anjos (embora sua função mais importante e mais secreta seja iniciar o terceiro impacto, fazendo a humanidade evoluir para um estado de união e coexistência perfeito). Além disso, são pilotados pelas “crianças escolhidas” de dentro de uma cabine em forma de cápsula, cheia de certa substância aquosa (que entra pelo nariz do piloto, percorrendo todo o corpo).

Tokyo-3: apesar de não representar um ser animado, a cidade fortaleza de Tokyo-3 (a mais nova e altamente tecnológica capital japonesa em construção para fins de defesa) tem importância primordial na narrativa e pode, de certa maneira, ser considerada uma personagem. É em Tokyo-3, uma urbe com capacidade de submergir e emergir do solo (durante ataques ou batalhas), que se encontra a asséptica sede da poderosa entidade paramilitar NERV. É também em Tokyo-3 que boa parte das cenas da trama acontece. Além disso, sua arquitetura cerrada, fria, sem aberturas visíveis, parece servir de símbolo às ações, emoções ou sentimentos gerados e sofridos pelos personagens.

5.1.3 A inconstância e a imprevisibilidade na “líquida publicação” dos volumes da revista

Talvez, um ponto interessante a ser analisado sobre a obra quadrinística *Neon Genesis Evangelion* seja a maneira como esta foi editada e distribuída, como trabalhou seu autor (Yoshiyuki Sadamoto) e como se estabeleceu a relação entre produtores (autor, editora) e consumidores (leitores dessa revista, espalhados por muitos cantos do globo, inclusive no Brasil). Tal ponto de vista, o da ênfase nas etapas de produção, distribuição e consumo, vem a ser pertinente especialmente pelo fato de *Evangelion* ser uma obra de arte massificada (manufaturada, fabricada como qualquer produto reproduzível em grande escala na modernidade líquida). A partir da reflexão dos processos e das conexões dessa teia comercial-cultural formada triadicamente por autor, editores e leitores, é possível perceber questões bastante caras ao que Zygmunt Bauman (2001) caracterizou como modernidade líquida: o trabalho, a emancipação e a individualidade, podendo ser vistos em *Eva* como a relativa liberdade do autor em relação a seus desejos e deveres imediatos; o tempo/espaço, visto em *Evangelion* nas relativizadas condições temporais de produção, distribuição e consumo em um âmbito global; bem como a comunidade, que pode ser vista na obra de Sadamoto a partir do prisma das relações de frágeis conexões e desconexões na teia social conformada pela tríade autor-editor-consumidor. Afinal, como Bauman (2001, p. 15) afirma, a modernidade líquida inferiu profunda mudança na condição humana: reflete o fato de que, sendo a estrutura sistêmica remota e inalcançável, juntamente ao estado fluido e não estruturado do cenário imediato da chamada política-vida, termina por mudar a antiga condição das coisas requerendo que requalifiquemos os velhos conceitos que anteriormente circundavam as narrativas. Assim, é possível entender, com base em Zygmunt Bauman, que a requalificação de tais políticas da vida também abarcam essas relações culturais-comerciais em um contexto de mundo globalizado (no qual está inserida a obra *Neon Genesis Evangelion*).

A princípio, é interessante perceber que o lançamento dos volumes das revistas *Neon Genesis Evangelion* (quando padronizadas no Brasil), em um primeiro momento, sendo de periodicidade mensal, não seguem posteriormente um cronograma de planejamento racional pré-estabelecido pela editora local, pelo autor Yoshiyuki Sadamoto ou pelos editores japoneses da publicação original. É

importante lembrar que os editores brasileiros dependem diretamente da produção editorial nipônica para que sejam lançadas em terras nacionais as revistas de *Eva*. Logo, com a irregularidade editorial japonesa, a regularidade dos volumes nacionais, no Brasil, também é afetada. Ou seja, o ritmo de lançamento, mesmo possuindo um alcance global de leitores (afinal, em determinado momento, *Evangelion* era publicado simultaneamente em diversas partes do mundo), não necessariamente prioriza a previsibilidade das publicações (por distintas razões).

O processo (agora imprevisível) que dá materialidade a essas revistas de histórias em quadrinhos torna-se então motivo de ansiedade para os leitores (ávidos por adquirir a próxima parte, que dará continuidade à narrativa). Mas também, ao mesmo tempo, faz com que esses mesmos leitores fiquem impotentes e receosos com a possibilidade do fim definitivo da publicação interrompendo prematuramente a trama. Assim, a leitura da revista *Neon Genesis Evangelion* carrega o caráter ambivalente de desejo e medo. Ironicamente, “desejo” e “medo” são dois dos temas mais caros a essa narrativa, empenhada em contar a história de um grupo de indivíduos à procura de uma suposta implementação humana (por vias artificiais), ao passo que estão à mercê das contingências da vida moderna e dos perigos e inseguranças de um mundo altamente tecnológico, onde nada parece perdurar. Baseados nesse medo da contingência moderna e suas instabilidades (geradores de sentimento de impotência), tanto na realidade dos leitores como na esfera ficcional de *Eva*, podemos frisar a seguinte citação de Bauman:

O sentimento de impotência – o impacto mais assustador do medo – reside, contudo, não nas ameaças percebidas ou imaginadas em si, mas no espaço amplo, embora abominavelmente mobiliado, que se estende entre as ameaças de que emanam os medos e nossas reações – as disponíveis e/ou consideradas realistas. (BAUMAN, 2008b, p. 32)

Então, as incertezas geradas pela falta de precisão no lançamento dos volumes no Japão forçam a editora brasileira (responsável pela edição nacional), de certo modo, a diminuir a sensação de incerteza dos leitores (vagantes entre as possíveis “ameaças” e as possíveis “reações”) por meio de cartas veiculadas na própria revista. Um exemplo pode ser tomado com a seguinte carta¹⁸ emitida pela editora Conrad aos leitores do mangá no volume número 16:

Caro leitor, infelizmente, chegou novamente a hora de interrompermos a publicação de *Evangelion*, até que o autor lance mais um volume lá no Japão. Como o ritmo de produção de Yoshiyuki Sadamoto é lento e

¹⁸ EDITORA CONRAD. Carta ao Leitor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 16, p. 94, agosto de 2003.

inconstante, apenas um volume de *Eva* está saindo por ano. Por isso não é possível precisar a data de lançamento de *Evangelion* 17. Mas a espera valerá a pena. Muitas novidades sobre *Evangelion* estão vindo por aí, como o filme em *live-action* (com atores), e sabemos que Sadamoto não deixará o mangá ficar para trás. E pode ficar tranquilo que assim que tivermos notícias sobre o volume nove em japonês, informaremos no site Herói e nos nossos outros mangás. Um abraço e até a volta. Os editores. (EDITORA CONRAD, 2003, v. 16, p. 94)

Em algumas outras oportunidades, o mesmo tipo de aviso “tranquilizador” aos leitores foi dado. Para atestar tal fato, também podemos analisar uma outra carta¹⁹ da redação brasileira, veiculada no volume número 18 de *Evangelion*:

Infelizmente, somos obrigados a fazer aquela interrupção – tal qual ocorreu depois do número 14 – porque Yoshiyuki Sadamoto está produzindo a série em ritmo bem “peculiar”. No entanto, garantimos que assim que seja publicado algo no Japão, estaremos publicando na sequência por aqui. Mas não deixa de ser gostosa toda essa ansiedade. E eu falo isso como fã da série. Ainda mais, se pararmos para pensar nos acontecimentos mais recentes, principalmente a partir do número 15, onde as diferenças ficam mais evidentes em relação ao cultuado anime. Continue conosco, Arthur Dantas – editor-geral de quadrinhos, mangás e manwhas²⁰. (EDITORA CONRAD, 2004, v. 18, p. 97)

Entretanto, é de imensa importância frisar o fato de que não apenas existe a possibilidade da presença da ansiedade e do medo entre a parcela consumidora, como também é visível a preocupação da própria editora brasileira em manter a assiduidade de seu público (afinal, o ato de consumir é solitário e carrega vínculos muito frágeis). Sobre isso, Bauman traça a seguinte argumentação:

O consumo é uma atividade um tanto solitária (talvez até o arquétipo da solidão), mesmo quando, por acaso, é realizado na companhia de alguém. Da atividade de consumo não emergem vínculos duradouros. Os vínculos que conseguem se estabelecer no ato do consumo podem ou não sobreviver ao ato; podem manter os enxames unidos pela duração do vôo[sic] (ou seja, até a próxima mudança de alvo), mas não reconhecivelmente determinados pela ocasião, sendo frágeis e leves, com pouca influência, se é que possuem alguma, sobre os próximos movimentos das unidades, ao mesmo tempo que iluminam muito pouco, se é que chegam a iluminar, suas histórias passadas. (BAUMAN, 2008a, p. 101)

Assim, as cartas aos leitores, emitidas pela própria editora brasileira que publica *Eva*, aparentemente possuem duas funções discerníveis: a de aviso e a de garantia (ou tentativa de garantia) do manutenção da fidelidade do público consumidor da obra (como disse Bauman, sobre o “enxame”). Pois, em tempos de modernidade líquida, esse mesmo público (“enxame”), na falta do objeto de desejo a

¹⁹ EDITORA CONRAD. Nota da Redação. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 18, p. 97, novembro de 2004.

²⁰ É um tipo de história em quadrinhos produzida na Coreia do Sul.

ser consumido, pode migrar para outros caminhos do consumo, em busca de outros alvos mais acessíveis, sem o peso das relações ou dos laços construídos.

Agora, tomando outro ponto de vista, por meio de uma carta²¹ do próprio autor (publicada no volume número 8, veiculada pela editora Conrad), é possível lançar um olhar analítico sobre o contexto do processo de produção instável e imprevisível desse objeto cultural chamado *Neon Genesis Evangelion*. Sadamoto explica:

Carros, motos, o sol do verão e o sono. Eis o monte de coisas que atrapalham o meu trabalho. Antes de tudo, eu comecei esse negócio, porque não levava o menor jeito para ser *salaryman* (um engravatado). Apesar de ser uma série mensal com roteiro original pronto, para um cara como eu, que não tenho muito autocontrole e sou um desleixado, um trabalho regular é bem pesado. Quando você consegue entregar o trabalho são e salvo, dá vontade de elogiar a si mesmo. Ah, como é duro levar a vida! Parece que para cada cafuné que eu mereço, são necessárias umas cem chibatadas! Bom, só que, se não fossem as chibatadas, esse cafuné não seria nada... (SADAMOTO, 2002, v. 8, p. 110)

O argumento dado por Yoshiyuki Sadamoto, a respeito de sua dificuldade em estabelecer uma profícua produção regular ou sobre sua pouca destreza em aportar rotinas de trabalho exigidas pela editora japonesa (como antes acontecia nas grandes e pesadas fábricas da modernidade sólida), parece estar ligado à condição fluida com que o trabalho é encarado nos dias atuais (“provisório”, desprendido de “chão” ou “local”, atomizado, fisicamente distante de parceiros, colegas ou chefes). Não se pode esquecer que o trabalho de um criador de quadrinhos (com pautas prontas, planejadas para serem distribuídas internacionalmente) ainda exige, em muitos casos, um exercício diário na tentativa de suprir as demandas de um mercado editorial tão popular e lucrativo, como o das narrativas sequenciais. Ou seja, no momento em que o autor explica que “carros, motos e o sol do verão” atrapalham seus processos produtivos, há possibilidade de estar concomitantemente afirmando que é a própria liberdade que o desloca do peso cotidiano laboral sistemático (típico da modernidade clássica). E essa liberdade (agora leve e fluida), segundo o próprio autor, é bastante dolorosa. Sobre isso, Bauman já havia comentado:

A ausência, ou mera falta de clareza, das normas – anomia – é o pior que pode acontecer às pessoas em sua luta para dar conta dos afazeres da vida. As normas capacitam tanto quanto incapacitam; a anomia anuncia a pura e simples incapacitação. Uma vez que as tropas de regulamentação normativa abandonam o campo de batalha da vida, sobram apenas a dúvida e o medo. (BAUMAN, 2001, p. 31)

²¹ SADAMOTO, Yoshiyuki. Palavra do Autor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 8, p. 110, julho de 2002.

Um outro ponto observável no caso da descontinuidade ou imprevisibilidade dos lançamentos dos volumes de *Evangelion* é a maneira como pessoas de lugares tão distantes e de diferentes culturas são amplamente afetadas por um conjunto de atitudes individuais do autor junto à editora nipônica que publica seu trabalho. Sadamoto e suas “microatitudes” (em certa medida subjetivas, instáveis ou inconstantes, pouco ou nada fixas a um tempo modernamente rotinizado), juntamente às da editora original (ou seja, em território japonês), conseguem romper a malha da cadeia previsível de operações sociais e econômicas globais, afetando o sistema produtivo editorial brasileiro bem como o mercado nacional desse tipo de produto sequencial massificado. Assim, essa enorme e internacional cadeia (cultural e econômica) é transformada em uma espécie de teia, onde acontece um jogo de conexões e desconexões mais frágeis do ponto de vista do engajamento entre autor, editora e leitor. Afinal, a solidez e previsibilidade dessa teia global (que vence com relativa facilidade as barreiras do tempo e do espaço) dependem, primeiramente, de Yoshiyuki Sadamoto e de sua editora nipônica.

Neste caso, Sadamoto ocupa um lugar ambivalente nessa frágil teia de conexões: é cobrado a escrever (como clarificou em sua carta, de maneira indireta); ao mesmo tempo também mostrou possuir, em suas próprias mãos, o poder de controlar o ritmo ou a velocidade que fazem com que os dados simbólicos que percorrem essa teia global (cultural-comercial) avancem ou não. Ou seja, tanto a editora japonesa como o próprio autor, Yoshiyuki Sadamoto, apesar de estabelecerem uma relação contratual entre si (que supostamente organizaria o processo produtivo o tornando passível de prognósticos), parecem dominar imprevisivelmente o tempo e o espaço. E como bem afirmou Bauman (2001, p. 17), “A velocidade de movimento e o acesso à meios mais rápidos de mobilidade chegaram nos tempos modernos à posição de principal ferramenta do poder e da dominação”. Logo, nota-se, nesse contexto intrincado (de pesos e contrapesos de poder), que a capacidade de controle do que vai ser lido e de quando é lido (por um dependente público heterogêneo e internacional) está sob custódia do autor e da editora do país de origem, fazendo as editoras nacionais (dentro de uma cadeia produtiva e mercadológica marginal) ganharem o papel de meras difusoras regionais de dados dinâmicos imprevisíveis e de origem centralizada (restando ao público consumidor local, a condição de espera e de incerteza).

Todavia, existe mais outro ponto de vista sobre a continuidade e descontinuidade do lançamento dos volumes de *Evangelion*. Neste caso, agora de viés mais poético e conceitual, em que as práticas irregulares do processo criativo parecem complementar, ou até mesmo fazer parte da própria obra). Vejamos um fragmento da carta²² de Yoshiyuki Sadamoto a seu público, incorporada (em novembro de 2001) ao volume número 1 da revista (ou seja, o volume de estreia, de abertura):

Em “Evangelion – A Nova Era” estão depositados quatro anos da minha vida, a vida de um homem estraçalhado, incapaz de realizar o que quer que fosse. Um homem que fugiu de tudo durante quatro anos, e de quem o máximo que se poderia dizer é que não estava morto. E, então me veio um pensamento: “Não posso fugir”, e retomei esta produção. A minha intenção era registrar em um filme todos os meus sentimentos. Sei que é uma atitude egoísta, arrogante e irresponsável. Mas precisava de um objetivo. O resultado, ainda não sei. Já que não encontrei em mim mesmo um final para essa história. Não sei o que vai acontecer com Shinji, Misato e Rei, ou para onde a vida os levará. Porque ainda não sei para onde a vida irá levar as pessoas de minha equipe. Sei que isso tudo soa a irresponsabilidade. Contudo, é natural, uma vez que desejei criar um sincronismo entre nós e o mundo de *Evangelion*. É um risco que corremos, que digam: “Isso também é uma imitação”. Mas no momento, só tenho esta explicação para oferecer. Talvez nossa “originalidade” possa ser encontrada em algum lugar aí dentro...17/7/1995, escrito no estúdio em um dia chuvoso e nublado. (SADAMOTO, 2001, v. 1, p. 79-80)

Com isso, podemos afirmar que além da visível rede de pesos e contrapesos de poderes entre “produtores” e “consumidores” (conformadores da vulnerável teia comercial-cultural globalizada), o chamado ritmo “peculiar” pode igualmente advir da necessidade do autor em fazer com que a sua obra de arte emule a própria vida ou o próprio mundo líquidos (uma obra fasciculada, lançada de modo irregular, impreciso, imprevisível, criada por um típico homem “estraçalhado” da modernidade tardia; sendo também retrato do próprio criador). Então, tal possibilidade da emulação poética, baseada na inconstância, passa a se tornar, em certa medida, parte da estética e da mitologia do próprio autor e de sua obra, em um processo de produção tão subjetivo ou imprevisível como o enredo que carrega.

²² SADAMOTO, Yoshiyuki. O que Estamos Tentando Criar?. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 1, p. 96-97, novembro de 2001.

5.1.4 A catástrofe na ficção científica Neon Genesis Evangelion como emulação do processo de liquefação dos sólidos de nossa modernidade

Considerando o fato de que a própria modernidade sólida nasceu de catástrofes (históricas, políticas, sociais, etc.) e se liquefez igualmente por razões catastróficas, é interessante traçarmos um breve paralelo entre a trama de *Neon Genesis Evangelion* (marcada por destruições) e alguns elementos do moderno gênero ao qual pertence (o quadrinístico, sabidamente fragmentário).

5.1.4.1 A ficção científica e a inevitável catástrofe da modernidade

Tradicionalmente, percebemos que o gênero ficção científica, especialmente dos anos 1950, 60 e 70 (economicamente explorados pelos grandes estúdios de cinema, televisão ou famosas editoras de histórias em quadrinhos), é bastante previsível, constituído de elementos básicos listáveis e facilmente reconhecíveis em etapas distintas, para o fruidor experiente. Estas principais etapas (não raro de binarismo moral) são: a chegada de alguma coisa estranha (visível ou não, que gerará algum tipo de destruição); a realização de reuniões ou conferências entre cientistas ou especialistas no caso (enquanto estão ocorrendo destruições); a aparição do herói para combater o suposto inimigo (para tentar conter as destruições); embate entre o herói e o inimigo (acompanhado de destruição do entorno em que se encontram); a descoberta de um ponto fraco no inimigo ou a criação de uma moderna arma e seu posterior aniquilamento; fim das destruições e recomeço (ou melhor, substituição) das estruturas pertencentes à sociedade, agora fragmentadas, porque foram danificadas durante as etapas anteriores.

Parte desse conjunto de etapas básicas (ordenadas de maneira razoavelmente estável ou mais ou menos similar) pode ser visto logo no início da trama de *Neon Genesis Evangelion* (ver anexos 3, 4, 5, 6, 11), quando um Anjo (ser visualmente disforme e monstruoso) se aproxima nadando próximo à superfície do oceano que inundou a cidade de Tokyo; na presença de especialistas da ONU tentando entender a situação e proteger a população bem como a cidade de Tokyo-2 (munidos de tanques de guerra); e no posterior ataque do Anjo (destruindo a malha urbana e ensejando na trama alguns de nossos personagens principais: o “anti-herói” Shinji Ikari, seu pai, Gendo Ikari, e a chefe de ações especiais, Misato Katsuragi).

Podemos perceber que, em quase todas as etapas genericamente listáveis, a destruição (aqui, compreensível na forma dos mais variados incidentes ou catástrofes) aparece recorrentemente e, em certa medida, é parte essencial da narrativa de ficção científica. Não é de hoje que o gênero ficção científica torna a catástrofe (em seu aspecto mais amplo) uma maneira de ensejar na narrativa um certo prazer estetizado pela destruição. Afinal, é inegável a capacidade desse tipo de narrativa ficcional em, por meio de imagens visualmente impactantes, conceber cenas de desmoronamentos de arranha-céus, deformidades de corpos, explosões devastadoras, naves espaciais em guerras interestelares explodindo naves inimigas, etc. Além disso, o impacto igualmente pode estar guardado em uma ideia específica: toda uma sociedade infectada por algum misterioso vírus mortal, por exemplo. Tendo imagens ou ideias impactantes, a catástrofe, na ficção científica, parece carregar consigo o poder da pulverização dos sólidos, um derretimento ou esfacelamento estetizado da matéria, em geral, racional ou modernamente concebida: altos edifícios, veículos, máquinas, cidades, foguetes, naves espaciais, ou até mesmo a própria civilização. É curioso perceber que também podemos ver essa capacidade fragmentadora e solvente na própria intenção inovadora e renovadora da modernidade. Bauman afirma:

Essa intenção clamava, por sua vez, pela “profanação do sagrado”: pelo repúdio e destronamento do passado, e, antes e acima de tudo, da “tradição” – isto é, o sedimento ou resíduo do passado no presente, clamava pelo esmagamento da armadura protetora forjada de crenças e lealdades que permitiam que os sólidos resistissem à “liquefação”. (BAUMAN, 2001, p. 9-10)

Logo, as histórias catastróficas de ficção científica são comumente passadas em cenários ou contextos altamente tecnológicos, inovadores e profanadores do “sagrado” das tradições, indiferentes ao passado. Em *Eva*, além de vermos um elevado índice de desenvolvimento tecnológico e humano juntos (que negam, na ficção, ostensivamente a presença do passado e dos antigos sólidos da pré-modernidade ou modernidade clássica), percebemos que esse sofisticado contexto civilizacional não está imune às catástrofes nem impede questionamentos e problemas inteiramente novos a serem repensados e resolvidos. O mesmo problema, a inevitabilidade de novos desafios, acontece com o advento da modernidade e sua conseqüente liquefação na contemporaneidade. Como se, de maneira ambivalente, a própria modernidade fosse ao mesmo tempo o herói e também sua perigosa vilã, geradora de autodestruição (consciente ou inconsciente)

no momento em que deseja ser mais aparatada e sofisticada. Bauman faz a seguinte afirmação sobre a autodestruição na nossa modernidade (em tempos líquidos) e algumas de suas possíveis formas (semelhantes às de uma narrativa de ficção científica):

Depósitos repletos de ogivas nucleares, assim como de mísseis preparados para lançá-las em qualquer recanto do planeta, são apenas uma das catástrofes prontas para acontecer. A autodestruição que se aproxima pode chegar na forma de muitos outros avatares – a explosão de armas explicitamente destinadas a destruir a vida é apenas uma entre muitas. Ainda mais aterrador, já que é uma variação não intencional de autodestruição, que toma forma e avança sub-repticiamente e de maneira indireta (“avolumando-se e expandindo-se de modo invisível”, como diria Juan Goytisolo), é a perspectiva de tornar o planeta inabitável para os seres humanos, e talvez para outras formas de vida conhecidas. O que torna esse tipo de catástrofe definitiva particularmente pérfida e seu avanço particularmente difícil de monitorar, muito menos impedir, é o fato de sua iminência ser, paradoxalmente, o resultado direto, embora raramente imaginado e quase nunca planejado, dos esforços humanos para tornar o planeta mais hospitaleiro e mais confortável para as pessoas viverem. (BAUMAN, 2008b, p. 97)

Portanto, esses novos contextos sociais altamente tecnológicos (sendo incluídos os ficcionais, como em *Evangelion*) são na verdade uma tentativa falha de criar inovadores sólidos perfeitos capazes de resistir a essas adversidades “catastróficas” (a fragmentação ou a dissolução). Sobre isso, Bauman justifica:

Pelo menos na parte “desenvolvida” do planeta, tem acontecido, ou pelo menos estão ocorrendo atualmente, algumas mudanças de curso seminais e intimamente interconectadas, as quais criam um ambiente novo e de fato sem precedentes para as atividades da vida individual, levando uma série de desafios inéditos. (BAUMAN, 2007, p. 7)

No caso do início de *Neon Genesis Evangelion*, diferentemente de outras narrativas de ficção científica mais padronizadas, temos a presença imediata dos produtos da destruição (ruínas, destroços, pedaços de estruturas, etc.) apresentados logo nos primeiros quadrinhos (mostrando, de maneira subentendida os efeitos cataclísmicos do Segundo Impacto, apenas retratados com generalidade opaca no início da obra, como é possível perceber nos anexos 3, 4, 5). Assim, as ruínas inundadas, mostradas nas primeiras páginas, demonstram que antes mesmo do início da narrativa (subliminarmente) aquele mundo ficcional já presenciou um outro evento catastrófico que terminou por fazer o nível oceânico subir e posteriormente despovoar, inundar e destruir a antiga Tokyo). Talvez não seja impossível traçar um paralelo entre os destroços ou ruínas da antiga Tokyo e os escombros da implosão do conjunto habitacional Pruitt-Igoe, em St. Louis, Estados Unidos (um marco simbólico da deterioração dos ideais do modernismo e do nascimento do pós-

modernismo bem como da pós-modernidade). Além disso, as ruínas urbanas e a inundação são uma interessante (e de certa forma, poética, impactante) maneira de ensejar a problemática da dissolução dos sólidos da modernidade no início da trama: um mundo futurista desorganizado, inundado pelas águas das calotas polares derretidas. Ademais, essa visão “aquosa”, presente logo nas primeiras páginas (abrindo a trama), pode se tornar uma poderosa metáfora para a citação de Bauman sobre o fato de a modernidade ser essencialmente líquida e solvente desde seu início, desde seus primórdios:

Mas a modernidade não foi um processo de “liquefação” desde o seu começo? Não foi o “derretimento dos sólidos” seu maior passatempo e principal realização? Em outras palavras, a modernidade não foi “fluida” desde sua concepção? (BAUMAN, 2001, p. 9)

5.1.4.2 *As catástrofes e o jogo temporal fragmentário de memórias individuais e coletivas*

Se o leitor, logo no começo da trama, já é imediatamente posto diante de uma narrativa fragmentária (concomitantemente retratando uma paisagem fragmentada), isso indica que *Neon Genesis Evangelion* possui seu início semelhante ao da própria modernidade: nascida como (e da) “catástrofe”, fadada à “destruição”. Por consequência, o leitor também é inserido instantaneamente em uma narrativa já em curso, num mundo ficcional já fragmentado (não apenas na trama em si, mas também no modo como é conduzida a narrativa dessa trama). Pois, a cronologia de *Eva*, a princípio, não se preocupa em explicar ou mostrar linearmente os eventos destrutivos anteriores ao início do enredo; mas, sim, em abordá-los com mais profundidade apenas posteriormente, explicando e demonstrando na forma de cenas fragmentadas as causas bem como as consequências do Segundo Impacto. Desse modo, podemos tomar como exemplo de falta de linearidade o fato de as cenas cataclísmicas do Segundo Impacto serem verdadeiramente mostradas, explicitadas e explicadas (na forma de texto e imagem) não no início da narrativa (o que daria, previamente, sentido e clareza a alguns acontecimentos misteriosos), mas já em um estágio avançado da trama (ver anexos 49, 50). Levar para outras partes da narrativa cenas virtualmente pertencentes aos primórdios da trama (ou a um passado latente) torna o ato de seguir a história uma prática pouco previsível. Afinal,

passado e presente se intercalam livremente, sem necessariamente abraçar uma urdidura cronológica ascendente de exato “início-meio-fim”.

A proposta não linear da exposição e explanação das tragédias de *Eva* não só garantem uma estrutura narrativa que convida o leitor a descortinar mistérios desconcertantes como também transformam a trama em uma superfície propensa a abarcar o constante retorno dos personagens às suas memórias mais recônditas. Desta maneira, é conferida à estrutura da narrativa o aspecto de colcha de retalhos (mesclando tempos individuais com tempos coletivos, tanto do presente como do passado). Afinal, as catástrofes instauradas na trama de *Neon Genesis Evangelion* fazem com que as memórias dos personagens (muitas vezes traumáticas) sejam acessadas em momentos de medo de tal perigo iminente (como se fossem *flash backs*); assim, as memórias (em geral, vindas de passados distantes) ao serem resgatadas com alguma regularidade no decorrer da narrativa (em meio ao presente catastrófico), também servem como elementos desconstrutores do que poderia ter sido um modo vulgar (e previsível) de se contar uma história. Deste modo, outra vez, a linearidade da narrativa é rompida, fragmentada e dissolvida (como os sólidos ficcionais erodidos pelas catástrofes).

Nos anexos 65, 66 e 67 (páginas subsequentes de um mesmo volume), por exemplo, percebemos a mudança imediata do presente amedrontado do personagem Shinji, para seu passado de criança ainda muito pequena (explicando, de maneira não linear, sua história de vida). Por sua vez, os anexos 48, 49, 50 nos mostram o exato momento em que ocorreu o Segundo Impacto (dando ênfase à presença e ao testemunho de uma personagem importante da trama, Misato Katsuragi (é apenas nesse momento catastrófico, tardiamente explicitado no volume 9, que sabemos da morte de seu pai cientista e da razão de seu verdadeiro interesse em trabalhar para a entidade paramilitar NERV: o trauma da perda do próprio pai durante o Segundo Impacto). Então, tempo e espaço ficcionais se organizam de maneira fragmentária (entrecortada), quando eventos que aconteceram antes do efetivo início da narrativa são colocados posteriormente; e quando, de forma fracionada, os personagens vão trazendo para o presente os trágicos resíduos de seus passados.

Trazer à tona, de modo paralelo, as grandes catástrofes e as memórias traumáticas dos personagens (sendo essas, verdadeiras catástrofes pessoais ou íntimas), nos permite refletir sobre como a fragmentação dos sólidos da

modernidade não apenas atinge um aspecto social, político e econômico abrangente, como também atinge o aspecto mais básico de uma sociedade: o individual. Afinal, os fragmentos, resíduos e escombros de tal cataclisma no polo sul, o Segundo Impacto, terminaram metaforicamente por alvejar (direta ou indiretamente) de modo democrático e individual todos os personagens de *Eva* (assim como a nossa sociedade é atingida pela liquefação da modernidade). Logo, como o nosso “cataclisma” da liquefação, vários elementos outrora sólidos e presentes na moderna vida social cotidiana de *Evangelion* vieram a sucumbir, colapsando a vida relativamente estável e previsível dos personagens da trama (ver anexos 31, 32). Tais elementos sucumbidos, juntos à modernização profundamente libertadora, acabaram por deixar rastros de traumas, medos, incertezas, angústias em condição líquida. Também terminaram por dissolver instituições políticas e econômicas que amparavam esses personagens (substituídas posteriormente por elementos mais “leves”, tecnológicos e privatizados, em um contexto desprovido de utopias ou esperanças: a exemplo da entidade paramilitar NERV, ou da SEELE). Deste modo, podemos tomar como explicação para essa condição instável e fragmentária (ao mesmo tempo individual e coletiva) a citação de Bauman sobre a derrocada dos elementos da modernidade sólida:

A primeira é o colapso gradual e o rápido declínio da antiga ilusão moderna: da crença de que há um fim do caminho em que andamos, um *telos* alcançável na mudança histórica, um estado de perfeição a ser atingido amanhã, no próximo ano ou no próximo milênio, algum tipo de sociedade boa, de sociedade justa e sem conflitos em todos ou alguns de seus aspectos postulados: do firme equilíbrio entre a oferta e procura e a satisfação de todas as necessidades; da ordem perfeita, em que tudo é colocado no lugar certo, nada que esteja deslocado persiste e nenhum lugar é posto em dúvida; das coisas humanas que se tornam totalmente transparentes porque se sabe tudo o que deve ser sabido; do completo domínio sobre o futuro – tão completo que põe fim a toda contingência, disputa, ambivalência e consequências imprevistas das iniciativas humanas. (BAUMAN, 2001, p. 41)

5.1.4.3 O espaço-tempo quadrinístico subvertido e o simbolismo da catástrofe climática

Também, em *Eva*, podemos analisar a fragmentação causada pela catástrofe do Segundo Impacto por outro ponto de vista: metaforicamente relacionado ao caráter fragmentário e híbrido do próprio gênero quadrinístico. Afinal, além de a trama de *Neon Genesis Evangelion* carregar uma construção narrativa liberada da

previsibilidade cronológica, ela está assentada sobre um gênero artístico com linguagem de condição essencialmente atomizada (lançada e distribuída fracionadamente, em fascículos), constituída não apenas de texto escrito, mas também de imagens (sendo esse conjunto organizado sequencialmente). Tal caráter atomizado e híbrido, apesar de virtualmente permitir um fluxo de leitura contínuo, termina por enfatizar o desmembramento de cenas, de falas, de pensamentos, bem como de outros elementos gráficos ou conceituais conformadores do corpo fragmentário das histórias em quadrinhos. O quadrinista Will Eisner afirma:

Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerrados num quadrinho. (EISNER, 2015, p. 40)

Em um âmbito conceitual, é bastante pertinente lembrar que, quando pensamos em catástrofe, quase instintivamente relacionamos essa palavra (ou fato) à fragmentação de um objeto específico ou de todo um ambiente (gerando resíduos, fragmentos, múltiplos pedaços espacialmente desordenados). No entanto, quando transferimos o conceito de catástrofe (fragmentadora) para o mundo da arte quadrinística, percebemos que além do espaço (visual) repartido, o tempo também pode ser fragmentado. Em *Eva*, vimos que essa fragmentação cronológica está organizada de maneira não linear, ou seja, de maneira “antinatural” ao que convencionamos racionalmente na modernidade clássica como sendo a disposição “eficiente” ou rotinizada do tempo. O quadrinista Will Eisner (2015, p. 24) explica que a civilização moderna elaborou um dispositivo mecânico, o relógio, para auxiliar a medição do tempo visualmente, sendo que a medição do tempo não apenas possui um forte impacto psicológico como também permite lidar com a prática concreta do viver. Eisner (2015, p. 24) ainda conclui que na sociedade moderna pode-se até afirmar que a medição e o controle do tempo são instrumentos de sobrevivência; e, nas narrativas quadrinísticas, o tempo é um elemento estrutural crucial. No entanto, percebemos que na história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* o tempo, esse elemento vital e crucial para a sobrevivência humana na modernidade e para a concepção da narrativa sequencial, trabalha de maneira distinta da moderna medição mecânica dos relógios: o tempo é “catastroficamente” subvertido, pulverizado, espalhado.

Em *Eva*, este elemento crucial quadrinístico, o tempo, quando subvertido, demonstra que na pós-modernidade até mesmo os artistas detêm o controle sobre

tal aspecto cronológico presente tanto na ficção como na realidade. Afinal, como diz Bauman (2001, p. 142), o tempo, diferente do espaço, pode ser mudado e manipulado (tornando-se um valor de disrupção: o parceiro dinâmico no casamento “tempo-espaço”). Logo, Yoshiyuki Sadamoto, autor da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*, tem a possibilidade de transformar a representação, o ordenamento e a percepção do tempo, aumentando ou suprimindo a quantidade de quadros presentes na rígida e restrita superfície espacial da página. É ele, Sadamoto, que também possui todo o controle do que vem a ser passado, presente e futuro dentro do fracionado espaço ficcional quadrinístico de sua obra catastrófica (não mais tendo de seguir uma cronologia narrativa “clássica” e “sólida”, de sentido único e unívoco). Pois, algumas vezes, em *Eva*, diferentes temporalidades dividem, em fragmentos, uma mesma página (ver anexos 48, 67, 73, 83).

Em *Evangelion*, a dissolução da moderna e racional estrutura cambiável de tempo (dividido em etapas subsequentes de previsíveis ciclos contínuos unidirecionais) parece ser perfeitamente e convenientemente metaforizada pelo aumento da temperatura do planeta Terra, ocasionado pelo catastrófico derretimento das calotas polares, causado pela queda do misterioso corpo celeste no polo sul. Tal aumento da temperatura em todo o globo fez com que as estações do ano (antes bem delineadas e significativas na vida das sociedades) tenham se transformado em uma única e monótona estação quente, abafada (ver anexo 32). Esse acontecimento ficcional, no Japão, um país sabidamente de profunda relação cultural com a natureza e seus câmbios cíclicos regulares (entrevistos), nos permite ampliar poeticamente a relevância bem como o significado da ideia da falta do tempo previsível em um âmbito mais amplo: a perda de referenciais culturais, identitários, cronológicos, etc.. Então, como os indivíduos da pós-modernidade (ou modernidade líquida), os personagens de *Evangelion* estão alheios a uma temporalidade outrora reconhecível e contemplável em sua união equilibrada com o espaço geográfico e com as práticas da vida (que demarcava não apenas no sentido cronológico, mas também no psicológico, a passagem previsivelmente reguladora do tempo e seus efeitos nas coisas e nas pessoas). Logo, sem a contagem das quatro estações (outrora recurso engenhosamente estabelecido pela humanidade a fim de gerir a vida cotidiana e suas práticas desde as épocas primitivas), as sociedades de *Evangelion* perdem parte de suas próprias capacidades de se contextualizarem historicamente. Pois, a ordenada sazonalidade dos anos (naturalmente salpicada de

cores, aromas e humores específicos, bem como alternados), quando desaparece, torna a percepção temporal algo mais relativizado, com menos aspectos que indiquem especificamente um rumo ou uma direção contínua circunscrita, assim como acontece com a estrutura fragmentária e temporalmente circunstancial de *Neon Genesis Evangelion*, quando o passado se mistura, com certa regularidade, ao presente (diluindo a linearidade narrativa).

5.1.4.4 *A catástrofe na forma e no conteúdo e a obra de arte na pós-modernidade como emulação da vida e do mundo*

Essa suposta “falta” de ordem ou previsibilidade, essa desestruturação “catastrófica” da cronologia convencional, parece espelhar uma das características da arte da pós-modernidade: o “cataclisma” da imprecisão ou a falta de certezas. Afinal, para sustentar uma trama de ficção científica retratando um mundo inundado pelas águas oceânicas, abalado em todos os sentidos (político, econômico e social) pelo impacto da queda de um imenso corpo celeste (desconhecido) no polo sul, é também bastante conveniente “desconstruir” de maneira tautológica a estrutura dessa obra, igualando ou confundindo, conceitualmente, forma e conteúdo. A princípio, o interessante dessa atitude “desconstrutora” é que, no caso das histórias em quadrinhos, os mecanismos de linguagem tradicionalmente apropriados para uma obra popular e massificada passam automaticamente a se tornar mais complexos (indo contra os preceitos básicos das obras comumente idealizadas para as massas durante a modernidade sólida).

Talvez possamos entender esse tipo de ocorrência (desestabilizadora da identidade do gênero quadrinístico de *Eva*) lançando um breve olhar sobre o processo modernizador das vanguardas artísticas e suas necessidades de romper barreiras e limites, quebrar padrões a fim de abastecer simbolicamente, em troca de capital financeiro, grupos desejosos por distinção, ou seja, investir na paulatina destruição de antigos sólidos culturais em troca de capital; algo que combina muito bem com uma história ficcional sobre catástrofes de fins artísticos e ao mesmo tempo extremamente comerciais. Bauman tece o seguinte argumento:

Devido a seu caráter endemicamente controverso, essa arte veio manifestar a distinção social: foi nessa qualidade que a arte de vanguarda encontrou clientes entre os empreendedores, os *arrivistes* de classe média, incertos de sua posição social e ávidos de se armar com infalíveis símbolos de prestígio. Em sua capacidade estética e principal, a arte de vanguarda,

como antes, podia desconcertar seus espectadores, chocar e espantar; em sua outra capacidade, de conferir distinção e estratificar, ela atraiu sempre um número crescente de admiradores acríticos e, o que é mais importante, de compradores. O aplauso que a vanguarda simultaneamente desejava e temia finalmente de fato apareceu (não o aplauso justo – uma piedosa adoração e um culto) – mas, inesperadamente pela porta dos fundos: ele materializou-se não tanto como o cobiçado triunfo da missão modernizadora, não como uma manifestação tangível da conversão bem-sucedida, mas como uma consequência imprevista da procura febril de símbolos portáteis e compráveis de posição superior num mundo que desarraigou as identidades herdadas e tornou a construção da identidade a tarefa dos desarraigados. (BAUMAN, 1998, p. 126)

Assim, além da diluição do tempo como esquema racionalmente estabelecido em uma única e precisa direção, também foram diluídos os conceitos que temos sobre arte popular e arte erudita. Pois agora, em *Evangelion*, o gênero quadrinístico de ficção científica, tão explorado comercialmente pelas indústrias do entretenimento de massas, parece estar transfigurado em um produto cultural massificado de entranhas sofisticadamente implodidas, de fragmentos herméticos (mas ainda mantendo a temática básica de cunho popular por excelência: a catástrofe). Esse fato ajuda a criar uma condição ambígua em relação aos símbolos ou aos significados presentes na obra, incentivando a derrubada das certezas, pois a linguagem metaforizada e fraturada se torna ainda mais complexa, ainda mais ambivalente (sendo ela, como nas obras de vanguarda, substâncias vendáveis como investimento intelectual para o cidadão comum). Desse modo, fica comprovado o desinteresse do autor Yoshiyuki Sadamoto em manter uma tradição narrativa ou tentar dar continuidade a um estilo popular já consagrado (ou até mesmo “vulgarizado”). Entretanto, algo foi mantido intacto (mas visivelmente realçado, aprimorado): o apelo fundamentalmente estetizado para a destruição, as pulsões fragmentadoras e diluidoras de tudo que é sólido (tanto metafórica como literalmente). Por consequência, *Eva* acaba se tornando uma obra com características autorais próprias, independentes, reconstruindo, a seu modo, os elementos fragmentários do gênero quadrinístico sob um aspecto pouco usual em narrativas comerciais. Ou seja, *Evangelion* parece ser fruto da destruição ou do colapso de um moderno gênero ficcional (“evidente”) junto a alguns de seus elementos estruturais e simbólicos essenciais (o tempo, por exemplo): fato curiosamente semelhante ao fim simbólico do próprio modernismo ao ser implodido o conjunto residencial Pruitt-Igoe, em St. Louis. Assim, parece haver em *Neon Genesis Evangelion* a ruptura das antigas práticas e cânones do fazer artístico

popular, tornando desconcertante o encaixe racional dessa obra, ainda massificada, em alguma vertente mercadológica habitual.

No entanto, não é impossível atrelar a destruição dos cânones a um exercício consagradamente moderno. Pois, a arte moderna (pródiga em vanguardas), desde seu nascimento, devastou impiedosamente, como um “vilão” arrasador de uma trama de ficção científica, as regras e símbolos herdados durante o processo civilizatório, durante o acúmulo e conservação de bens simbólicos tradicionais. Vem a ser interessante notar que esse processo de destruição dos antigos sólidos é posteriormente acompanhado da criação de novos elementos. No caso das artes, surge o interesse por erigir signos, símbolos e técnicas ainda não testados; e é isso o que faz Sadamoto em *Evangelion*, ao colapsar a moderna (e clássica) identidade quadrinística (linear, clara, “didática”). Sobre esse fato, Bauman explica:

[...] incansavelmente buscando novos códigos e novas técnicas, desafiando a maneira convencional e costumeira de ver o mundo – e forjando novos elos entre o objeto e o que quer que deva ser reconhecido como sua imagem. O que ela não fez, contudo, foi contestar o valor da representação como tal; o que quer que os artistas modernos tenham feito foi sob os auspícios de uma representação melhor do que antes, e motivados pelo impulso de chegar sempre mais perto da “verdade”, só temporariamente desfigurada ou escondida pelas convenções existentes. (BAUMAN, 1998, p. 134)

Talvez não por coincidência, da mesma maneira que os artistas vanguardistas, a “verdade”, em sua forma mais plena, também parece ser uma das buscas do personagem principal dessa obra de Sadamoto: Shinji Ikari. A trama de *Eva* reitera ser necessário se despir dos velhos ou antiquados conceitos para que se chegue a uma nova visão de mundo, uma nova forma de percepção (ver anexos 68, 73).

Por conseguinte, mesmo não pertencente a uma vanguarda (nem presa às formalidades canônicas da modernidade clássica), podemos olhar a obra *Neon Genesis Evangelion* como sendo descendente direta dos anseios de um “progresso” vanguardista (que, com o passar do tempo, despiu a prática artística e as obras de arte de inúmeros sólidos ancestrais, até mesmo da própria materialidade). Bauman argumenta sobre tal condição autodestrutiva das vanguardas artísticas e sobre o posterior desterramento dos sentidos de caminho ou direção da arte pós-moderna:

Mais cedo ou mais tarde, tinha-se de alcançar o muro: o fornecimento de fronteiras para a transgressão e de modelos para a violação era tudo menos infinito. Seguindo a sugestão de Umberto Eco, pode-se dizer que o limite natural para a aventura da vanguarda foi atingido na tela em branco ou queimada nos desenhos raspados de Rauschenberg, na galeria vazia de

Nova York quando do vernissage de Yves Klein, no buraco desencavado por Walter de Maria em Kassel, na composição silenciosa para piano de Cage, na “exibição telepática” de Robert Barry, com páginas vazias de poemas não escritos. O limite das artes vivido como uma permanente revolução foi a autodestruição. Chegou um momento que não havia nenhum lugar para onde ir. (BAUMAN, 1998, p. 126-127)

Então, a história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* pode ser encarada como uma perfeita representante de arte sequencial pós-moderna ou contemporânea: materialização de uma liberada prática experimental não apenas de tempo anticronológico, mas também igualmente da implosão “catastrófica” das condições impostas por um moderno e tradicional gênero ficcional popular de caráter eminentemente comercial.

A liberdade “cataclísmica”, em *Eva*, permite à obra se revestir de um alto grau de polifonia simbólica atribuída não apenas ao seu conteúdo metafórico, de grande riqueza conceitual e imagética, mas concomitantemente à sua forma, interessada em repetir sobre o suporte quadrinístico, bem como na estrutura narrativa, o que a própria trama aparenta tautologicamente nos mostrar: a ideia de fragmentação, de que os resíduos dos antigos sólidos, agora estilhaçados, ainda são visíveis e legíveis, mas que, no entanto, estão separados, “fora de ordem”, “fora de lugar”, bem como parcialmente inteligíveis em uma primeira instância ou sem explicações totalmente concretas e definitivas.

Ironicamente, é por meio da evidente fragmentação, tanto física e gráfica (relacionadas à atomização quadrinística ou ao seu corpo editorial de revista fasciculada), como conceitual (referente à ideia da trama em si ou às possibilidades interpretativas do conjunto total da obra) que *Neon Genesis Evangelion* ultrapassa o mero apelo ou caráter representativo do mundo da modernidade líquida, para se tornar um simulacro deste mesmo mundo moderno liquefeito. Ou seja, o conjunto elementar conformador da totalidade fragmentária da obra (seu corpo, sua linguagem e sua trama) ganha significado e identidade. Esse conjunto reafirma, reflete, mas simultaneamente participa, integra e simula o contexto do mundo ao qual pertence: o nosso, marcado pela contemporânea (e trágica) dissolução dos sólidos. Bauman explica, citando Baudrillard:

A arte contemporânea, por outro lado, já não tem nada a ver com a “representação”: ela já não admite que a verdade que precisa ser captada pela obra de arte se ache em ocultação “exterior” – na realidade não-artística e pré-artística – esperando ser encontrada e receber expressão artística. Tendo sido, assim, “liberada” da autoridade da “realidade” como juiz genuíno ou putativo, mas sempre supremo do valor da verdade, a imagem artística reclama (e desfruta!), no agitado processo da elaboração

do significado, o mesmo *status* que o resto do mundo humano. Em vez de refletir a vida, a arte contemporânea se soma a seus conteúdos. Como Jean Baudrillard o exprimiu “não há nenhum objeto privilegiado. [...] a obra de arte cria seu próprio espaço.” As imagens não representam, mas simulam – “e a simulação se refere ao mundo sem referência, de que toda referência desapareceu”. A arte cria não exatamente as imagens, mas também seus significados: ela “dá um significado ou um sentido de identidade a algo que não é significativo, que não tem nenhuma identidade”. (BAUMAN, 1998, p. 134-135)

Assim, é possível afirmar que as catástrofes, cataclismas, fragmentações, rupturas, liquefações estão presentes tanto na história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* (nos mais variados níveis e camadas da obra), como também estão presentes na nossa própria realidade contemporânea (que abarca tal obra artística e que a fagocita, tornando-a seu próprio simulacro).

5.1.5 A linguagem polissêmica de Evangelion: uma estranha construção constelar hermética-pop com base nos refugos simbólicos da modernidade

Apesar de ser uma popular história em quadrinhos, *Neon Genesis Evangelion* nos apresenta uma linguagem rica em características e elementos simbólicos que valem a pena serem investigados.

5.1.5.1 Pop e hermetismo

De um modo simplificado, podemos caracterizar linguagem como sendo, basicamente, qualquer sistema ou modo organizacional de símbolos ou sinais instituídos como signos ou códigos. É válido ressaltar que esse tipo de organização de sistemas também é usado na elaboração de narrativas ficcionais, como podemos perceber na obra *Neon Genesis Evangelion*. A princípio, é importante frisar, a partir da teoria de Will Eisner (2015, p. IX) sobre arte sequencial quadrinística, que, quando falamos em “linguagem de *Neon Genesis Evangelion*”, estamos incluindo toda uma estrutura sistematizada híbrida, típica dos quadrinhos (formada por texto e imagem, trabalhada por meio do estilo ou pela constituição de uma poética autoral, específica, a fim de dramatizar uma história). Por sua vez, é interessante lembrar que “pop” (diminutivo de “popular”, em inglês ou em português) é um termo moderno usado para caracterizar tudo o que culturalmente se refere ao povo ou às massas. Também, com base na teoria de David McCarthy (2001, p. 6), pop pode ser uma das

maneiras de se referir ao movimento da *Pop Art*, de signos poeticamente inspirados nos elementos banais da cultura de massa, reproduzíveis em larga escala. Neste momento, usaremos o termo “pop” como abarcando os dois significados explicados.

Uma das características mais marcantes da obra *Neon Genesis Evangelion* é a sua linguagem intencionalmente ambivalente: ao mesmo tempo que flerta diretamente com os arquétipos de uma estética pop (rica em referências aparentemente superficiais do universo cultural popular televisivo, cinematográfico, massificado), também carrega características bastante sofisticadas comuns à subjetividade de uma obra de arte que exige profunda cooperação intelectual de seus leitores.

É importante ressaltar que a linguagem, devido à sua natureza instável, é espontaneamente dada a certas ambivalências. Zygmunt Bauman, ao citar Edmund Leach, em diálogo com Rein Raud, expõe a seguinte teoria sobre a inconstância da linguagem:

A deficiência em questão, segundo Leach, é a insuperável discrepância entre a inerente singularidade dos campos semânticos das palavras (indispensável para que se realize a função comunicativa da linguagem) e a consistente continuidade do real. Os resultados inevitáveis e incuráveis dessa discrepância são biformes. De um lado, “pontos em branco” deixados entre os campos semânticos “nomeados” da experiência; é por esse motivo que a realidade, como você corretamente aponta, nunca seria “exaustivamente descrita”. Do outro, alguns campos semânticos superpõem-se parcial ou marginalmente, gerando assim espaços de experiência sobrecarregados de significados – significados muitas vezes contraditórios e inconciliáveis. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 31)

Em *Evangelion*, essa característica de ambivalência parece ser ainda mais acentuada pela eleição dos mecanismos fragmentários do gênero quadrinístico como base de sustentação para essa narrativa. Afinal, a própria linguagem quadrinística (de condição híbrida), como disse o artista dos quadrinhos Will Eisner (2015), é dotada desta dita ambivalência: não é apenas texto escrito, não é apenas imagem, nem mesmo é uma obra literária tradicional ou “clássica”:

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. (EISNER, 2015, p. 1)

Deste modo, a linguagem quadrinística sendo popularmente reconhecida como uma suposta “facilitadora” no processo de decodificação no momento da fruição, ao abarcar uma narrativa de trama consideravelmente complexa (pouco dada a tendências didáticas), ganha contornos ambíguos, aumentando o escopo do

significado de leitura, conferindo a essa palavra um sentido mais amplo que o comumente empregado ao termo. Bauman, sobre a ambivalência da linguagem, argumenta:

A ambivalência, possibilidade de conferir a um objeto ou evento mais de uma categoria, é uma desordem específica da linguagem, uma falha da função nomeadora (segregadora) que a linguagem deve desempenhar. O principal sintoma de desordem é o agudo desconforto que sentimos quando somos incapazes de ler adequadamente a situação e optar entre ações alternativas. (BAUMAN, 1999, p. 9)

Além da natureza ambivalente das palavras, das imagens e do hibridismo fragmentário do gênero quadrinístico, outro ponto que vem a tornar a condição da linguagem de *Eva* ainda mais intrincada, instável, é a própria trama criada por Sadamoto. A trama de *Neon Genesis Evangelion* é comparável a um quebra-cabeças que vagarosamente é montado, recompondo, algumas vezes, aparentemente de maneira deliberada, incontáveis fragmentos tabulares a outros elementos de inteligibilidade de discurso opaco, demasiado simbólico ou hermético (como o visto nos anexos 79, 80, 81, 82, 83, 84).

O discurso narrativo em *Eva* encontra-se inundado de espaços de percepção pouco sólidos, como se fosse mutante entre uma forma substancial sólida, palpável, lógica, e outra substância mais líquida, de difícil retenção. Isso se deve, muitas vezes, ao uso de signos e símbolos não reconhecíveis ou pouco adaptados à realidade do leitor, sendo estes mesmos signos e símbolos estranhos ou desconcertantes até mesmo dentro da realidade da própria narrativa (a exemplo dos misteriosos totens da SEELE, vistos no anexo 89). Bauman, no intuito de elucidar sobre o mal-estar gerado por uma suposta dificuldade de transmissão de mensagens e de compreensão na arte de nossos tempos líquidos, usa a música como exemplo:

Reconhecidamente, a nova música “séria” apresenta o caso mais extremo e radical do “ruído de canal” – a dificuldade encontrada em transmitir a mensagem. Mas este caso só exacerba e estende o problema amplamente reconhecido da arte contemporânea em geral. Ludwig Wittgenstein demonstrou de maneira convincente a impossibilidade de uma “linguagem privada”. É a aceitação social de conexões necessárias entre os signos e certos significados que faz uma linguagem. (BAUMAN, 1998, p. 132)

Sadamoto parece ter construído, com base em referências pré-estabelecidas, um sistema hermético, uma linguagem não necessariamente interessada em ser didática ou em comunicar (em alguns casos) com clareza, exatidão. Quem sabe, possamos encontrar uma explicação para a eleição da complexidade de alguns

elementos simbólicos da linguagem de *Eva* em outro argumento. Talvez, pelo fato de a trama abordar tangencialmente questões religiosas (como pode ser percebido até mesmo a partir do título “*Neon Genesis Evangelion*”), a narrativa possua aparatos de linguagem ricos em passagens que podem ser lidas (ou interpretadas) de mais de uma maneira (como pode acontecer com parte dos próprios textos sagrados e símbolos místicos das muitas religiões existentes), a fim de conferir à obra um caráter metafórico relativamente enigmático, hermético (também inspirado na *Cabalah*). Dessa maneira, *Evangelion* parece audaciosamente resgatar, transpor e reformular para a contemporaneidade uma forma de comunicação antiga, (agora voltada aos iniciados da contemporaneidade). Assim, a linguagem de *Eva* se torna composta por códigos herméticos pop, criando uma espécie de “novo *Gênesis*” da modernidade liquefeita: um *Gênesis* fragmentário, sequencial, mercadológico, voltado para as massas, vendido nas bancas de jornais e revistas.

Sabidamente, o *Pop*, como movimento artístico (surgido originalmente na Inglaterra e Estados Unidos), teve em seu panteão de artistas (entre eles, o americano Andy Warhol) alguns interessados na alusão do banal na condição de sagrado. No líquido mundo das massas e do consumo, as imagens das celebridades (veiculadas incessantemente) e dos produtos ou objetos de desejo (fabricados, industrializados, reproduzíveis) são promovidas a peças sacras, revestidas de imanência artística. Para exemplificar essa sacralização da imagem do objeto comum (ou de um personagem exposto midiaticamente) em muitas obras de arte do movimento *Pop*, David McCarthy nos descreve duas obras do artista Andy Warhol:

Seja isolada num fundo dourado para evocar o alheamento de um ícone bizantino, como em *Marilyn Monroe dourada*, seja repetida obsessivamente em tons monocromáticos de cinza para sugerir a corrida acalorada de uma impressora, por exemplo no painel direito do *Díptico de Marilyn*, as imagens funcionavam para enquadrar Marilyn em seu tempo e em seu veículo de expressão preferido. Além do mais, as referências estilísticas à veneração religiosa nessas duas serigrafias – um fundo dourado e um formato de díptico – confundiam deliberadamente as distinções entre Marilyn como uma Madalena e como uma Madona dos tempos modernos. (MCCARTHY, 2001, p. 42)

No entanto, diferente de Andy Warhol (que levou a banalidade contida nessas duas obras para o ilhado, asséptico e exclusivo espaço das galerias, mantendo-a distante do “mundo real”; ou seja, ainda ocupando o solo sagrado da erudição), Sadamoto se aparata de elementos simbólicos da linguagem religiosa para folhear sua própria linguagem, em *Eva*, de etéreos mistérios místicos, posteriormente transmitidos para o povo (como fizeram muitos sábios, escribas, pregadores,

sacerdotes, etc.). Assim, a sofisticada linguagem hermética desce dos altares frequentados por especialistas e iniciados para agora chegar às mãos liquidamente apressadas do leitor médio, consumidor de histórias em quadrinhos da modernidade tardia.

Essa misteriosa linguagem teológica pop, na qual ciborgues, máquinas e monstros são batizados com nomes de figuras sagradas do imaginário judaico-cristão, ou cruces gigantes encontram-se escondidas no subsolo de uma grande entidade paramilitar (NERV), não apenas representa um desconcertante conjunto de simbologias como também constrói a gramática básica ou o vocabulário conceitual da narrativa (ver anexos 57, 58, 59, 63 e 91).

É interessante saber que uma corrente mística, chamada Gnosis, propôs essa mesma conduta simbólica hermética. Todavia, é importante tomar como foco uma parte específica da Gnosis, sendo esta justamente a que a dupla de estudiosos Giovanni Reale e Dario Antiseri (2007, p. 34) demarca: “mas a Gnose que nos interessa aqui é a que se vinculou ao cristianismo, a ele misturando vários elementos helenísticos e também orientais [...]”. Ou seja, também parece haver uma condição comparativa favorável ao se constatar elementos gnósticos em uma obra de arte de origem oriental, japonesa, interessada no misticismo ocidental (assim como acontece com *Evangelion*). Reale e Antiseri (2007, p. 34), aclaram o fato de a Gnosis ser, em suma, um conjunto de correntes religioso-filosóficas que codificavam determinadas fórmulas, imagens ou conceitos, apresentando-se como doutrina secreta revelada por Cristo a poucos discípulos, e transmitida nos evangelhos gnósticos. Talvez, não por acaso, pois existe uma possibilidade, essa tenha sido uma das razões para Sadamoto batizar sua obra como “*Neon Genesis Evangelion*”.

Também, é possível enxergar nesse processo de experimentação da linguagem de *Evangelion* alguma referência ao processo da alquimia. Segundo o *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (AUDI, 2011, p. 20), a palavra “alquimia” está relacionada à química da Idade Média, que procurava descobrir a panaceia universal, ou remédio contra todos os males físicos e morais, e a pedra filosofal, que deveria transformar os metais em ouro; também, essa palavra está relacionada ao ato de separar e misturar (imissão). Parece bastante elegante a ideia de usar uma linguagem alquímica (empenhada na experimentação, na separação e união de substâncias distintas a fim de se conseguir um produto final que cure ou apague todas as misérias humanas) em uma narrativa de suporte naturalmente

fragmentário, carregando uma trama de ficção científica que aponte as precariedades inerentes da humanidade (uma humanidade ficcional que busca, incessantemente, atingir um grau de elevação e autoconhecimento por meio da ciência de mais alta tecnologia mesclada a mitos religiosos). Por isso, não parece impossível estabelecer relações alquímicas com o interesse de Yoshiyuki Sadamoto, autor de *Eva*, ao criar elementos misturando substâncias do mundo religioso, do *Pop*, bem como do místico e do esotérico, através de imagem e texto. Pois, sabidamente, como *Neon Genesis Evangelion*, a alquimia também tomava para si uma infinidade de recursos e conhecimentos de distintas áreas da ciência e da cultura: química, física, medicina, biologia, misticismo, semiótica, espiritualismo, arte, astrologia, filosofia, matemática, etc. Além disso, a alquimia, interessada em transformar materiais vulgares em substâncias nobres, pode se relacionar muito bem com a ideia de Sadamoto de transformar um gênero de linguagem massificada e banal, vinculada a intuítos comerciais, em um elemento mais nobre, detentor de qualidades e essência artísticas transcendentais.

A presença de referências místicas, sagradas ou esotéricas na linguagem de uma ficção científica que retrata um riquíssimo mundo altamente desenvolvido, pós-apocalíptico, parece nos mostrar um fato incontestável: mesmo o homem mais aparatado racionalmente e instrumentalmente (em um rico futuro tecnológico) será atormentado pelas incertezas e precariedades da existência; e, como seus antigos (e primitivos) antepassados, ainda buscará nos deuses ou nos segredos do misticismo algumas respostas, reconfortos e amparos.

Outro fator pertinente a esse debate sobre a mística está relacionado ao fato de *Neon Genesis Evangelion* ser uma obra nipônica. Por ser uma obra de arte de origem japonesa, talvez o ocidente fracasse com frequência em compreender com exatidão as profundezas do modo de pensar hermético oriental, pois até o misticismo em sua própria natureza desafia a análise da lógica, e a lógica é o traço mais característico do pensamento ocidental, moderno.

Por outro lado, não podemos reduzir a presença de elementos herméticos da linguagem de *Eva* a uma simples tentativa de aproximação com o sagrado, místico ou esotérico. Afinal, tal linguagem recheada de elementos herméticos configura metaforicamente, no contexto geral da obra, a evidente sensação de estranhamento em relação ao incógnito, ao inexplorado. Sendo *Neon Genesis Evangelion* uma trama baseada nas incertezas de um mundo contingente, em liquefação, faz sentido

abordar a presença do hermetismo como maneira de instaurar, por meio da linguagem (tanto imagética como textual, escrita), a presença emulada e literal do desconhecido.

Esse desconhecido estando, por exemplo, representado na misteriosa relação dos ciborgues, máquinas e armas com nomes e palavras bíblicas ou na presença de imagens pouco inteligíveis racionalmente, reafirma a incapacidade tanto dos personagens como do próprio leitor em digerir (bem como racionalizar) o que é apresentado pela trama (ver anexos 60, 74). Ou seja, não se pode compreender o que a mente humana não consegue enquadrar no “lugar comum” das coisas. Nesse lugar comum, por exemplo, não está a misteriosa queda do corpo celeste causando o que foi convencionado como “Segundo Impacto”; também não está no lugar comum a obscura presença dos seres chamados “Anjos”; e igualmente não está nesse lugar comum o interesse das entidades SEELE e NERV e a maneira como elas farão a humanidade atingir um elevado grau de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo, a fim de criar o ser humano ideal, livre de precariedades, angústias e sofrimentos.

Quase tudo em *Eva* é uma incógnita, quase tudo é um mistério, que não necessariamente precisa ou pode ser compreendido, interpretado, pelos personagens ou pelo leitor. Mesmo assim, a eleição de simbologias específicas ou a criação de circunstâncias ficcionais servem como profuso espaço para questionamentos e desenvolvimento de relações ou interconexões simbólicas dentro da própria obra; ou seja, significação. Sobre os significados na arte atual, Bauman argumenta:

Assim, a arte e a realidade não-artística funcionam nas mesmas condições, como criadoras de significado e portadoras de significado, num mundo notório por ser simultaneamente afortunado e flagelado pela insuficiência e pelo excesso de significados. Já não há uma posição vantajosa, se elevando acima do território inteiro de experiência da vida, cuja totalidade podia ser avistada, mapeada e copiada, de modo que alguns significados pudessem ser concedidos como reais e outros desmascarados como errôneos ou espectrais. (BAUMAN, 1998, p. 135)

Logo, na linguagem “hermética-pop” de *Evangelion*, sua tendência a tentar materializar o irreconhecível ou o incompreensível aos olhos da racionalidade humana, parece estar em conformidade com a necessidade de manter o “eternizante” ideal da obra como produtora contínua (e inesgotável) de significados. Assim, *Eva* se encaixa perfeitamente nas premissas da arte pós-moderna, que estimula o recurso de significação polifônica, líquida. Sobre tal condição da arte pós-

moderna (que, neste caso, vem a acrescentar mais uma explicação para a demanda de hermetismo na linguagem de *Eva*), Bauman argumenta:

O significado da arte pós-moderna, pode-se dizer, é estimular o processo de elaboração do significado e defendê-lo contra o perigo de, algum dia, se desgastar até uma parada; alertar para a inerente polifonia do significado e para a complexidade de toda interpretação; agir como uma espécie de anticoagulante intelectual e emocional, que previna a solidificação de qualquer invenção a meio caminho para um cânone gelado que detenha o fluxo de possibilidades. Em vez de reafirmar a realidade como um cemitério de possibilidades não provadas, a arte pós-moderna traz para o espaço aberto o perene inacabamento dos significados e, assim, a essencial inexauribilidade do reino do possível. Pode-se mesmo dar um passo adiante e sugerir que o significado da arte pós-moderna é a desconstrução do significado; mais exatamente, revelando o segredo do significado, o segredo que a moderna prática teórica tentou firmemente esconder ou deturpar. Esse significado só “existe” no processo de interpretação e da crítica, e morre completamente com ele. (BAUMAN, 1998, p. 136)

Paralelamente, em *Evangelion*, essa similar possibilidade, a da linguagem mística ou sagrada transformada em hermetismo pop vendido vulgarmente a preços módicos nas bancas de revista, traz para o debate questões relacionadas a uma liberdade fluida de construções e desconstruções da linguagem no intuito de se criar um sistema próprio (ou privado) do artista: único, autoral e que, supostamente, almeja alcançar consensualidade. No entanto, esta prática de livre dissolução e a soberana (e desimpedida) reconstrução reformulada de tipos de linguagens específicas e já consolidadas (a mística ou sagrada e a pop) revelam um lado ambivalente desse fazer poético. Bauman explica:

Mas a arte contemporânea parece preocupar-se, mais do que qualquer outra coisa, em desafiar, reptar e derrubar tudo o que a aceitação social, o aprendizado e a formação solidificaram em esquemas de necessária conexão; é como se todo artista, e toda obra de arte, lutasse para construir uma nova obra de arte privada, esperando e desesperando convertê-la numa linguagem consensual e genuína, isto é, dentro de um veículo de comunicação. (BAUMAN, 1998, p. 132)

Então, deste modo, as articulações entre os elementos que conformam a linguagem de *Eva* estabelecem vínculos novidadeiros e, de certa forma, exóticos quando inseridos dentro de um veículo de comunicação massificado, relativamente tradicional, como as histórias em quadrinhos. Além disso, essa linguagem “hermética-pop” se contrapõe aos padrões até então condicionados para (e por) histórias em quadrinhos de ficção científica, por exemplo. Pois, cria-se uma linguagem lógica-irracional (hermética e pop), aparentemente baseada na ambivalência mística (incluindo abordagens, temáticas e pontos de vista outrora

alheios a tramas desse gênero (quase sempre resumido a máquinas, experiências científicas, espaço sideral, acidentes catastróficos, etc.).

De certa forma, essa linguagem “lógica-irracional” parece trazer para o mundo ficcional da trama de *Evangelion* um senso de crise da modernidade ou de mal-estar relacionado à tentativa de controle da própria linguagem no intuito (falho) de torná-la uma substância modernamente exata, instrumental, pura e eficiente. Essa mesma linguagem lógica-irracional parece vincular-se e aconchegar-se nos espaços atribuídos à pós-modernidade (termo que mais tardiamente Bauman vem a caracterizar como uma condição pertencente ao espectro da modernidade líquida). Segundo Bauman (1999, p. 111), a irracionalidade é o refugio da indústria da racionalidade e o caos é o refugio que se acumula na produção da ordem. Bauman (1998, p. 24) também argumenta que “o serviço de separar e eliminar esse refugio do consumismo é, como tudo o mais no mundo pós-moderno, desregulamentado e privatizado”. Não por acaso, a linguagem de *Neon Genesis Evangelion* é basicamente constituída, em quase sua totalidade, pelo refugio da racionalidade e da ordem já produzidas por outros artistas e mídias massificadas (uma linguagem construída revolvendo o lixo e os escombros da produção simbólica da modernidade). No entanto, esses refugos simbólicos terminam por se mesclar a antigos símbolos e signos do sagrado, do místico e do esotérico, conferindo a tais sobras da modernidade um caráter igualmente invulgar, porém, atualizado.

Ao fim, essas modernas sobras acumuladas pelo autor Yoshiyuki Sadamoto (aglomeradas, agregadas como as pedras do mosaico de um ícone bizantino da pós-modernidade) perdem univocidade, espelhando, ainda que em fragmentos, uma imensidão de representações ou significações reconhecíveis em outras famosas narrativas ficcionais íntegras, razoavelmente unívocas e, em certa medida, objetivamente coesas do mundo “erudito” das artes ou do democrático mundo “popular” do entretenimento.

5.1.5.2 *Ambiguidade, antinaturalidade, polissemia e estranhamento*

Evangelion, apesar de possuir uma linguagem bastante inovadora para os padrões quadrinísticos massificados, representa bem uma tendência contemporânea da linguagem que presa (muitas vezes conscientemente) pela ambiguidade, pelo estranhamento, pela epistemologia plural. Em *Eva*, podemos citar, como exemplo de

ambiguidade epistemológica, a designação dos “inimigos” dos humanos (os misteriosos seres que desejam destruir Tokyo-3) genericamente como sendo “Anjos”. Ou seja, seres supostamente maldosos relacionados, nominalmente, à positividade, bondade e compaixão. Também podemos perceber essa característica epistemológica ambígua na conformação dos ciborgues EVA: em nenhum momento fica clara para o leitor a essência exata dessas figuras híbridas (ao mesmo tempo que são máquinas, igualmente são seres vivos orgânicos; ao mesmo tempo que precisam ser pilotados pelas “crianças escolhidas”, também possuem libertadores instintos “naturais”). Além disso, a própria narrativa de *Neon Genesis Evangelion* não representa exatamente uma trama de ficção científica convencional para as massas: é ao mesmo tempo conceitualmente sofisticada (simbólica, hermética), mas também se volta a um público médio (pouco dado a erudições ou reflexões mais profundas). Logo, muitos termos ou elementos em *Eva* (imagens, palavras, personagens, etc.) não possuem univocidade e, por consequência, causam estranhamento.

Segundo o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 261), o termo “estranhamento” pode ser entendido como ato, processo ou efeito de estranhar; uma espécie de admiração, de pasmo diante de algo que não se discerne ou não se espera. Também, a partir do mesmo dicionário, o termo estranhamento pode ter o significado de certa aversão ou repulsa a alguém ou a algo que não se conhece. Além disso, Houaiss (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 261) frisa que, em um contexto narrativo, o estranhamento pode ser percebido como uma estratégia construída a partir da peculiaridade do estilo, do desvio do uso do padrão da língua (em termos sintáticos, morfológicos ou fonológicos) ou de qualquer outro recurso, cujo objetivo é chamar a atenção do leitor. Tendo o conceito de estranhamento já esclarecido e em mente, podemos analisar com mais propriedade a problemática da inserção de elementos exóticos ou alheios ao tradicional gênero ficção científica na poética da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*.

De um modo metafórico, esses elementos “estranhos”, inseridos na malha ficcional científica, podem ser tratados como verdadeiros estrangeiros: fragmentos simbólicos aparentemente discrepantes em seu entorno, outrora tradicional e previsível (habitado comumente por robôs, computadores, cientistas, veículos voadores, etc.). A presença desses elementos exóticos ou “estrangeiros” na malha ficcional de *Eva* nos permite tomar a escolha do gênero ficção científica (tão

representativo na modernidade líquida) como uma metáfora contemporânea para a tentativa falha de combate ou controle artificial dessa estranha falta de univocidade da linguagem. Assim, Yoshiyuki Sadamoto nos revela, por meio de seu enredo salpicado de símbolos e signos alheios à tradição quadrinística de ficção científica, um real descontrolo do que pode ser concebido ou compreendido com o liberado uso da linguagem (rica em “estranhas” potencialidades criativas ou experimentais).

Bauman (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 30) menciona que “os poderes criativos dos homens podem estar ligados precisamente às inadequações da linguagem humana que os *designers* de computadores pretendiam eliminar – e muitos viam os computadores como a promessa de eliminá-las”. Entretanto, essa aparenta ser uma condição que nem mesmo a alta tecnologia de nossos tempos modernos conseguiu resolver. Desta maneira, na pós-modernidade (ou na modernidade líquida), parece ter havido certa desilusão com tal tentativa de resolução desse “infortúnio”. Ou seja, na modernidade tardia é notada uma desistência e conseqüente insegurança (ou receio) em relação à capacidade libertadora e ao caráter selvagem da linguagem (bem como dos signos e símbolos nada unívocos que a conforma). Bauman argumenta a respeito da falta de univocidade na linguagem da pós-modernidade (a também chamada modernidade líquida; período em que foi criada a obra *Neon Genesis Evangelion*):

Note-se que as questões pós-modernas não encontram utilidade para a “certeza” ou mesmo para a “segurança”. A univocidade da epistemologia moderna parece irremediavelmente deslocada nessa realidade pluralista com a qual a indagação ontológica pós-moderna primeiro se reconcilia e à qual depois é dirigida. Aquele desejo imenso de poder que animou a busca do definitivo (única coisa que poderia animá-la) desperta agora pouca paixão. Somente sobranceiras se erguem ante a autoconfiança que outrora fez a busca do absoluto parecer um projeto plausível. (BAUMAN, 1999, p. 113)

Por conseguinte, em razão da selvagem dissonância encontrada dentro da própria linguagem de *Eva* (ambivalente em sua “lógica irracional”, em seu “hermetismo pop”), é instaurada certa condição caracterizada pela aceitação do estranhamento (postura também bastante corrente na arte atual). Talvez essa aceitação do “estranho”, ou sua tentativa de naturalização (já que a luta a favor da racionalidade unívoca se mostrou falível, insustentável), torne sua presença e absorção na realidade da pós-modernidade algo corriqueiro. Acerca da aceitação do estranhamento na linguagem da pós-modernidade, Bauman elucidada:

Parece que no mundo da ambivalência universal da estranheza o estranho não é mais atormentado pela ambivalência do que é e o absolutismo do que

deveria ser. Essa é uma nova experiência para o estranho, e já que a experiência do estranho é uma que a maioria partilha, esta também é uma nova situação para o mundo. Com essa nova experiência, nem o estranho nem o seu mundo devem permanecer os mesmos. (BAUMAN, 1999, p. 113)

Logo, esse estranhamento, em algum momento no decorrer da narrativa (e da leitura ou fruição), deixa de ser um total “estranhamento inédito” para dar lugar a um “estranho reconhecível”, já experienciado (não totalmente explicável de maneira racional, mas já visível, perceptível, delineável esteticamente): assim torna-se, ao fim, um estilo. Além disso, é necessária a aceitação do estranhamento para que, em *Neon Genesis Evangelion*, autor e leitor instaurem um pacto. Sem esse pacto, o estranhamento (carregando símbolos e signos exóticos a um gênero popularmente consagrado) se tornaria uma coleção gráfica, desconexa ou irrelevante na formação da gramática estética da obra.

Então, com o passar do tempo, o estranhamento vai se tornando natural (ou melhor, “aceito”) dentro da linguagem narrativa ou estética daquele universo fictício com elementos ambíguos (herméticos e pop), ideado por Yoshiyuki Sadamoto. Afinal, como disse Bauman (1999, p. 66), “na melhor das hipóteses, a incerteza produz confusão e desconforto. Na pior, carrega um senso de perigo”. E são justamente essas as apostas que faz o autor de *Eva*: investe, ao mesmo tempo, em uma linguagem que provoque confusão, desconforto ou perigo. Afinal, torna-se muito difícil escapar desses tipos de sentimentos, pois se trata de uma trama que tem como diegese um mundo antinatural, liquefeito, pós-apocalíptico, em desordem, onde tudo parece estranhamente estar fora de seu lugar original (sem o suporte de uma referência clara, acertadamente absolutizada). Em casos como este, podemos recorrer a uma citação de Bauman, que pondera sobre a naturalidade (ou a falta dela) no contexto do estranhamento:

A primeira razão que torna impossível escapar à estranheza é exatamente a “naturalidade” do estado nativo. Cada um está “situado” ou não, “afinado” ou não. Toda a questão de estar “afinado” reside em que isso permite apenas um estado alternativo, ou melhor, faz todas as alternativas concebíveis se reduzirem a uma, com isso absolutizando sua própria condição. (BAUMAN, 1999, p. 87)

É a partir da repetição contínua desse “estranho antinatural” (hermético e pop), mesmo sem o amparo de uma condição absolutizada, que a narrativa de *Evangelion* se transforma em uma linguagem reconhecível, fruível e praticável com mais facilidade aos já iniciados em sua gramática simbólica (na qual até mesmo os computadores possuem nomes religiosos alegoricamente pertinentes à construção

estética da trama). Afinal, como bem disse Eisner (2015, p. 2), quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, as imagens repetitivas e os símbolos reconhecíveis (“estranhos” ou não) são transformados em linguagem. Entretanto, apesar disso, dessa possibilidade de repetição do estranho, do antinatural, e da possível alfabetização dentro de um contexto “hermético-pop”, a trama idealizada por Yoshiyuki Sadamoto ainda continua guardando poucas certezas: verdades podem se transformar em mentiras e mentiras, por sua vez, podem se transformar em verdades. Assim, como a própria linguagem “estranhamente” ambivalente, no discurso de *Neon Genesis Evangelion* não existem nem verdades nem mentiras absolutas, tudo é relativizado (ver anexos 60, 74).

Uma das poucas certezas que temos ao iniciar a leitura de *Evangelion* é que, no ano 2000, uma imensa colisão ocorre no círculo polar antártico (incidente denominado como Segundo Impacto). Pois, as consequências desse evento (explicado de forma verdadeira ou não) continuam palpáveis e presentes durante a narrativa: as sólidas calotas polares derreteram e o nível das águas dos mares se elevou, inundando grande parte habitável do globo (ver anexos 3, 4). Tal cataclisma fictício parece servir de metáfora, na modernidade, para o derretimento das certezas que tínhamos sobre questões relativas à verdade, a gêneros artísticos, diferenças entre arte popular e arte erudita, e, acima de tudo, do que vem a ser o lugar da linguagem como mediadora de aspectos estéticos e culturais ambivalentes (matérias-primas fundamentais da “estranha” polissemia).

Essa condição incontestavelmente desconfortável, estranha e imperfeita dentro do âmbito da especificação, do sentido e da significação é, primordialmente, uma característica da pós-modernidade. Sobre tal assunto, Bauman traça o seguinte argumento:

A ideia inerentemente polissêmica e controvertida de pós-modernidade refere-se em geral (ainda que tacitamente apenas) primeiro e acima de tudo a uma aceitação da inextirpável pluralidade do mundo; pluralidade que não é uma estação de passagem na estrada rumo à perfeição ainda não atingida (as imperfeições são muitas e variadas; a perfeição é, por definição, sempre uma), estação que mais cedo ou mais tarde será deixada para trás –, mas a qualidade constitutiva da existência. (BAUMAN, 1999, p. 109)

Assim, sendo selvagem, ambivalente e polissêmica, a linguagem de *Neon Genesis Evangelion* estabelece vínculos poéticos e estéticos com o que há de mais desestabilizador no indivíduo da modernidade tardia: o estranhamento contido na

imperfeição, na pluralidade, na indefinição, ou seja, na inconstância indomável da linguagem (em especial a artística, espaço de livre curadoria simbólica e sígnica).

5.1.6 Evangelion e a ficção científica: a “armadilha” da liquefação de um gênero quadrinístico tradicional

A linguagem ambivalente em *Neon Genesis Evangelion*, funde concomitantemente em uma mesma obra vários elementos estereotipados pelo moderno mercado editorial (posteriormente transformados em refugio pela própria modernidade), tidos como típicos de revistas em quadrinhos para garotos (máquinas, robôs, lutas), para garotas (romance, namoros), para adultos (existencialismo, trabalho) ou para crianças (humor, aventura e mascotes). Todos esses itens (clichês) se encontram tutelados sob a égide poética do gênero ficção científica de uma revista que não visa especificar seu público alvo.

É ordinariamente sabido que, sobretudo durante os anos 1960, 1970 e 1980, muitas obras cinematográficas, televisivas e de histórias em quadrinhos surgiram no Japão, tomando (homogeneamente) como premissa a ficção científica ou o que popularmente ficou conhecido como gênero “*mecha*”. Podemos tomar como exemplos dessa popular vertente ficcional (figurando nesse espectro temporal) os mangás *Akira* e *Ghost in the Shell*; as animações *Astro Boy* e *Gundam*; ou as séries de TV *live action* (com atores) como *Spectroman* e *Changeman*.

Podemos dizer que este gênero, o *mecha*, foi moda durante esse período de sabida modernização e elevação do Japão a potência econômica e tecnológica mundial, sendo replicado e imitado até quase sua exaustão como estilo ou temática narrativa. Zygmunt Bauman (2013, p. 22) afirma que, de fato, o aspecto mais perceptível da moda é a sua capacidade de gerar um fluxo constante e homogeneizador, em eterno devir, aumentando sua força motora devido à sua influência e, também, devido às evidências acumuladas de seu impacto.

O popular gênero *mecha* (redução da palavra inglesa “*mechanical*”, traduzível como “mecânico”), mesmo que já estivesse em decadência nos anos 1990 (em grande medida por falta de originalidade e complexidade das tramas), ainda continuava atraente ao grande público (afinal, a ideia de seres humanos dividindo um mesmo cenário com máquinas gigantes é bastante sedutora). Entretanto, *Neon Genesis Evangelion* não trata apenas sobre isso. Na realidade, a tecnologia e os

grandes robôs são o aspecto menos relevante dessa narrativa sequencial ideada por Yoshiyuki Sadamoto. Pois, a trama desse mangá vai muito mais além das lutas épicas entre gigantes seres altamente tecnológicos de capacidades destruidoras.

Talvez seja incongruente aos olhos de muitos de nós, acostumados com a linearidade e a mimetização temática dos gêneros e subgêneros quadrinísticos, que em uma história em quadrinhos de ficção científica “*mecha*” nem os robôs, nem as máquinas, nem os monstros, nem as catástrofes (naturais ou artificiais) sejam, ao fim, o ponto principal de convergência dessa narrativa vista em *Evangelion*.

Provavelmente essa não conversão rumo a sentidos mais “previsíveis” se deva ao fato de *Eva* preferir, por razões específicas, confluir em direção a outro caminho, menos óbvio, mais experimental. Afinal, como um produto cultural da modernidade tardia (ou seja, da modernidade líquida), vinculado às leis de mercado, *Neon Genesis Evangelion*, para sustentar a linguagem de ficção científica (já minada por muitos anos de exploração estética dessa fórmula agora cansada e esvaziada), teve de se reinventar, se renovar. Não podemos esquecer que a procura exacerbada por renovação e reinvenção é algo tipicamente visto na modernidade líquida. A respeito da necessidade de reinvenção e renovação, Bauman explica:

O consumismo dirigido para o mercado tem uma receita para enfrentar esse tipo de inconveniência: a troca de uma mercadoria defeituosa, ou apenas imperfeita e não plenamente satisfatória, por uma nova e aperfeiçoada. A receita tende a ser reapresentada como um estratagema a que os consumidores experientes recorrem automaticamente de modo quase irrefletido, a partir de um hábito aprendido e interiorizado. Afinal de contas, nos mercados de consumidores-mercadorias, a necessidade de substituir objetos de consumo “defasados”, menos que plenamente satisfatórios e/ou não mais desejados está inscrita no design dos produtos e nas campanhas publicitárias calculadas para o crescimento constante das vendas. A curta expectativa de vida de um produto na prática e na utilidade proclamada está incluída na estratégia de marketing e no cálculo de lucros: tende a ser preconcebida, prescrita, instilada nas práticas dos consumidores mediante a apoteose das novas ofertas (de hoje) e a difamação das antigas (de ontem). (BAUMAN, 2008a, p. 31)

Isso predispôs, conseqüentemente, este tipo de linguagem ficcional, a da ficção científica, a encontrar outros modos narrativos que fugissem da previsibilidade (profanando as antigas tradições desse gênero moderno). Então, a linguagem dessa forma ficcional, como os sólidos da modernidade clássica, termina por ser fragmentada, dissolvida, para que em seu lugar surja um outro sólido, ou seja, uma outra forma de se contar uma história a partir de uma mesma temática historicamente convencional. Assim, o autor de *Eva* teve em suas mãos a capacidade de, ao mesmo tempo, liquefazer o gênero de ficção científica

convencional como também a liberdade de recriar um outro molde, mais aprimorado e apropriado a seus interesses poéticos, aos novos anseios do público e ao apetite do mercado. A respeito da dissolução e criação de outros moldes consentidos por uma liberdade individual adquirida, Bauman afirma:

Na verdade, nenhum molde foi quebrado sem que fosse substituído por outro; as pessoas foram libertadas de suas velhas gaiolas apenas para ser admoestadas e censuradas caso não conseguissem se realocar, através de seus próprios esforços dedicados, contínuos e verdadeiramente infundáveis, nos nichos pré-fabricados da nova ordem: nas classes, as molduras que (tão intransigentemente como os estamentos já dissolvidos) encapsulavam a totalidade das condições e perspectivas de vida e determinavam o âmbito dos projetos e estratégias realistas de vida. (BAUMAN, 2001, p. 14)

Logo, percebemos que o que Yoshiyuki Sadamoto fez (ao dissolver a estrutura tradicional da linguagem desse subgênero “*mecha*”) também está amparado pela ideia de ruptura das fronteiras temáticas que engessavam uma típica narrativa de robôs e monstros misteriosos gigantes. Além disso, Sadamoto também parece não negar a reciclagem das sobras e entulhos da produção simbólica da modernidade para, em um segundo momento, encaixar todo esse refugio (massificado, pop) de maneira a formar um mosaico polissêmico recobrando a superfície receptora (do gênero ficção científica).

O resultado dessa experimentação com a linguagem torna a trama ainda mais sofisticada e ampla em suas possibilidades de leitura, mas igualmente na multiplicação de pontos de interesse, já que, em certa medida, a narrativa se torna sensivelmente mais livre, multifocal e descentralizada, tanto tematicamente como esteticamente.

Evangelion usa como artifício (bastante simples, por sinal, mas atrativo) os robôs, para conquistar a atenção do público leitor e consumidor. Deste modo, quando já estabelecido o argumento, a trama revela sua verdadeira intenção: tentar alcançar o maior número possível de leitores (ávidos por um produto superficial e recheado de clichês do gênero de ficção científica ou *mecha*), através de uma estética já conhecida, atraente e popular. Seguido a isso, está o desejo do autor de, por meio da superficialidade estética (pop), manter esse público cativo, vislumbrando, discretamente, a real finalidade que é debater sobre questões filosóficas, sociais e existencialistas.

Usar desse artifício para tentar captar o público para a leitura do mangá pode ter um lado negativo ou, no mínimo, arriscado. Afinal, o leitor que não conseguir se libertar das amarras que o prendem inicialmente à superfície da narrativa pode estar

fadado a interromper a sua leitura. Além disso, pode-se dizer que o autor usou de um jogo de marketing, em certa medida, malicioso (supostamente traindo o pacto inicial feito entre autor e leitor).

Talvez, por essa razão, os capítulos que subdividem cada edição do mangá sejam chamados de “estágios” (como visto no anexo 90), numerados em ordem crescente durante toda a narrativa; afinal, o leitor terá de atravessar intrepidamente (do mesmo modo que em uma aventura em fases de videogames ou até mesmo como se ele próprio vivenciasse as partes fracionadas de um processo científico, assim visto no anexo 1) diferenciadas etapas da trama, experimentando toda a classe de subgêneros ali mesclados e suas exigências: drama, comédia, erótico, suspense, etc. Além disso, metaforicamente, essa passagem de “estágios” (ensejados em um “programa”) igualmente pode ser referida ao conseqüente amadurecimento do leitor-consumidor (juntamente aos personagens em busca de autoconhecimento) até se transformar, ao fim, em um disciplinado e consistente fruidor. Também, existe uma ambigüidade entre a linguagem numérica usada para nomear e ordenar os capítulos (exata, racional, previsível) e a própria linguagem da obra como um todo (fluida, heterogênea, inesperada, selvagem).

Logo, depois de certo tempo de leitura, percebemos que *Neon Genesis Evangelion* não é uma narrativa tão simples como parece (nem no sentido visual, nem no sentido interpretativo). Sua estrutura narrativa flui liquidamente e constantemente de um modo mais tradicional (seguindo a cronologia dos eventos ocorridos) para construções mais complexas e artificiosas, nas quais passado e presente se intercalam, especialmente por meio de pensamentos ou memórias, abrindo mão de um único sentido, uma única direção, ao se contar a história (ver anexos 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85).

Por essa razão, o ritmo da narrativa comumente sofre câmbios de velocidade: de ritmos cadenciados (algumas vezes arrastados, como o visto nos anexos 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85) para ritmos mais frenéticos (ver anexo 24). Nesses dois casos (o da lentidão e o da rapidez), o controle (e o descontrole) da velocidade dá à trama o timbre psicológico necessário à esfericidade dos personagens (não raramente de humores variáveis, humanizados). Além disso, a maleabilidade da velocidade (fluidamente inconstante) brinca com a expectativa do leitor, sempre à espera de reviravoltas que possam, de uma maneira didática, explicar a sofisticada, hermética e intrincada trama (revestida de plasticidade pop).

A princípio, em uma primeira instância, aos leitores menos traquejados, pode parecer que o autor Yoshiyuki Sadamoto realmente queira enganar quem inicia a acompanhar a trama de seu mangá (visto que, em um primeiro momento, o que chama a atenção são as batalhas de ciborgues gigantes contra monstros misteriosos). Entretanto, na realidade, o mangá desde seu princípio é honesto com o que planejou estabelecer como sua própria poética. Pois, essencialmente, aquilo que vemos nos primeiros capítulos ou primeiras edições é continuado e aprofundado (ou seja, a essência da obra não muda). O que parece fazer com que o leitor se mantenha cativo na leitura do mangá é justamente a aceitação da obra como ela é, mantendo certa disposição à fruição desse tipo de narrativa, que mistura a superficialidade com a profundidade, o popular com a sofisticação conceitual. Logo, a narrativa de *Eva* exige o amadurecimento e a resiliência do leitor: afinal, em uma obra essencialmente híbrida, ele terá de encarar elementos que, a princípio, não façam parte do seu metiê como fruidor (o que, automaticamente o retira de sua zona de conforto inicial).

Diferente das histórias em quadrinhos mais convencionais sobre ficção científica e tecnologias, *Neon Genesis Evangelion* possui uma trama carregada de longos diálogos, enfoque em dramas pessoais ou íntimos, grandes planos (quadrinhos) em destaque, fazendo com que o enredo ganhe mais profundidade e intensidade (assim como visto nos anexos 2, 36, 53, 74, 79), dando, por fim, um aspecto geral mais floreado e contemplativo à narrativa, recheada de solilóquios e viagens oníricas. Em uma perspectiva geral, essas passagens (de solilóquios, onirismo ou contemplações de grandes imagens) acompanham o que a história parece entregar: uma pausa para reflexão (ou meditação) em meio ao caos de uma sociedade (como a nossa) que habita a modernidade já liquefeita, assombrada pelas incertezas, conflitos ou precariedades individuais.

Por isso, novamente podemos afirmar que *Evangelion* vai muito mais além da ficção científica e suas batalhas de ciborgues gigantes contra criaturas misteriosas. Sua temática e suas técnicas de linguagem possibilitam abranger muitos outros assuntos que fluidamente se misturam. Para compreender tal conjunto de assuntos, não basta o leitor apenas estar preocupado com o possível desfecho da obra, mas sim interessado na trajetória ficcional que a própria narrativa oferece, absorvendo as informações necessárias a fim de tentar interpretá-las, entendendo o objetivo da trama, de sua linguagem fragmentária híbrida, e o que esse sutil mangá

verdadeiramente quer discutir: as tragédias e precariedades humanas em um ambivalente mundo líquido.

5.1.7 O resgate afetivo dos refugos pop da modernidade como construção de uma obra de arte massificada e profunda

Podemos afirmar que é comum, na modernidade e mais ainda na modernidade líquida, a multiplicidade de pontos de vista. Apesar de o mangá *Neon Genesis Evangelion* ser uma obra bastante peculiar dentro do gênero quadrinístico de “ficção científica”, podemos reconhecer em seu corpo uma série de fragmentos estéticos retirados de outras obras, internacionalmente conhecidas, de distintos gêneros artísticos (cinema, quadrinhos, música, animação, séries televisivas, etc.). No entanto, esses fragmentos, mesmo aparentemente desconexos, em sua grande maioria parecem advir de obras pertencentes a uma mesma esfera cultural: o mundo pop ou o mundo das massas. Baseados no teórico David McCarthy (2001, p. 6), é pertinente lembrarmos que a poética inspirada nos signos do consumismo e comunicação de massa tenha sido ascendida durante o pós-guerra pelo movimento da *Pop Art*. É também McCarthy (2001) quem afirma que o movimento da *Pop Art* dá continuidade a certas práticas de assimilação de objetos achados, tendo como base o Dadaísmo e o Surrealismo:

O Dadá também popularizou várias técnicas que foram mais tarde adotadas por artistas Pop. O objeto achado era algo encontrado ou selecionado pelo artista e depois exibido sem alteração. Quando esses objetos eram manufaturados ou produzidos em massa, eles eram chamados de *ready-mades*. Os dois tipos de objeto ajudaram os dadaístas a rejeitar a ideia de que a arte era só uma forma de artesanato. [...] Outra técnica favorita era a colagem, que nos anos 20 foi estendida a sua parceira fotográfica, a montagem. [...] Como o Dadá, o Surrealismo utilizou o encontro casual para produzir novos significados surpreendentes, perpetuando ao mesmo tempo a importância do objeto achado, ou *objet trouvé*, como um elemento significativo na produção artística. (MCCARTHY, 2001, p. 16-17)

Em *Evangelion*, esses inúmeros fragmentos atomizados, de origem pop, internacionalmente conhecidos, quando unidos para conformar o corpo híbrido do mangá, são articulados entre si da mesma maneira que uma *assemblage*. Ou seja, constituem uma composição deliberadamente organizada, requintada. Tendo como matéria-prima tais fragmentos, o arranjo que constitui o corpo da narrativa é semelhante, metaforicamente, às conhecidas colagens pop do artista britânico

Richard Hamilton: compostas basicamente de recortes (ou pedaços) de protagonistas desfilados no eterno festim da sociedade de consumo.

Entretanto, sobre esses recortes (ou fragmentos), é importante ressaltar a seguinte questão: ao mesmo tempo que essas referências pop (internacionalmente conhecidas) são incrustadas na narrativa de *Eva* a fim de ganharem papéis específicos dentro da trama, elas não perdem totalmente os seus valores originais (detendo, em geral, o mesmo aspecto arquetípico que anteriormente possuíam em seus contextos iniciais, em que foram gestadas). Assim, por exemplo, são ainda mantidas as simbologias dos robôs, de alguns acontecimentos ou fatos da trama (igualmente retirados de outras obras) ou mesmo elementos cenográficos. A cidade de Tokyo-3 (de *Neon Genesis Evangelion*), por exemplo, continua carregando o mesmo conceito que a cidade de Neo-Tokyo (de *Akira*; uma história em quadrinhos e anime dos anos 80): tanto Tokyo-3 como Neo-Tokyo são cidades futuristas criadas depois de o planeta terra sofrer um grande cataclisma que destruiu a antiga Tokyo, ou a Tokyo “original”.

O uso de fragmentos “pré-moldados” referenciais, além de ajudar na rápida construção da estrutura e da arquitetura narrativa e seu conceito (igualmente refletindo uma veloz produção editorial a fim de suprir as demandas do mercado), também terminam por implementar a velocidade de fruição dos leitores. Pois, estes fragmentos arquetípicos (em muitos casos, internacionalmente difundidos), já eram ou são conhecidos em grande medida por boa parte do público consumidor desse tipo de produto (que guarda, muitas vezes, lembranças igualmente fragmentárias das narrativas de onde esses elementos pop, agora deslocados, são originários). Vejamos, como exemplo, as figuras a seguir:

Figura 20 - Comparativo Neo-Tokyo, em *Akira*, e Tokyo-3, em *Evangelion*



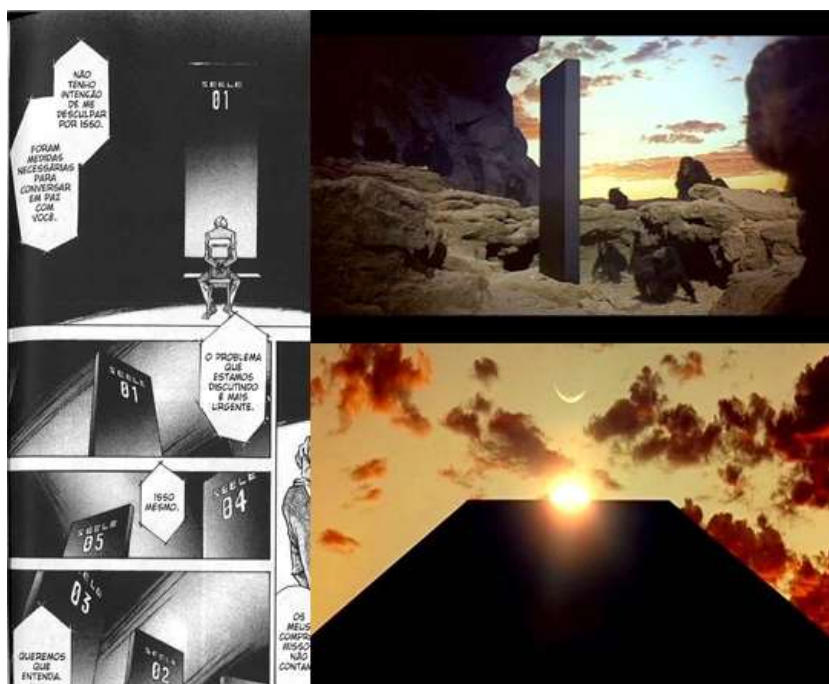
Parte superior - silhueta da futurista e obscura Neo-Tokyo, na animação *Akira* (1988); parte inferior - silhueta da ensolarada, iluminada e moderníssima Tokyo-3, de *Neon Genesis Evangelion*.
Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.co>

Figura 21 - Explosão energética, em *Akira*, e Segundo Impacto, em *Evangelion*



Parte superior - explosão energética destruindo Tokyo, no quadrinho *Akira* (1982); parte inferior - explosão do Segundo Impacto, em *Neon Genesis Evangelion*.
Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485756824/>

Figura 22 – Monolitos



Lateral direita - imagens do misterioso monolito do filme *2001 Uma Odisseia no Espaço* (1968); lateral esquerda - monolitos enigmáticos da SEELE, em *Neon Genesis Evangelion*.
Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/4775927354>

Figura 23 - Robôs e ciborgues



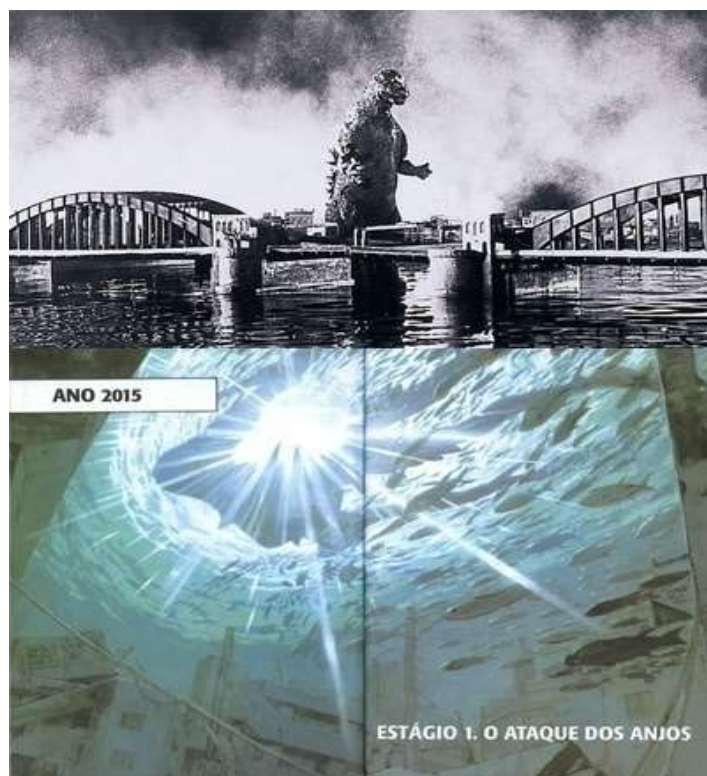
Parte superior - grupo de robôs da série animada *Gundam* (1979); parte inferior - ilustração de grupo de ciborgues do quadrinho *Neon Genesis Evangelion*.
Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485756831/>

Figura 24 - Garotos e máquinas



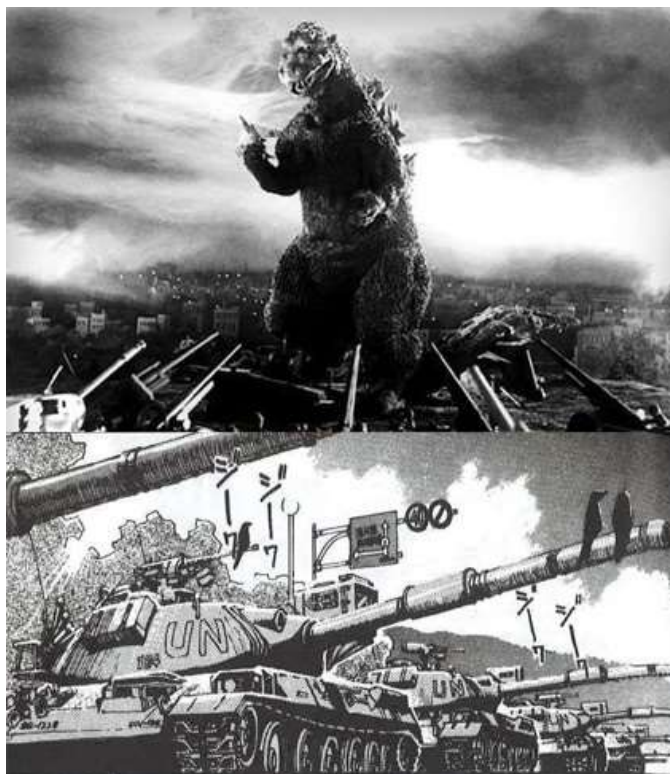
Lateral esquerda - garoto-máquina, do quadrinho *Astroboy* (1952); lateral direita - garoto sincronizado à máquina, do quadrinho *Neon Genesis Evangelion*.
 Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/47759273548575238/>

Figura 25 - Monstros e Anjos



Parte superior - o gigante monstro Godzilla chegando até Tokyo pelo mar, no filme *Godzilla* (1956);
 parte inferior - o gigantesco Anjo chegando a Tokyo-2 pelo mar.
 Montagem de própria autoria. Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735486029218/>

Figura 26 - Tanques apontados para o invasor



Parte superior - tanques apontados para o monstro Godzilla no filme *Godzilla* (1956); parte inferior - tanques apontados para o Anjo em *Evangelion*.

Montagem de própria autoria (2019). Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735486029727/>

Um ponto importante a ser lembrado é o fato de os fragmentos arquetípicos pop utilizados em *Evangelion* já há algum tempo estarem desgastados pelo uso incessante em obras de, na maioria dos casos, pouca relevância artística (afinal, desde meados da metade do século XX essas imagens populares foram profundamente exploradas pelos grandes veículos de entretenimento de massas). E, um mercado cultural saturado do mesmo tipo de produto indica que certas convenções narrativas já não mais funcionam devido à repetição infinita. Parecia, de certa maneira, que o gênero quadrinístico japonês de ficção científica “*mecha*” (junto a seus arquetípos) já estava monótono, não mais agradava ao mercado (sendo tachado como um gênero “moribundo”). E é justamente por volta da metade da década de 1990 que então Yoshiyuki Sadamoto inicia o processo de apropriação desses elementos pop em avançado estado de deterioração.

Paralelamente, é sabido que artistas da *Pop Art*, durante a década de 1960, também usaram deste artifício, a absorção de elementos simbólicos massificados degradados (refugos da racionalidade e do ordenamento da modernidade), para

conceber a poética fundamental de suas obras de arte. Segundo o historiador e crítico de arte Giulio Carlo Argan (1999, p. 579), a *Pop Art*, derivada e profundamente inspirada na cultura pop, assinala o ponto de chegada do processo de degradação e dissolução do objeto enquanto elemento sólido detentor de dualismo cognitivo, em que o outro termo complementar é o indivíduo (responsável por delimitar os espaços entre as coisas, designando-as como objetos distintos). Argan (1999, p. 579) também argumenta que, quando não acontece mais essa distinção, quando essa relação é rompida, o objeto perde sua capacidade de definição bem como sua relação espacial e dialética.

Assim, conseqüentemente, percebemos nos elementos saturados do universo da cultura de massa (especialmente em seus refugos), muitos elementos que se transformaram em “coisas” desconectadas de seu contexto original (privadas de sua força poética devido ao uso e à exposição excessivos, bem como devido ao desgaste dos seus verdadeiros significados). Ou seja, esses elementos se tornaram coisas banais, descartáveis e substituíveis. Entretanto, no mangá *Evangelion*, esses fragmentos degradados ganham uma outra oportunidade; ao mesmo tempo que “recolhe” esses fragmentos, Yoshiyuki Sadamoto parece procurar restaurar (ao menos parcialmente) as suas conotações arquetípicas originais ou universais: uma espécie de resgate simbólico dessas matérias descartadas.

Este apreço pelo resgate “amoroso” de fragmentos (anteriormente sólidos, mas agora deteriorados e conceitual ou visualmente viciados) permite ao autor, Sadamoto, explorar algumas nuances bastante sentimentais e subjetivas desses arquétipos dentro de sua obra. Tais materiais outrora descartados e esquecidos podem voltar à tona, à superfície da memória dos fruidores do mangá *Neon Genesis Evangelion*, trazendo uma infinidade de imagens (ricas em significados e simbolismos pessoais, íntimos), que ajudaram a formar o escopo de percepção de mundo e o caráter estético desses leitores-consumidores. Logo, com a névoa da memória dissipada, a relação de percepção com todo esse material recolhido torna-se, em *Eva*, algo essencialmente mais líquido, ambivalente, individual e intimista (carregado de valor afetivo). David McCarthy (2001), vem nos lembrar que também na *Pop Art* alguns artistas mantinham interesse por um passado nostálgico, repleto de elementos relacionados a uma infância já distante:

Os artistas *Pop* que estavam ativamente interessados em nostalgia eram britânicos, notadamente Peter Blake e David Hockney. Em 1963, Blake afirmou que a arte pop era “com frequência enraizada na nostalgia; a

nostalgia de coisas populares antigas”, que ele queria preservar ou recapturar no presente [...]. Um excelente exemplo é sua *Loja de brinquedos*, que apresentava uma falsa frente de loja com uma bandeira inglesa, carros e aviões de lata, soldados de plástico, alvos e outros itens produzidos em massa quando o autor era criança. O sentimento gerado é inevitavelmente romântico, e sublinha o desejo da Arte Pop de forçar o reconhecimento pelo observador de objetos de outro modo desaparecidos, imbuindo-os da força do mágico. (MCCARTHY, 2001, p. 59)

O mundo de *Neon Genesis Evangelion* (obra lançada em meados da década de 1990) é amplamente ocupado por figuras (ou arquétipos) fragmentários de desenhos animados, filmes, séries e histórias em quadrinhos das décadas de 1950 a 1980; ou seja, elementos arquetípicos massificados que possivelmente fizeram parte da infância de muitos leitores e até mesmo do próprio autor Yoshiyuki Sadamoto. Então, podemos arriscar dizer que, em grande medida, como indivíduos, somos frutos de nossa relação não apenas com outros seres humanos e com o ambiente que nos cerca; também podemos afirmar que nossas subjetividades, nossa forma de criar e encarar o mundo, está fortemente ligada a experiências estéticas vividas e absorvidas desde tenra idade (guardadas como fragmentos memoriais simbólicos, nostálgicos).

O *Pop* e seus artistas são, em certa medida, responsáveis pela construção de lembranças e memórias que qualificam e mediam nostalgicamente a fruição do leitor (como é o caso do quadrinista Sadamoto, ao resgatar e atualizar imagens arquetípicas antigas). Segundo matéria²³ intitulada *Profile*, publicada no mangá *Evangelion* (volume 17, em outubro de 2004), Sadamoto é nascido em 29 de janeiro de 1962. Logo, ele, o autor, ainda pode ser tratado como pertencente à geração japonesa do pós-guerra (período de reconstruções das sociedades destruídas pelos confrontos globais). Tomando as palavras de David McCarthy (2001, p. 59), podemos encarar essa nostalgia pop “como um olhar cuidadoso, quase reverente, e como uma evidência de que as raízes do movimento do pós-guerra estão nos anos de infância de seus principais praticantes”. Talvez não por acaso *Evangelion*, uma obra visivelmente pop, seja simbolicamente uma história sobre crianças em processo de amadurecimento, habitantes de um mundo pós-apocalíptico (fragmentado) em reconstrução.

Paralelamente, além do efeito psicológico gerado pelo resgate afetivo de fragmentos arquetípicos pop (refugos da organização e racionalidade da

²³ SADAMOTO, Yoshiyuki. *Profile. Neon Genesis Evangelion*. São Paulo: Editora Conrad, v. 17, p. 96, outubro 2004.

modernidade), é possível afirmar que tal “salvamento” teve outras consequências relevantes. A desavergonhada reunião de grande quantidade de tais fragmentos liquefeitos (referentes à ficção científica e ao seu subgênero *mecha*), em avançado estado de deterioração, para serem agrupados em uma única obra trouxe ao mangá *Neon Genesis Evangelion*, além de um moderno caráter fragmentário, simbólico, uma importante condição polissêmica com raízes no passado.

No entanto, ao contrário do que se possa imaginar, mesmo interessado no passado, o autor aparentemente não desejava resgatar tais refugos pop a fim de restaurar obedientemente uma tradição histórica e estética do gênero quadrinístico de ficção científica. Seus interesses parecem mais subjetivos (como os afetos, como as emoções). Desta forma, Yoshiyuki Sadamoto consegue erguer atrevidamente seu próprio sólido, ou melhor, sua própria “teia” (livre, plural e ambivalente). Ao final, o conjunto fragmentário conforma um grupo semelhante, em certa medida, a um arco-íris de elementos justapostos (não necessariamente em coalizão, mas em coexistência), permitindo enxergar seus limites e bordas “rasgadas” ou “recortadas”, múltiplo em suas possíveis conexões. Bauman, sobre a polissemia “arco-íris” e a junção de elementos distintos, explana:

Não apenas o preto mas todas as cores agora são bonitas e têm permissão de exibir juntas a sua beleza, embora cada tipo de beleza seja diferente do outro. Isso pode ainda não ser uma coalizão em arco-íris, mas certamente é um arco-íris de coexistência. E assim também uma cultura múltipla, polissêmica, tipo arco-íris, desavergonhadamente ambígua, reticente em fazer julgamentos, por força tolerante com os outros porque, finalmente, é tolerante consigo mesma, com sua contingência última e a inexauribilidade das profundezas interpretativas. (BAUMAN, 1999, p. 170)

A inexauribilidade das possibilidades interpretativas geradas pela aglutinação dos muitos materiais simbólicos descartados e agora sensivelmente agregados trouxe à obra uma outra característica fundamental: a profundidade conceitual e psicológica. Ao contrário do que se esperaria da obra (ser mais uma narrativa envolvendo robôs gigantes, tecnologias e humanos), *Eva* acabou por romper com os paradigmas (aparentemente óbvios) que ligavam os fragmentos arquetípicos escolhidos (já desgastados) a uma narrativa que prezasse primariamente pela superficialidade como único meio e como único fim.

Evangelion, por meio da apropriação do material pop coletado e agrupado, atrela indiretamente sua imagem a grandes clássicos da cultura de massa

idealizados por outros artistas renomados (Osamu Tezuka²⁴ ou Katsuhiro Otomo²⁵, por exemplo). Pois, acima de tudo, apesar de utilizar em sua poética fragmentos já desgastados (de refugo), não cria uma narrativa cansada, natimorta, que simplesmente tenta imitar esses clássicos (o que levou à decadência desse gênero ficcional moderno por excelência); mas, sim, tenta criar uma nova linguagem para um modelo pré-existente, sem seguir ortodoxamente padrões ou tradições, sem os autoritarismos de tal gênero ficcional. Essa é uma boa metáfora para a própria necessidade de a modernidade liquidar seus antigos sólidos, ressurgindo, posteriormente, desapegada dos dogmas do passado, renovada e inovadora em meio aos escombros aparentemente já antiquados para os ideais da contemporaneidade.

Da mesma maneira, *Eva* traz ao sofisticado mundo da erudição as substâncias básicas componentes do universo popular massificado e eleva ao status de obra de arte rebuscada, culta, o gênero quadrinístico consumido pelo grande público e comercializado de maneira tão vulgar como um jornal de banca de revistas. Assim, *Neon Genesis Evangelion* fez um gênero artístico considerado “menor”, o quadrinístico, quase sempre relegado a consumidores supostamente de pouca ou baixa capacidade intelectual, assumir o papel de divisor de águas no que antes se conhecia como uma linguagem homogeneamente e historicamente consolidada na pura banalidade (subvertendo sua forma e sua função meramente recreativas tradicionais). Esse ato de Yoshiyuki Sadamoto pode ser entendido, em essência, como uma revolução contra a fé modernista que rondava (ou que, em menor grau, ainda ronda), pedantemente, o fazer artístico que tem como suporte as populares histórias em quadrinhos (cada vez mais, na atual modernidade, aceitas como gênero artístico fragmentário e sequencial digno de nossa atenção e reflexão acadêmicas).

²⁴ Osamu Tezuka é autor de *Astroboy*, clássica história em quadrinhos japonesa de ficção científica (também possui uma versão televisiva animada), que narra as aventuras de um menino robô.

²⁵ Katsuhiro Otomo é autor de *Akira*, um dos ícones quadrinísticos do estilo *ciberpunk* japonês.

5.1.8 Trazendo a estética *Ukiyo-e* (“retratos do mundo flutuante”) para o âmbito da modernidade líquida

Em *Neon Genesis Evangelion*, ao ficar estabelecida uma série de arranjos estéticos, na maioria das vezes bastante contemporâneos (baseados em alta tecnologia), sustentando uma trama sobre a fragilidade, a transitoriedade ou a impermanência dos elementos que conformam a vida e o mundo *High Tech*, Yoshiyuki Sadamoto traz para o âmbito da nossa modernidade liquefeita uma poética bastante cara aos artistas japoneses do gênero *Ukiyo-e* (em português, “retratos do mundo flutuante”). Afinal, como a própria teoria da modernidade líquida, a arte *Ukiyo-e* (a seu modo bem como em um outro contexto, menos complexo) tem interesse em apreender ou problematizar a precariedade do que atualmente, respaldados por Karl Marx e Zigmunt Bauman, chamamos de “sólidos”.

O gênero artístico japonês *Ukiyo-e*, segundo Philippe Daverio Racconta (2017, p. 65), pode ser explicado resumidamente da seguinte maneira: surgido nos primórdios do século XVII (concomitantemente à instauração do governo militar do Shogunato Tokugawa), em Edo (atual Tokyo), foi um conjunto de características estéticas que presavam por retratar por meio de gravuras bastante populares (reproduzidas massificadamente, a baixos preços) bem como através de pinturas, os aspectos hedonistas e mundanos da época, enfatizando a condição instável e precária da existência. Racconta nos especifica um pouco mais sobre esse assunto:

Mesmo as arenas de sumô, a clássica luta japonesa, não eram muito frequentadas por comerciantes ricos que voluntariamente se entregavam a prazeres mundanos, conscientes da efemeridade da existência humana, assim como uma abóbora vazia se deixa levar pelas ondas flutuantes de um curso de água. Belezas femininas, atores Kabuki e lutadores de sumô foram os temas favoritos desde o início pelos artistas afiliados ao *Ukiyo-e*, enquanto a paisagem e os elementos da natureza se tornaram parte de seu repertório apenas mais tarde, em direção ao final do século XVIII. Era, portanto, uma arte popular destinada a um público de uma cultura diferente da elite, que até então desfrutara do prazer da arte. Um grande público, a propósito. Por esse motivo, o *Ukiyo-e* fez a técnica de impressão em xilogravura que produziu em muitos espécimes a mesma imagem. A indústria editorial teve papel preponderante na evolução desse gênero artístico, colocando no mercado não apenas vários tipos de literatura, incluindo romances, guias e panfletos, mas também livros ilustrados e gravuras ou coleções únicas em álbuns. (RACCONTA, 2017, p. 66-67, tradução nossa)

Logo, a partir dessas observações, podemos tomar a liberdade de tratar a história em quadrinhos *Evangelion* como uma versão contemporânea de arte *Ukiyo-e*. Afinal, essa narrativa sequencial carrega uma condição semelhante em relação ao

seu suporte (o quadrinístico), uma conexão entre texto e imagem dentro do mercado editorial e a relação de proximidade com seu público. Também é possível perceber que essa “versão contemporânea de *Ukiyo-e*”, *Neon Genesis Evangelion*, igualmente possui temas preferidos: máquinas, paisagens artificiais, a fugacidade dos prazeres e dos momentos felizes na modernidade (ver anexos 45, 87). Outras questões a serem observadas com atenção são a constituição de *Eva* como produto gráfico financeiramente acessível voltado para as massas (do mesmo modo que a arte *Ukiyo-e*) e a sua capacidade técnica de reprodutibilidade ainda maior que a do antigo gênero artístico aqui apontado (possibilitando a essa história em quadrinhos japonesa atingir leitores e produção em escala global).

Tendo esses dados em mente, cabe agora fazermos uma breve comparação livre abordando uma obra visual massificada ícone do *Ukiyo-e*, *A Grande Onda de Kanagawa* (xilogravura feita por Katsushika Hokusai em 1832) e uma passagem de *Neon Genesis Evangelion* profundamente significativa, pertencente ao volume número 9 (versão brasileira), mostrando as ondas do mar revolto devido à queda do misterioso corpo celeste no polo sul. Nessas duas obras fundamentalmente gráficas, populares e largamente reproduzidas, a contingente fragilidade humana é acentuada pelo grandioso poder destrutivo dos líquidos eventos oceânicos (ver figura 27). Percebe-se que os frágeis barcos de Hokusai, em *Evangelion*, foram trocados por uma cápsula flutuante futurista (porém, da mesma maneira, essas duas tecnologias, rudimentares ou não, se mostram impotentes diante da possibilidade de fragmentação); e os numerosos homens amedrontados foram substituídos por uma única mulher atônita. A grande onda, por sua vez, em *Evangelion* é transformada em uma gigantesca explosão que revolve poderosamente as águas do mar. Então, logo constatamos que a produção de *Eva* parece resgatar e aprimorar um tradicional conjunto de conceitos, ideias, design e técnicas (empregadas a partir do século XVII) para contextualizá-las no líquido espaço de consumo gráfico e editorial do final do século XX e início do século XXI.

Figura 27 - Mar revolto



Parte superior - mar revolto na popular xilogravura *A grande onda de Kanagawa* (1832); parte inferior - mar revolto durante o Segundo Impacto, em *Neon Genesis Evangelion* (volume 9). Montagem de autoria própria (2019). Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/79/4>

5.1.9 Evangelion e o “design líquido”: luminosidade, ambivalência, hibridismo, moda e consumo

Por se tratar de um objeto cultural e, ao mesmo tempo, de um produto de consumo voltado para as massas, é proveitoso lançarmos um olhar sobre a concepção das formas e dos conceitos estéticos básicos da gramática poética da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*. Deste modo, serão aqui abordados alguns tópicos primordiais a seu design de produção: design, luminosidade, moda, consumo, ambivalência e hibridismo.

5.1.9.1 O “design líquido”

Vulgarmente, entendemos como “design” a área de conhecimento responsável por projetar, conceber forma física, plástica e funcionalidade a algum produto ou coisa. Segundo o *Dicionário Houaiss* (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 995), o design está relacionado à concepção de variados objetos ou elementos: máquina, utensílio, mobiliário, embalagem, publicação, etc. Ainda de acordo como *Dicionário Houaiss* (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 995), podemos atrelar à área do design o papel ou a tarefa do desenho industrial em programar visualmente, desde um ponto de vista estético e prático a execução de objetos visando fins científicos, utilitários e estéticos (aplicados à representação de uma ideia ou uma mensagem).

Neon Genesis Evangelion, sendo um produto cultural massificado, também pode tomar mão do design para a concepção da linguagem ou estética geral de sua narrativa e de tudo o que nela habita (cenários, personagens, objetos, máquinas, etc.). Também podemos aceitar a prática do design como sendo algo essencialmente moderno (ou modernizante): um exercício de racionalizar formas e funções, tanto na cadeia produtiva como no próprio produto fabricado ou manufaturado, em um contexto social e econômico quase sempre pautado pelas modas, de constante avanço pela inovação. A capacidade reformulante do design (baseado nas modas) pode ser explicada por uma citação do jornalista italiano Thomas Leoncini, em conversa com Zygmunt Bauman:

As modas estéticas, assim como as culturais, são modas dinâmicas, e por isso é útil começar do ponto de conflito, da centelha, da explosão que leva à gênese da reformulação cultural, irrompida a partir do abraço (letal para os modelos do passado) entre modelos próprios e modelos de massa. Esses últimos invadiram o mundo adulto por meio de imitação, de contágio ou envelhecimento natural. (BAUMAN; LEONCINI, 2018, p. 16)

Evangelion, sendo uma história marcada por uma paisagem futurista, em um avançado mundo pós-apocalíptico em reconstrução, tem espaço pródigo para a reformulação, exploração e experimentação estética mediadas pelo design (criando novos elementos mecânicos e computacionais ficcionais inspirados em ingredientes de narrativas *mecha* do passado, seguindo regras físicas e tecnológicas dignas de certa veracidade, relativamente semelhantes às que vemos em nosso mundo real: uso de propulsores a jato, cabeamentos de energia, aparelhos para captação de ondas cerebrais, etc.).

Em *Eva*, o design está ligado não apenas à criação de elementos visuais ficcionais deste mundo quadrinístico. Também está relacionado à própria engenharia da produção de *Evangelion* como um todo (da ideação do roteiro, construção de personagens, concepção de cenários, trabalho gráfico, escolha da linguagem, etc.). Deste modo, o design acaba por ser um ponto de inflexão entre todas as partes dessa obra (servindo como suporte ou mapa para a poética da trama). Assim, o design nos ajuda a contar a história, dando sustentação à linguagem estabelecida pelo autor, mecanicamente estruturada pelo gênero fragmentário quadrinístico.

Tomemos os grandes ciborgues EVA como exemplo. Eles foram concebidos para ter aparência híbrida, um misto complexo de partes orgânicas (humanizadas) e máquinas (com computadores, fios, ecrãs, etc.), gerando ao final um aspecto desconcertante, intrincado e ambíguo. Por outro lado, se estes grandes ciborgues EVA com formas corporais híbridas (metade humano, metade máquina) possuíssem visual completamente humanoide ou completamente robótico, o efeito estético dentro da trama não seria o mesmo. Afinal, a trama, em sua essência, depende da ambiguidade, do moderno jogo ambivalente entre homens e máquinas, entre natureza e artificialidade, entre construção e destruição, entre solidificação e liquefação. Ou seja, características contrárias visíveis e coabitantes de um único corpo, em uma única e complexa materialidade.

No design de *Neon Genesis Evangelion* é constante a presença da condição híbrida viabilizando estética e conceitualmente os mais diversos setores da trama. Esta característica, a do hibridismo, vai diametralmente contra o desejo de organização moderna clássica (racionalizada por meio da separação dos opostos). A respeito disso, Bauman argumenta:

O horror à mistura reflete a obsessão de separar. A excelência local, especializada, que as maneiras modernas de fazer as coisas tornaram possível, tem as práticas de separação como seu fundamento único, embora admiravelmente sólido. O arcabouço central tanto do intelecto quanto da prática modernos é a oposição – mais precisamente, a dicotomia. As visões intelectuais que produzem imagens de progressiva bifurcação semelhantes a árvores refletem e informam a prática administrativa de dividir e separar: a cada bifurcação sucessiva, aumenta a distância entre as ramificações do tronco original, sem nenhuma ligação horizontal para compensar o isolamento. (BAUMAN, 1999, p. 22)

Dessa forma, podemos afirmar que o design de *Eva* é líquido. Logo, em *Evangelion* acontece o contrário do que vemos na modernidade clássica: os sólidos (representados pela ideia de “humano” e pela ideia de “máquina”) são dissolvidos e posteriormente reunidos, mesclados. É justamente o meio termo instável (líquido), o

híbrido entre humano e máquina, que institui dentro da trama a sensação de que as coisas não são naturais, uma impressão de perturbação e estranhamento que permeia esteticamente todos os elementos da obra, em maior ou menor grau. Bauman (1999) afirma o seguinte fato sobre o estranhamento, sobre a ambivalência e seus processos de construção (nos quais, talvez possamos inserir a capacidade materializadora bem como de sustentação da linguagem estabelecida pelo design):

Mesmo que o fenômeno da estranheza seja socialmente estruturado, assumir o status de estranho, com toda sua conseqüente ambigüidade, com toda sua incômoda sobredefinição e subdefinição, é algo que carrega atributos os quais no fim são construídos, sustentados e utilizados com a ativa participação de seus portadores – no processo físico da autoconstituição. (BAUMAN, 1999, p. 85)

Logo, a tarefa do design, em *Evangelion*, pode ser encarada como uma configuração (ou moderação) da sobredefinição e da subdefinição das características e ideias que percebemos e temos sobre aquele moderno mundo em ruínas e agora em processo de reconstrução. Afinal, nesse mangá, uma das responsabilidades do design é dar aos ciborgues gigantes, os EVA, bem como a outros elementos (animados ou inanimados), as características necessárias para uma autoconstituição (esférica); regalando-lhes alteridade e independência identitária dentro da própria narrativa (sem que haja a necessidade de grandes explicações textuais a respeito dos mesmos). Então, a imagem desses ciborgues, constituída pelo “design líquido” a fim de também agilizar a narrativa, tem de falar por si só (com proeza, se resguardando, no entanto, de explicações visuais demasiado didáticas que poderiam interferir nos segredos e mistérios da trama). Sobre algo semelhante, Ikuto Yamashita, responsável pelo design mecânico em *Evangelion*, em reportagem²⁶ veiculada no volume número 2 do mangá, faz a seguinte afirmação:

Por que *Evangelion* assumiu aquela forma? Imagino que muitas pessoas me questionarão sobre isso daqui em diante. O diretor me solicitou um desenho “como se fosse um demônio”. Um gigante provisoriamente controlado por seres humanos. Bem, isso já vimos em algum lugar... Como concepção de design, adotei a imagem de Gulliver, o gigante dos contos de fadas. Uma imensa força presa. Está presa por diferentes artimanhas, mas será que está realmente controlada? Uma existência completamente desconhecida e misteriosa, pela qual não podemos absolutamente nos responsabilizar. (YAMASHITA, 2001, v. 2, p. 84)

²⁶ YAMASHITA, Ikuto. Concepção do design: “uma imensa força presa”. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 2, p. 84, 2001.

Então, mesmo que planejados, projetados e desenhados, os ciborgues EVA (bem como outros elementos da trama) ainda assim guardam certo grau de mistério ou ambiguidade, enfatizando uma atmosfera nebulosa (intencionalmente criada, líquida) em torno dos acontecimentos da trama.

5.1.9.2 *Um design luminoso*

A imagem de muitos elementos em *Neon Genesis Evangelion* é, ao mesmo tempo, nítida, reveladora de claras e individualizantes características, mas também é um límpido enigma. Talvez a maior metáfora para essa condição nítida e ambivalente do design dos elementos de *Eva* tenha surgido da maneira como essa obra abandonou a estética futurista *Ciberpunk*, um subgênero alternativo, até então em voga, baseado na ideia de “alta tecnologia e baixa qualidade de vida”, mesclando elementos cibernéticos com elementos estéticos originários da subcultura *Punk*, iluminados suavemente e pontualmente por luzes difusas ou débeis; ou seja, criando um potente jogo contrastante de claro-escuro.

Nesse sentido, podemos afirmar que o *Ciberpunk* é herdeiro direto de uma tradição estética originada em obras artísticas bem mais antigas de ficção científica, talhadas por um olhar cinematográfico expressionista alemão (a exemplo da visionária película *Metropolis*, do diretor germânico Fritz Lang). Também, como vimos anteriormente nos ensinamentos de Will Eisner (2013, p. 142), essa estética visual baseada nos contrastes também pode ser vista nas obras europeias precursoras do que veio a ser o gênero quadrinístico moderno (a exemplo de *Die Sonne*, criada pelo gravador belga Frans Masereel, em 1927; ou *Destiny*, do artista alemão Otto Nückel, de 1930). Logo, o *ciberpunk* é acima de tudo uma atmosfera enevoadada, que ainda baseia seus preceitos visuais ou sensoriais nos modernos antagonismos clássicos (de certa forma, marxistas) do claro-escuro (sendo, de alguma maneira, um aspecto futurista do misterioso subgênero *Noir*): interessado na decadência, na obscuridade, nos contrastes sociais da civilização humana pertencente a um futuro distópico.

Esse tipo de construção estética, o estilo *ciberpunk*, é bastante visto em narrativas de temática de ficção científica dos mais variados gêneros artísticos, especialmente durante os anos da década de 1980, quando foram produzidas obras

cinematográficas da estirpe de *Blade Runner*²⁷ ou histórias em quadrinhos como *Akira*, apresentado nas figuras 20, 21. No entanto, já na década seguinte, Yoshiyuki Sadamoto elege como padrão estético dos elementos modernos desenhados para sua obra *Neon Genesis Evangelion* algo diferente do obscurantismo (de dualidade positiva-negativa “marxista”) visto em décadas anteriores: o autor dá preferência para a hegemonia da luz, pela claridade dissipada, fluida, escoando por frestas ou banhando amplamente a totalidade de alguns cenários (ver anexos 27, 30, 31, 33, 53, 81). Não por acaso, a narrativa nos mostra um planeta aquecido, sem as estações do ano bem delineadas (agora diluídas, dissolvidas em um eterno, luminoso e quente verão). Assim, no lugar da visual e conceitualmente obscura sociedade distópica de grandes discrepâncias políticas e sociais (vista em obras anteriores), *Neon Genesis Evangelion* passa a nos mostrar um mal-estar em um futuro com uma distópica, trágica, mas riquíssima sociedade altamente tecnológica, banhada pelas luzes.

Essa luz ou essa claridade são visivelmente refletidas na maneira como os elementos gráficos são projetados: linhas mais precisas, detalhamento de mecanismos e cenários, muitas cenas diurnas, considerável presença da “cor branca” (ou seja, dos espaços sem impressão ou reticulação, desnudados da tinta negra). Sadamoto parece nos apresentar um mundo demasiado claro, bem estruturado, desenhado para vencer os obscurantismos da humanidade por meio da tecnologia, da ciência, da previsibilidade. Metaforicamente, na ficção, essa claridade e essa nitidez dignas de um eterno verão ensolarado podem ser tomadas como o momento em que os seres humanos não mais possuem os medos pré-modernos da noite, da escuridão, do que não é exposto. Afinal, como disse Bauman (2008b, p. 8), na escuridão tudo pode acontecer, mas não há como dizer o que está por vir; pois, a escuridão não constitui a causa do perigo, mas é o habitat natural da incerteza. Dessa forma, em *Evangelion* a claridade deveria ter, supostamente, a capacidade de aconchegar e tranquilizar os ânimos: lançando luz, agora, sobre o mundo visualmente discernível (meticulosamente arquitetado pelo design).

No entanto, ironicamente (ou ambivalentemente), essa demasiada claridade parece causar certo desconforto. Afinal, a mesma luz que ilumina (mostrando detalhes específicos do design, como no anexo 22) é a luz que ofusca e que cega

²⁷ *Blade Runner* é um filme de ficção científica dirigido por Ridley Scott.

(paradoxalmente chegando a apagar ou dissolver, algumas vezes, partes dos contornos e das próprias linhas em exposição). Dessa maneira, eventualmente, a luz tem a capacidade de transformar os elementos visuais de *Eva* em substâncias tênues ou imperceptíveis (ver anexos 27, 72, 80, 81, 85). Essa imperceptibilidade algumas vezes também pode fazer referência à capacidade que tal luminosidade tem de ofuscar ou dificultar a apreensão das intenções e verdadeiros significados de certos elementos da trama (ver anexo 72).

Podemos perceber tal fato na idealização das iluminadas feições da personagem Rei Ayanami (uma das crianças escolhidas para pilotar a unidade EVA-00), um clone humano com rosto pouco expressivo, olhos vazios, traços limpos e poucas palavras, e do personagem Kaworu Nagisa (a quinta criança escolhida), um garoto misterioso cujos dados foram apagados, exceto a sua data de nascimento, que é o mesmo dia em que ocorreu o Segundo Impacto. O mistério, a artificialidade e o caráter não-humano de Rei e Kaworu parecem quase sempre ligados à nítida limpeza de seus aspectos (minimalistas, de detalhes ofuscados), mesmo quando expostos e iluminados (ver anexo 70).

Então, quase da mesma maneira que no Expressionismo alemão, no *Noir* ou no *Ciberpunk*, a eleição da luz no projeto de design em *Evangelion* também constrói não apenas o aspecto físico dos personagens, mas igualmente o aspecto psicológico. Entretanto, diferente do Expressionismo alemão, do *Noir* ou do *Ciberpunk*, não é o tétrico contraste (entre luz e sombra) o responsável por esse fato, mas sim o excesso de luz que, aos poucos, vai dissolvendo sólidas máscaras, clarificando e desnudando as verdadeiras identidades dos personagens e contraditoriamente mostrando suas sombras, seus terrores, em meio à extrema claridade.

No caso de Rei Ayanami e Kaworu Nagisa, ao contrário do que acontece com os outros personagens (humanos), a luz não mostra nada além de suas máscaras opacas, pois, desde o início, Rei e Kaworu foram desenhados e projetados como “coisas” sem profundidade aparente (ou seja, a luz não ilumina nada além de vultos ou vacuidade). Assim, o terror e o medo, em uma narrativa que tem como cenário a

modernidade liquefeita (como é o caso de *Neon Genesis Evangelion*), são gerados pela superexposição nítida, direta e excessiva do incompreensível e do vazio.²⁸

Em entrevista²⁹ de Sadamoto veiculada no volume número 4 do mangá *Neon Genesis Evangelion*, lemos a seguinte afirmação sobre a personagem Rei:

Vamos falar sobre Rei. Em “*Kotoh no oni*” (N.E.: *O Demônio da Ilha*, em português), uma história que desenhei há muito tempo, no *Newtype*, existe uma personagem que se chama Ukina. A Rei é resultado dela com o cabelo mais repicado. Mexi muito pouco nela, basicamente os olhos e tudo o mais são iguais. A Rei é um personagem no qual priorizei a atmosfera dela [sic], sua sombra, etc. É aquela menina intocável. Muitos a querem, mas não podem tocá-la. (SADAMOTO, 2002, v. 4, p. 90)

Paralelamente, também vemos essa luminosa nitidez e, ao mesmo tempo, opacidade e mistério (causados pelo ofuscamento ou intransposição) representados de outras formas dentro da narrativa; por exemplo, na cenografia urbana (desde um ponto de vista interno, com a luz entrando de forma profusa ou precariamente filtrada em ambientes íntimos; assim como sob um ponto de vista externo, com o céu brilhando luminoso sobre altos edifícios totêmicos). Além disso, com ajuda dessa claridade, podemos perceber que algumas construções, as grandes torres móveis de Tokyo-3, são geometricamente desenhadas com clareza (sóbrias linhas precisas), mas não possuem janelas ou aberturas aparentes. Suas fachadas são cobertas despidoradamente por mecanismos expostos que evidenciam os engenhos das torres (também transformadas em máquinas), mas não insinuam nada sobre suas funções ou seus habitantes. Assim, o design dos edifícios da cidade-fortaleza de Tokyo-3, bem como dos reticentes personagens Rei Ayanami e Kaworu Nagisa, apesar de mostrarem suas faces sob a abundante claridade, impedem o “atravessamento” da luz e a visão do que existe em seus interiores (ver anexo 88).

Parece ser importante a presença nítida (e iluminada) desses elementos “visivelmente opacos” (animados ou inanimados) dentro da narrativa de *Evangelion*. Afinal, *Eva* tem seu design baseado na distopia (ou seja, o contrário da utopia). Bauman deslinda sobre questão semelhante:

O mundo retratado nas utopias era também, pelo que se esperava, um mundo transparente – em que nada de obscuro ou impenetrável se colocava no caminho do olhar; um mundo em que nada estragasse a

²⁸ Os “Anjos”, personagens misteriosos e desconhecidos que passam a tentar invadir e destruir as cidades de Tokyo-2 e Tokyo-3, seguem essa mesma premissa de extrema visibilidade, mas ao mesmo tempo opacidade psicológica ou conceitual.

²⁹ SADAMOTO, Yoshiyuki. *Desenho e Design de Personagens. Neon Genesis Evangelion*. São Paulo: Editora Conrad, v. 4, p. 90, março de 2002.

harmonia; nada “fora do lugar”; um mundo sem “sujeira”; um mundo sem estranhos. (BAUMAN, 1998, p. 21)

O design dos ciborgues EVA também possui essa nitidez (banhada pela luminosidade do eterno verão) e ao mesmo tempo de opacidade enigmática (estranha). Mesmo assim, com a ambiguidade e até mesmo opacidade, o trabalho de design consegue construir a alteridade de todos esses elementos insólitos presentes na narrativa.

5.1.9.3 Moda e consumo

É importante não esquecer que esse mesmo trabalho individualizante (construtor de ideias e imagens) acontece com muitos dos outros elementos projetados para esse mundo ficcional futurista. Afinal, todas as partes da trama parecem saídas de uma linha de montagem, onde cada área tem seu responsável especial, detentor de funções, técnicas ou capacidades específicas. Alguns são responsáveis por idealizar as roupas dos personagens, outros por projetar a parte mecânica dos objetos, mas tudo parece ser permeado pela preocupação final da obra em relação aos leitores. Podemos perceber isso ao tomarmos os Anjos (misteriosos seres que tentam destruir Tokyo-3) como exemplos de trabalho de design preocupado não apenas com questões meramente visuais ou conceituais, mas também com uma produção estética que visa a recepção da obra mediante os leitores e sua aceitação no mercado editorial massificado. Em carta³⁰ publicada no volume brasileiro número 4 do mangá *Evangelion*, Yoshitoo Asari, que é o responsável pelo design dos 3º, 4º, e 14º Anjos, faz a seguinte afirmação:

Tem sido muito difícil encontrarmos “receitas” que tenham algo a mais, como *Eva*. Todos estamos tão acostumados com comidas plastificadas, bonitas por fora, que esquecemos que elas precisam ser comidas. O *Eva* é digerível. Não fiquem apenas olhando para ele, comam-no! Se considerarmos esse fator tão “comum” e, assim mesmo tão “raro”, *Eva* é uma obra única na atualidade. Deliciem-se com o privilégio de poderem saborear uma “receita” assim nesta época. Entretanto, não confundam as coisas. A avaliação que farão sobre o “sabor” da “receita” é outra coisa. Eu disse que dá pra “comer”, mas isso não significa que garanti a qualidade do “sabor”. Comam-no até o final e, se sentirem que não foi bom, digam: “que comida ruim!”. Quem come, tem o direito de opinar. Eu também gozo do meu direito. Mas se for bom... digam em voz duas vezes mais alta: “que delícia!”. Isso garante que o cozinheiro continue a fazer boas “receitas”... (ASARI, 2002, v.4 p. 94)

³⁰ ASARI, Yoshitoo. O responsável pelo design dos 3º, 4º e 14º anjos. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 4, p. 94, março de 2002.

Nessa carta escrita por Yoshitoo Asari (2002), vemos que, já em primeira instância, é incitado o desejo de consumo pela narrativa, prometendo qualidade. Entretanto, logo depois, Asari afirma que não necessariamente tal consumo acarretará a completa satisfação do fruidor. Também, fica constatado que os responsáveis pelo design de *Eva* estão não apenas interessados em continuar uma produção estética que visa a recepção da obra mediante os leitores e sua aceitação no mercado editorial massificado, mas igualmente que a obra está inserida e faz parte de uma ávida sociedade de consumo. Dessa maneira, podemos afirmar que o leitor de *Evangelion* é um “leitor-consumidor” (pautando, em certa medida, direta ou indiretamente o que é produzido, projetado, “desenhado”). Podemos citar Bauman para entender melhor essa situação:

A sociedade de consumo tem como base de suas alegações a promessa de satisfazer os desejos humanos em um grau que nenhuma sociedade do passado pôde alcançar, ou mesmo sonhar, mas a promessa de satisfação só permanece sedutora enquanto o desejo continua insatisfeito; mais importante ainda, quando o cliente não está “plenamente satisfeito” – ou seja, enquanto não se acredita que os desejos que motivaram e colocaram em movimento a busca da satisfação e estimularam experimentos consumistas tenham sido verdadeira e totalmente realizados. (BAUMAN, 2008a, p. 63)

Um outro relato curioso vem a ser o do próprio autor, Yoshiyuki Sadamoto, a respeito do design das roupas dos personagens (chamadas “*Plug Suit*”) desenhadas por ele mesmo. Sadamoto, em carta³¹ aos leitores, no volume brasileiro número 3 do mangá *Neon Genesis Evangelion*, afirma:

O design dos personagens de *Eva* era, de certa forma, bastante comum, sem grandes inovações. Por outro lado, o “*Plug Suit*” era bem chamativo, quase uma constrangedora pintura sobre um corpo nu. Tanto que eu achava que os maníacos pela moda da época, o *cosplay*, nem mesmo chegariam a se interessar por ele. Só que me contaram de garotos e garotas na Comiket³² e na Wonfest³³ que incorporaram totalmente estes personagens... Não tenho nenhum elo com o mundo dos *cosplays*, porque não gosto de aglomerações. Só que, sem que eu me desse conta, meu coração começou a dizer: “Quero ver”... Garotas de peruca azul e *Plug Suit* branco?! Noooooossa, TÔ LOUCO PRA VER! (SADAMOTO, 2002, v. 3, p. 92)

Essa carta de Sadamoto nos revela algo bastante pertinente à compreensão do fenômeno de influência do design dos personagens e das narrativas pop nos

³¹ SADAMOTO, Yoshiyuki. Palavra do Autor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 3, p. 92, fevereiro de 2002.

³² Comiket: é uma feira semestral de fanzines, o maior evento de anime e mangá do mundo, com mais de meio milhão de visitantes.

³³ Wonfest: é o diminutivo de *Wonder Festival*, evento de *character goods* e *merchandising* relacionados a personagens de animes e videogames. Assim como na Comiket, um dos atrativos deste evento são os *cosplayers*, pessoas que se vestem como os personagens.

consumidores-leitores, habitantes da contemporaneidade (ver figura 28). Fica claro, através dessa carta, que o poder de influência do design vai mais além do que o instituído especificamente sobre o produto quadrinístico bem como sobre o processo de fruição do leitor. *Evangelion*, como um produto cultural massificado de uma modernidade tardia, fruto do design, projetado ou racionalmente idealizado para fins estéticos e mercadológicos, parece igualmente interferir na construção de práticas identitárias de certos grupos sociais. A prática *cosplay* (vestir-se e agir como um personagem ficcional específico, admirado) permite agregar à vida do *cosplayer*, mesmo que momentaneamente, uma série de padrões psicológicos e físicos (alheios a seu *self*) absorvidos através do design das obras ficcionais consumidas.

Figura 28 - Cosplay da personagem Asuka



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703263/>

Também, com base na carta de Sadamoto (2002), outro ponto a ser comparado entre o design das roupas *Plug Suit* (vestidas pelos pilotos dos EVA) e a prática *cosplay* é como nas duas formas de vestir (a ficcional e a real) a roupa, um acessório objectual alheio ao corpo humano, funde-se de maneira literal e simbólica ao corpo do usuário, conferindo a seu *self* uma conformidade com a situação performática e uma unidade passageira ao conjunto formado (de cunho natural-artificial).

Além disso, a prática *cosplay* parece criar, no mundo atual, alguns nichos sociais nos quais é oportuno o surgimento de tribos urbanas propiciando algum senso de pertença grupal volátil (tribos essencialmente moldadas pela cultura de massa ou pelo próprio mercado). Bauman argumenta:

Estar à frente portando os emblemas das figuras emblemáticas da tendência de estilo escolhido por alguém de fato concederia o reconhecimento e a aceitação desejados, enquanto permanecer à frente é a única forma de tornar tal reconhecimento de “pertença” seguro pelo tempo pretendido – ou seja, solidificar o ato singular de admissão, transformando-o em permissão de residência (por um prazo fixo, porém renovável). (BAUMAN, 2008a, p. 108)

É válido lembrar que essa mimetização de personagens (construídos pelo design) se estabelece especialmente em público, sob os olhares de curiosos ou sob os olhares de pares igualmente empenhados em assemelhar-se, o máximo possível, ao objeto ficcional original admirado. É em público que, muitas vezes de maneira efêmera, o leitor-consumidor desenha ou manipula seu próprio *self* a fim de assentar (no espaço coletivo) um jogo de reconhecimentos entre as emulações presentes: “a mais realista”, “a mais cara”, “a mais sofisticada”, “a mais popular” ou “a mais sexy”. Ou seja, é necessário estar à frente. Sobre isso, Bauman explana:

A referência a estar “à frente [...]” transmite a promessa de um alto valor de mercado e uma profusão de demanda (ambos traduzidos como certeza de reconhecimento, aprovação e inclusão). E no caso de um pleito amplamente reduzido à exibição de emblemas, que começa com a aquisição de emblemas, passa pelo anúncio público de sua posse e só é considerado completo quando a posse se torna de conhecimento público, o que se traduz, por sua vez, no sentimento de “pertença”. (BAUMAN, 2008a, p. 108)

Logo, o design dessas obras ficcionais massificadas possui o poder de lançar modas e modismos não apenas estilísticos (restritos ou relacionados à construção da obra em si, de sua linguagem ou estética), mas igualmente levando para o campo do real elementos fantasiosos (replicados, muitas vezes transitoriamente, nas práticas sociais e nos hábitos individuais). É possível complementar essa linha de pensamento com a seguinte pergunta retórica de Bauman ao jornalista italiano Thomas Leoncini:

Nas últimas décadas, o debate sobre a questão da dialética da moda foi conduzido, nas ciências sociais e na psicologia, em estreita conexão com a chamada “guinada do *embodiment*”. E, de fato, onde é que o alcance entre pertencimento e individualidade, permanência e transitoriedade – as duas contradições formadoras que estão na base do fenômeno moda – encontra manifestação mais plena e ao mesmo tempo mais intrusivamente visível que em nossa contínua faina sobre a representação dos nossos corpos, ou pelo menos na quantidade de pensamento e energias que tendemos a investir nisso? (BAUMAN; LEONCINI, 2018, p. 25)

5.1.9.4 Ambivalência e hibridismo

Por fim, além de lançar modas e modismos, é necessário entrever no claro e iluminado design futurista de *Neon Genesis Evangelion* uma característica constante, persistente: a permanente presença de elementos fragmentários e a tentativa (ou o exercício) de mantê-los uniformemente unificados no plano do visível ou do conceitual (mesmo quando dicotômicos), a fim de gerar estranhamento e medo. Afinal, em *Evangelion*, alguns personagens (entre eles os ciborgues EVA e os Anjos), objetos (armas e roupas de batalha) e cenários (edifícios, paisagem maquinal-urbana de Tokyo-3) parecem recortes atomizados e costurados a fim de garantir uma estética potente (bélica, fortificada, ágil), mas, ao mesmo tempo, antinatural, e de sofisticada selvageria científica e tecnológica aparentemente inadministrável (ver anexo 77). É um tipo de design que procura estabelecer vínculos psicológicos (entre os personagens e entre obra e fruidor) por meio da desarmonia e do conseqüente medo da instabilidade, da precariedade e de um suposto “mal” latente.

Esse tipo de ambigüidade “amedrontadora”, tão comum e cara à modernidade líquida, já pôde ser vista (em menor escala) no moderno clássico de horror da literatura mundial: *Frankenstein: ou o Prometeu Moderno*, escrito pela britânica Mary Shelley (em pleno século XIX). Nesse livro, Shelley (1997) nos narra a história de um ser construído a partir de retalhos de carcaças humanas, detentor de caráter ambivalente: flutuante entre o amor e o ódio, entre a racionalidade e a irracionalidade, entre a monstruosidade exterior e a delicadeza interior. Essa é uma poderosa imagem recheada das dicotomias e ambigüidades típicas da modernidade (período em que, mais tardiamente, já no final do século XX, também nasce a obra *Neon Genesis Evangelion*, transformando tais dicotomias em ambigüidades unificadas de maneira ainda mais complexa: adicionando vários elementos, conceitos ou “substâncias” de diferentes origens em um mesmo corpo-objeto aterrador).

Por razão da “menor” complexidade, o personagem Frankenstein, mesmo desenhado ou projetado pela autora para ser um ser disforme, construído de retalhos (fragmentários), diferente das criaturas de *Evangelion*, guarda alguma uniformidade (afinal, ainda que disforme, complexo, continua sendo uma figura

basicamente humanoide, feita a partir de substâncias homogêneas). Isso restringe, em certa medida, a problemática da questão do medo do disforme a uma condição essencialmente humana (pois, a matéria-prima do corpo e da essência “monstruosa” de Frankenstein ainda é totalmente humana). Tomemos aqui, como exemplo, uma descrição da moderna criatura fragmentária “desenhada” por Mary Shelley:

Como posso descrever minhas emoções ante àquela catástrofe, como reescrever aquela ruína que eu, com esforço infinito e zelo, havia tentado formar? Seus membros eram bem proporcionados, e eu havia escolhido e trabalhado suas feições para que fossem belas. Belas! Meu Deus! Sua pele amarela mal cobria o relevo dos músculos e das artérias que jaziam por baixo; seus cabelos eram corridos e de um negro lustroso; seus dentes, alvos como pérolas. Todas essas exuberâncias, porém, não formavam senão um contraste horrível com seus olhos desmaiados, quase da mesma cor acinzentada das órbitas onde se cravavam, e com a pele encarquilhada e os lábios negros e retos. (SHELLEY, 1997, p. 65)

Por sua vez, as criaturas projetadas de *Eva* propiciam, através do design “transubstancial” de seus corpos, uma multiplicidade de questionamentos (do terror e do medo) que vão além do meramente humano: incluindo também o poder da máquina e a contingente experiência de hibridismo, nascida na nossa modernidade líquida, nas primeiras e assombrosas experiências de engenharia genética.

Tanto em *Frankenstein* como em *Evangelion*, as tramas são baseadas no medo da imprevisibilidade selvagem da modernização e seus inovadores frutos. Por essa razão, da mesma maneira que Mary Shelley, Yoshiyuki Sadamoto, juntamente a seus auxiliares designers (como foi lido anteriormente em uma das cartas veiculadas no mangá), investiu em imagens que em uma primeira instância pudessem gerar medo ou desconforto (resultando em dissonância cognitiva). No caso de *Eva*, essas imagens podem estar relacionadas a ciborgues referenciando demônios, ou a edifícios que parecem grandes máquinas frias; ou seja, elementos (como o personagem Frankenstein, de Shelley) visualmente alusivos ao mal. Bauman (2008b) explana, sobre a relação entre o medo e o mal:

Mas o que é o mal? Essa é uma pergunta irremediavelmente viciada, embora teimosa e apresentada a todo momento, e estamos fadados a buscar em vão uma resposta a partir do momento em que é feita. A pergunta “o que é o mal?” é irrespondível porque tendemos a chamar de “mal” precisamente o tipo de iniquidade que não podemos entender nem articular claramente, muito menos explicar sua presença de modo totalmente satisfatório. Chamamos esse tipo de iniquidade de “mal” pelo próprio fato de ser inteligível, inefável e inexplicável. O “mal” é aquilo que desafia e explode essa inteligibilidade que torna o mundo suportável... (BAUMAN, 2008b, p. 74)

Então, por esse viés, não necessariamente podemos chamar o design “líquido” de *Evangelion* de mera e simples ilustração do caos e do mal, apenas pelo fato de, em sua superfície, causar certo estranhamento ou um constrangimento de nossa capacidade racional de clarividência sobre o que vem a ser objetivamente positivo ou negativo, sobre o que é natural e o que não é. Do mesmo modo, o design híbrido, ambivalente, vai além de uma questão puramente visual. Na realidade, esse design trata de um ponto de vista muito mais polissêmico e plural, podendo abarcar, ao mesmo tempo, o caos e a objetividade, o negativo e o positivo, o artificial e o natural, a beleza e a feiura, o material e o abstrato de forma mesclada em um único objeto ou corpo. Nesse sentido, em *Eva*, a própria figura humana, criadora de todas essas instâncias, mesmo fisicamente bela, pode carregar algumas dessas ambivalências, desses hibridismos (a exemplo da graciosa, mas ao mesmo tempo invejosa, personagem Hitsuko Akagi, vista no anexo 90).

Sendo assim, podemos tomar a liberdade de classificar o ambivalente e líquido design do mangá *Neon Genesis Evangelion*, mesmo tendo como temática a mais alta tecnologia (funcional) de ficção científica, como algo essencialmente e instintivamente humanizador, que carrega falhas, ambiguidades, cicatrizes, construções insólitas, necessidades de conexão e lacunas. É uma espécie de elogio ao antiestético ou ao imperfeito (especialmente no que tange visualmente aos ciborgues EVA) e à composição psicológica de complexos personagens humanos (ou aparentemente humanos). Esse design, tornado massificado e pop, lançando luz sobre os elementos criados em um ambivalente caminho de mão dupla, humaniza as máquinas e mecaniza os humanos, conectando-os umbilicalmente ou até mesmo os fundindo em um mesmo corpo. Esse design é um culto ao híbrido, ao feio e ao disforme, em um demasiadamente iluminado mundo supermoderno, destruído, fragmentado, estando a beleza (em condição profundamente subjetiva, relativizada) reconhecível apenas sob alguns específicos, discretos e poéticos pontos de vista.

5.2 Tópicos essenciais sobre o mundo liquefeito de *Neon Genesis Evangelion*

Apesar de a história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* carregar uma enorme quantidade de assuntos ou possíveis referências pertinentes ao tema da liquefação da modernidade, aqui serão desvelados os que talvez sejam os mais

importantes ou essenciais para a obra: sociedade, tecnologia, religião, psicologia, Estado, território, cidade e arquitetura.

5.2.1 Sociedade Líquida

É interessante perceber que, de modo geral, na ficção de *Evangelion*, talvez a sociedade seja o elemento mais afetado pela desestabilização dos sólidos. Além disso, outro ponto pertinente é a conformação dessa sociedade: não apenas composta por humanos, mas também por animais e por máquinas. Ou seja, o conceito de “sociedade” em *Eva* ganha um caráter mais líquido e mais abrangente.

5.2.1.1 Fragmentação social e individualidade

A sociedade de *Neon Genesis Evangelion* é, logo à primeira vista, uma complexa e frágil rede de conexões e desconexões abaladas pelo grande cataclisma (chamado de Segundo Impacto) ocorrido no polo sul do planeta Terra, quando um imenso corpo celeste não identificado atinge a calota polar fazendo-a derreter e inundar boa parte habitável do globo. Tal impacto, junto à inundaç o, destruiu n o apenas as estruturas f sicas das cidades, mas igualmente dissolveu a malha greg ria das sociedades do planeta (inclusive a japonesa), tornando-a fragmentada. Essa fragmenta o est , em *Evangelion*, principalmente relacionada  s fragilidades bem como aos traumas e medos adquiridos em raz o desse cataclisma, afetando segmentos distintos da coletividade (como a fam lia, as amizades, casais, trabalho, etc.). Conseq entemente o indiv duo passa a ser o foco cada vez mais importante, enquanto a individualiza o exacerbada se torna uma pr tica e um processo recorrente da malha social, enfraquecendo os la os humanos daquele mundo de modernidade l quida profundamente tecnol gica. Podemos tomar a seguinte cita o de Bauman, sobre tr s etapas do processo de moderniza o, para explicar as causas e as conseq ncias da individualiza o na sociedade de *Eva*:

[...] a “hist ria da modernidade”   tamb m a hist ria “de certo tipo de *self*”. Mas que tipo de *self*? Ou melhor, que tipo de “modalidade existencial”? A meu ver, foi esta a  ltima que mudou radicalmente com o advento da modernidade. Eu afirmo que essa modalidade passou por tr s altera es fundamentais, ou, em outras palavras, adquiriu tr s novas qualidades essencialmente modernas. Primeiro tornou-se objeto de aten o, investiga o e contempla o. Em segundo lugar, foi separada, como sujeito, do restante das entidades percebidas, as quais, pela mesma raz o, foram classificadas como seus objetos. Finalmente, foi ao mesmo tempo

promovida ao status de objeto principal, privilegiado, desse sujeito recém-construído. (BAUMAN; RAUD, 2018, p.14)

Não por acaso, essas três fases do processo modernizador se assemelham bastante com o processo de concepção de novas tecnologias em *Evangelion* (igualmente pautadas na “investigação”, “contemplação” e “separação” de resultados, tal como pode ser visto no anexo 69). Todavia, ironicamente, a “separação” é a principal consequência observada nos humanos de *Eva*, mas não necessariamente nas máquinas (cada vez mais conectadas, algumas dotadas de hibridismo que funde surpreendentemente o orgânico ao sintético). Assim, de um modo geral, o engajamento entre os indivíduos humanos dessa sociedade ficcional (neste caso, a japonesa) se tornou instável e conformador de uma teia cuja forma é passível de mudanças repentinas, imprevisíveis (isto é, um elemento vulnerável ou conjunturalmente líquido, amorfo). Sobre isso, Bauman argumenta:

O tipo de incerteza, de obscuros medos e premonições em relação ao futuro que assombram os homens e mulheres no ambiente fluido e em perpétua transformação, em que as regras do jogo mudam no meio da partida sem qualquer aviso ou padrão legível, não une os sofredores: antes os divide e os separa. As dores que causam aos indivíduos não se somam, não se acumulam nem se condensam numa espécie de “causa comum” que possa ser adotada de maneira mais eficaz unindo as forças e agindo em uníssono. A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido. (BAUMAN, 2003, p. 48)

Tais mudanças contingentes na teia social dessa modernidade de *Evangelion* afetam até mesmo as relações familiares. Não por acaso, logo no início da trama (anexos 6, 7, 8 e 9) podemos perceber, por exemplo, o distanciamento entre pai e filho (ou seja, entre os personagens Gendo Ikari e Shinji Ikari). A visível relação rompida entre esses dois personagens parece estar perfeitamente simbolizada pela falta de conexão entre duas estações de trem na cidade de Tokyo-2 (anexo 7). O distanciamento espacial ou geográfico também parece ser uma sutil forma de delimitar espaços e distâncias afetivos nessa relação parental fragmentada: Shinji, em Tokyo-2; Gendo, em Tokyo-3 (comandando as operações paramilitares contra o Anjo invasor). Assim, Shinji, como visto no anexo 9, parece ter de vencer, desprovido das modernas comodidades de transporte, a barreira do tempo e do espaço, em uma caminhada supostamente longa, para talvez conseguir, por fim, encontrar seu pai. Logo, esses dados e reflexões permitem constatar que o poderoso Gendo Ikari (diretor da entidade paramilitar NERV), desprovido de

sentimentos aparentes, se encontra em um espaço-tempo pós-moderno (líquido), enquanto seu filho Shinji, visivelmente sensível e em busca de laços e conexões, a princípio, ocupa (virtualmente) o restritivo espaço-tempo pré-moderno, o que dificulta ainda mais, nesse momento, a conexão entre esses dois indivíduos apenas unidos por indivisíveis laços de sangue do mesmo modo que duas estações são ligadas pelo mesmo trilho. Logo, de um lado temos a carreira e o poder de Gendo, de outro temos a fragilidade e a necessidade de Shinji. Bauman pauta as seguintes palavras sobre a dificuldade de relações entre pais e filhos (carregada de certa valorização exacerbada de questões individuais) na modernidade líquida:

Ter filhos significa avaliar o bem-estar de outro ser, mais fraco e dependente, em relação a nosso próprio conforto. A autonomia de nossas preferências tende a ser comprometida, e continuamente: ano após ano, dia após dia. A pessoa pode tornar-se – horror dos horrores – “dependente”. Ter filhos pode significar a necessidade de diminuir as ambições pessoais, “sacrificar uma carreira”, como pessoas submetidas à avaliação de seu desempenho profissional olham de soslaio em busca de algum sinal de lealdade dividida. (BAUMAN, 2004a, p. 61-62)

Paralelamente, a falta de ou a precária comunicação entre os indivíduos da trama de *Evangelion* similarmente pode ser encontrada (de modo alegórico) nessas primeiras cenas da narrativa. Shinji não consegue efetuar um telefonema, na tentativa de contato com a personagem Misato Katsuragi (para encontrá-la pessoalmente a fim de levá-lo até seu pai na sede da NERV, em Tokyo-3). Logo, nesse instante, percebemos que no moderno contexto de *Neon Genesis Evangelion*, são as tecnologias que permitem (ou mediam) a relação entre os indivíduos. Além disso, verificamos que Gendo Ikari, provido de sua refinada tecnologia comunicacional virtual, não tem interesse em encontrar pessoalmente Shinji, delegando o ato do encontro físico, pessoal, à chefe de ações especiais Misato Katsuragi. É interessante perceber que esse encontro entre Shinji e Misato acontece, porém, entre muitos riscos, inconvenientes ou contratempos bastante alegóricos (ver anexos 14, 15, 16, 17): envolvimento em acidentes, ataques e explosões (assim como realmente pode ser o convívio social verdadeiro, “de carne e osso”). Acerca da interposição tecnológica entre a relação dos indivíduos de uma sociedade liquefeita (a qual podemos comparar a de *Evangelion*), Bauman expõe:

Quanto mais atenção humana e esforço de aprendizado forem absorvidos pela variedade virtual de proximidade, menos tempo se dedicará à aquisição e ao exercício das habilidades que o outro tipo de proximidade, não virtual, exige. Essas habilidades caem em desuso – são esquecidas, nem chegam a ser aprendidas, são evitadas ou a elas se recorre, se isso chega a acontecer, com relutância. Seu desenvolvimento, se requerido,

pode apresentar um desafio incômodo, dessa vez até insuperável. Isso aumenta os encantos da proximidade virtual. Uma vez aberta, a passagem da proximidade não virtual para a virtual adquire seu próprio ímpeto. Ela parece autoperpetuadora, e também é capaz de se autoacelerar. (BAUMAN, 2004a, p. 85-86)

Também, vemos a ação da tecnologia como reguladora de contatos e distâncias entre dois ou mais indivíduos quando os pilotos das unidades EVA, para impedirem a aproximação de qualquer figura considerada inimiga, acionam o chamado “campo A.T.”. Basicamente, o “campo A.T.” é uma espécie de campo energético que forma uma barreira ao redor dos ciborgues gigantes, impedindo a aproximação de quem, ou “do que”, está próximo. Além disso, nessa teia de contatos (reais ou virtuais) mediados pela tecnologia, o aparelho telefônico no qual Shinji arrisca fazer uma chamada é público e analógico (distinguindo-se bastante da altíssima tecnologia privada utilizada por Gendo, vista em Tokyo-3, onde a comunicação acontece por meio de enormes monitores, computadores, etc., como podemos constatar no anexo 6). Sobre a conexão virtual, tecnologia e as relações nos tempos líquidos, Bauman declara:

Todo esse aproximar-se e afastar-se para longe torna possível seguir simultaneamente o impulso de liberdade e a ânsia por pertencimento – e proteger-se, se não recuperar-se [sic] totalmente, de embustes de ambos os anseios. O ideal de “conectividade” luta para apreender a difícil e irritante dialética desses dois elementos inconciliáveis. Ele promete uma navegação segura (ou pelo menos não fatal) por entre os recifes da solidão e do compromisso, do flagelo da exclusão e dos férreos grilhões dos vínculos demasiadamente estreitos, de um desprendimento irreparável e de uma irrevogável vinculação. [...] Os provedores de acesso à internet não são sacerdotes santificando a individualidade das uniões. Estas não têm nada em que se apoiar senão nossos papos e textos; a união só se mantém na medida em que sintonizamos, conversamos, enviamos mensagens. Se você interromper a conversa, está fora. O silêncio equivale à exclusão. De fato, // *n’y a pas dehors du texte* – não há nada fora do texto –, embora não apenas no sentido pretendido por Derrida... (BAUMAN, 2004a, p. 52-53)

Simultaneamente, outra relação que necessita ser observada de perto é o inconstante e frágil caso amoroso entre Misato Katsuragi e Ryoji Kaji (dois colegas de trabalho na NERV). Apesar de serem jovens adultos, a relação amorosa desses dois colegas de trabalho é um tanto atabalhoada, imatura, parecendo até mesmo incompatível com as suas idades. Também, tal relação é marcada pelo pouco engajamento, insegurança, pela recorrente e cíclica prática de uniões e separações, bem como pela pouca clareza sobre os reais sentimentos entre ambas as partes (com os sentimentos e o diálogo deixados no âmbito da superficialidade). Por essa razão, apesar de se conhecerem há muito tempo, pouco sabem realmente um do

outro (ver anexos 47, 48, 49, 50, 51, 52). A respeito da superficialidade e da fragilidade nas relações amorosas da era líquida, Bauman tece a seguinte afirmação:

Investir no relacionamento é inseguro e tende a continuar sendo, mesmo que você deseje o contrário: é uma dor de cabeça, não um remédio. Na medida em que os relacionamentos são vistos como investimentos, como garantias de segurança e solução de seus problemas, eles parecem um jogo de cara ou coroa. A solidão produz insegurança – mas o relacionamento não parece fazer outra coisa. Numa relação, você pode sentir-se tão inseguro quanto sem ela, ou até pior. Só mudam os nomes que você dá à ansiedade. [...] O fracasso no relacionamento é muito frequentemente um fracasso na comunicação. (BAUMAN, 2004a, p. 30-31)

Então, esse relacionamento entre Misato e Kaji é passível de suposição: tal casal “oscilante” parece ter medo, em um contexto (líquido) das inseguranças e incertezas, de despender verdadeiras inversões emocionais ou afetivas para a solidificação dessa união; afinal, uma união estável é um salto no escuro que exige coragem e maturidade, o abandono de uma condição puramente individualizada.

5.2.1.2 *Humanos-máquina e a relação-investimento*

Algo verificável nas relações interpessoais em *Neon Genesis Evangelion* é a maneira como se assemelham a um tipo de “contratação”; ou seja, essas relações seguem, basicamente, formalidades contratuais (mesmo as relações familiares ou entre amigos). Não por acaso, a maioria dos personagens tem ligações diretas (laborais) com a entidade paramilitar NERV. Um exemplo de relação afetiva “contratual” é a de Shinji Ikari com seu pai Gendo Ikari. Shinji, em um primeiro momento (visto no anexo 9), tinha dúvidas sobre a razão pela qual seu pai o havia chamado, depois de muitos anos sem vê-lo; entretanto, o próprio personagem logo descobre que, inicialmente, o intuito de Gendo Ikari era conseguir uma criança compatível ao ambiente líquido e biomecânico da cápsula de comando de um dos ciborgues EVA (a unidade 01).

Outra relação semelhante, “contratual”, é a da também piloto de ciborgue (unidade 03) Asuka Langley Soryu. Asuka, externamente (em seu modo de agir, de se vestir, de falar ou de se relacionar com os outros personagens) parece ser uma esnobe garota de elevada autoestima. Contudo, durante o decorrer da trama, ela passa gradualmente a se mostrar bastante insegura e, em certo momento, durante uma batalha com um Anjo (que, como ataque, afeta seu sistema nervoso, suas memórias), descobrimos sua relação problemática com a mãe extremamente

exigente, competitiva (ver anexos 94, 95, 96). Por conseguinte, tal interação entre mãe e filha parece articular mecanismos de investimento e cobrança: a garota, concebida artificialmente em um caro e exclusivo banco de esperma no exterior, é transformada em um produto valioso para exposição (mas, mesmo assim, passível de descartabilidade). Ou seja, no fundo, Asuka representa não um ser humano convencional que merece ser amado e cuidado; na realidade ela é um investimento de dinheiro, de tempo e de outros bens “capitalizáveis” na sociedade da modernidade líquida. No tocante a relação (de “investimentos”) entre pais e filhos, na pós-modernidade, Bauman elucida:

Esta é uma época em que um filho é, acima de tudo, um objeto de consumo emocional. [...] quando se trata de objetos de consumo, a satisfação esperada tende a ser medida pelo custo – busca-se o “valor em dinheiro”. [...] Os filhos estão entre as aquisições mais caras que o consumidor médio pode fazer ao longo de toda a sua vida. Em termos puramente monetários, eles custam mais do que um carro luxuoso do ano, uma volta ao mundo em um cruzeiro ou até mesmo uma mansão. Pior ainda, o custo total tende a crescer com o tempo [...]. (BAUMAN, 2004a, p. 60-61)

Refletir a respeito de Shinji Ikari e Asuka Langley Soryu sob um aspecto afetivo familiar “capitalizado” também nos consente observar suas relações de trabalho como pilotos especialmente selecionados para comandar os ciborgues EVA. Essas duas crianças, Shinji e Asuka, são tratadas, por boa parte da equipe da NERV (exceto Misato Katsuragi ou Ryoji Kaji), como peças utilitárias, indispensáveis ao mecanismo biomecânico dos ciborgues gigantes. É importante enfatizar que, apesar de objectualizadas, a permanência espontânea dessas crianças nesse contexto impessoalizado pode ser justificada, em certa medida, justamente pela falta de amparo ou estrutura familiar na vida “civil”, “normal”. Pois, a organização paramilitar vem a suprir, de modo enviesado, as demandas dessas crianças por apoio, segurança e até mesmo por uma razão de existir. Visto que transformarem-se em “objetos úteis” para determinada causa (neste caso, a “implementação humana”) permite a construção de um frágil senso de pertencimento a um grupo ou a uma “comunidade” (ver anexo 75).

Paralelamente, a relação dos adultos com a entidade paramilitar (ou melhor, com todo o corpo institucional) parece ser um pouco diferente. Ao contrário das “crianças escolhidas” (indispensáveis aos misteriosos planos secretos de implementação humana), podem ser descartados a qualquer momento. Caso esses personagens adultos não cumpram as sigilosas regras exigidas pela instituição (incluindo serem úteis ao secreto projeto utópico), tornam-se imediatamente

indesejados, sendo até mesmo perseguidos ou mortos (como aconteceu com o personagem Ryoji Kaji, no anexo 55). Dessa maneira, compreendemos a condição liquidamente irrelevante dos indivíduos na sociedade instrumentalizada de *Eva*, em que cada pessoa tem sua utilidade e seu preço, e as relações essencialmente nascem dos contratos firmados. Bauman aclara questões acerca da “usabilidade” bem como sobre a “transação” desse tipo de mercadoria humana na modernidade líquida:

A impressão de que o trabalho era pura e simplesmente uma mercadoria só podia ser uma grande mistificação do verdadeiro estado das coisas, já que a “capacidade de trabalho” não pode ser comprada nem vendida em separado de seus portadores. De maneira distinta de outras mercadorias, os compradores não podem levar sua compra para casa. O que compraram não se torna sua propriedade exclusiva e incondicional, e eles estão livres para *utere et abutere* (usar e abusar) dela à vontade, como estão no caso de outras aquisições. A transação que parece “apenas comercial” (recordemos a queixa de Thomas Carlyle, no início do século XX, de que relações humanas multifacetadas tinham sido reduzidas a um mero “nexo financeiro”) inevitavelmente liga portadores e compradores num vínculo mútuo e numa interdependência estreita. No mercado de trabalho, um relacionamento humano nasce de cada transação comercial; cada contrato de trabalho é outra refutação do fetichismo da mercadoria, e na sequência de cada transação logo aparecem provas de sua falsidade, assim como da ilusão ou auto-ilusão subsequente. (BAUMAN, 2008a, p. 22-23)

5.2.1.3 A teia social rarefeita e a sincronicidade com a máquina

Como foi afirmado anteriormente, os afetos, em *Eva*, fazem parte de um contexto pós-cataclísmico, fragmentado, em reconstrução. A população japonesa foi reduzida a poucos habitantes, concentrados nas cidades de Tokyo-2 (capital provisória do país) e Tokyo-3 (cidade-fortaleza em construção). Na trama, em essência, os únicos lugares de interação social se resumem quase que totalmente à escola (com poucos alunos, afinal a natalidade é baixa) e à fria sede da entidade paramilitar NERV (onde quase todos os personagens trabalham). A escola, mesmo em contexto liquefeito, consegue se tornar um dos poucos lugares acolhedores presentes na narrativa; no entanto, ao mesmo tempo, é um local desconcertante ao dar indícios da solidão que cerca aquele diminuto grupo de estudantes.

Nesta trama quadrinística, *Neon Genesis Evangelion*, a redução da população é insinuada (de maneira discreta, porém eficiente) por meio do número restrito de personagens (principais ou não). Além disso, outro artifício (igualmente discreto, mas de efeito impactante) se apoia nas cenografias esvaziadas de vida humana, desprovidas de “interações sociais de fundo”; pois, fora os humanos que surgem

durante a narrativa (personagens identificáveis ou reconhecíveis facilmente pelo leitor), quase tudo é objeto: edifícios, automóveis, computadores, móveis, etc.. Essa maneira de nos apresentar um mundo dominado por coisas realça ainda mais o modo como as relações (afetivas, sociais, etc.) entre esses personagens estão fragilizadas, coisificadas, instrumentalizadas, frias; fazendo com que a própria teia social de *Eva* (não raro, objectualizada) se confunda com o próprio pano de fundo maquinal e tecnológico. Também, os afetos que poderiam se dirigir aos seres humanos formadores dessa teia rarefeita, ironicamente, estão sendo depositados nas máquinas (um verdadeiro amor à tecnologia e às interações artificiais). Por conseguinte, um fato é pertinente a essa condição deturpada: a necessária interação sincrônica dos pilotos (as chamadas “crianças escolhidas”) com seus respectivos ciborgues EVA, terminando por tornar mais próxima, profunda, a conexão entre homem e máquina do que as vistas entre esses indivíduos e seus semelhantes.

Não podemos esquecer que essa relação homem-máquina, vista em *Neon Genesis Evangelion*, não se resume apenas à interação perfeitamente sincronizada entre as “crianças escolhidas” e os ciborgues EVA, pois, o amor pelas máquinas ou pelo que é gerado de modo artificial igualmente transborda na ambivalente relação entre Gendo Ikari e uma das pilotos: Rei Ayanami (que comanda a unidade 00). Apesar de Rei Ayanami possuir atributos físicos idênticos aos de um ser humano convencional, ela não passa de uma criação de laboratório; é um clone humano da mãe supostamente falecida de Shinji Ikari (ou seja, é clone da esposa do “viúvo” Gendo Ikari). Suas origens artificiais denotam uma maneira muito peculiar de se comunicar: fria, distante, vaga (semelhante a uma máquina). Por outro lado, Gendo, mesmo sendo um humano normal, parece sincronicamente emular ou espelhar características que outrora estavam apenas naquele clone (Rei) ou nas próprias máquinas que ele firmemente gerencia como diretor da entidade paramilitar NERV. Além disso, o fato de ele, Gendo Ikari, ser diretor da entidade paramilitar que criou tal clone, sob sua tutela (da mesma maneira que um deus tem poder de dar vida à matéria inanimada ou organizar a seu modo as engrenagens da existência), possibilita estabelecer nessa relação um caráter afetivo de autoadoração (mesmo que velado). Em referência a isso, podemos destacar o comentário de Bauman

baseado na coletânea intitulada *Philosophies of Love*³⁴, de David L. Norton e Mary F.

Kille:

Contam a história de um homem que convidou alguns amigos para um jantar em que conheceriam “a perfeita encarnação da Beleza, Virtude, Sabedoria e Graça – em suma, a mais adorável mulher do mundo”. Mais tarde, no mesmo dia, à mesa do restaurante, os convidados “se esforçaram para esconder seu assombro”: seria aquela “a criatura que superava Vênus, Helena e Lady Hamilton em beleza”? Por vezes é difícil separar a adoração do ser amado da autoadoração. Pode-se observar um traço de um ego expansivo e, no entanto, inseguro, desesperado por confirmar seus méritos incertos por meio de seu reflexo no espelho, ou, melhor ainda, num retrato lisonjeiro, cuidadosamente retocado. Não é verdade que uma parte de meu singular valor foi repassada para a pessoa que eu (lembrem-se: eu, a minha pessoa, exercendo a minha vontade e o meu arbítrio soberanos) escolhi – que recolhi na multidão de anônimos e comuns para ser minha, somente minha, companheira? No brilho ofuscante da pessoa escolhida, minha própria incandescência encontra seu reflexo resplandecente. Ele aumenta, confirma e endossa minha glória, levando consigo, onde quer que vá, notícias e provas dela. (BAUMAN, 2004a, p. 33-34)

Então, Rei, esse ser não-humano (bela imagem replicada e vivificada de uma pessoa já “falecida”), serve (além de prova das capacidades de Gendo sobre a vida, a morte e a ciência) como uma figura concebida intencionalmente para suprir a necessidade de vínculos com um “outro”. Entretanto, tal vínculo entre Gendo e Rei corrobora a ideia de que na era líquida a solidão de uma sociedade atomizada (e, no caso de *Evangelion*, também rarefeita) está sendo amenizada ou duvidosamente “curada” por meio do consumo de artifícios tecnológicos cada vez mais modernos, que são reflexo (ou materialização) dos nossos desejos e vontades individuais (ver anexos 70, 71).

5.2.1.4 Novas conformações familiares ou a necessidade de “comunidade”

Em um primeiro instante, ao lermos *Neon Genesis Evangelion*, somos tomados pela sensação de que não apenas o cenário social (em um aspecto mais amplo) está desmoronando, como também a família (ou o que a modernidade clássica convencionou como família) está se desintegrando, alvejada por questões referentes ao desinteresse por compromissos duradouros, por motivos claramente líquidos: o poder, o trabalho, a imprevisibilidade do mundo da modernidade tardia, a desconfiança entre os pares, a galopante tecnologia, etc. Bauman, sobre a família

³⁴ NORTON, David L.; KILLE, Mary F. (org.), *Philosophies of Love*. Nova York: Helix Books, 1971.

da era da liquefação (especialmente no tocante a pais e filhos), emite a seguinte declaração:

Mais dolorosamente, ter filhos significa aceitar essa dependência divisora da lealdade por um tempo indefinido, aceitando o compromisso amplo e irrevogável, sem uma cláusula adicional “até segunda ordem” – o tipo de obrigação que se choca com a essência da política da vida do líquido mundo moderno e que a maioria das pessoas evita, quase sempre com fervor, em outras manifestações de sua existência. Tomar consciência de tal compromisso pode ser uma experiência traumática. A depressão e as crises conjugais pós-parto parecem enfermidades específicas de nossa “modernidade líquida”, da mesma forma que a anorexia, a bulimia e incontáveis variedades de alergia. (BAUMAN, 2004, p. 62)

Apesar de o cenário social de *Evangelion*, e tudo que ele abarca (relações, afetos, individualidade, etc.), se mostrar notoriamente desolador e indiferente à fragilização da teia de conexões humanas, um fato curioso (e de certo modo inesperado) acontece nesse contexto de rupturas, desengajamentos ou desapareços: Misato Katsuragi (chefe de ações especiais da NERV), ao perceber o vazio causado pela falta de estrutura familiar na vida de seu subordinado Shinji Ikari, o convida para viver em seu caótico apartamento (onde já divide espaço com um divertido pinguim de estimação, chamado Pen Pen, que habita uma pequena geladeira). Posteriormente, com a chegada da personagem Asuka à trama, esta também vem se unir a esse exótico grupo (que, no fundo, é uma comunidade de “desajustados” ou desenraizados da sociedade e da própria vida: uma mulher traumatizada pela morte do pai durante o cataclisma no polo sul; um garoto carente, desencorajado, que deseja atenção e reconhecimento vindos de seu pai ausente; uma garota orgulhosa, explorada pela mãe, com secreta baixa autoestima; e um pequeno pinguim que, depois de usado em experiências científicas, foi rejeitado. No tocante ao desejo dos indivíduos da modernidade líquida ansiarem conformar comunidades, Bauman argui:

Sentimos falta da comunidade porque sentimos falta de segurança, qualidade fundamental para uma vida feliz, mas que o mundo que habitamos é cada vez menos capaz de oferecer e mais relutante em prometer. Mas a comunidade continua teimosamente em falta, escapa ao nosso alcance ou se desmancha, porque a maneira como o mundo nos estimula a realizar nossos sonhos de uma vida segura não nos aproxima de sua realização; em lugar de ser mitigada, nossa insegurança aumenta, e assim continuamos sonhando, tentando e fracassando. (BAUMAN, 2003, p. 129)

Outro tópico pertinente a ser observado é a naturalidade (instintiva) com que se forma esse pequeno grupo, essa pequena comunidade. O ambiente (ou o mundo como um todo) parece estar tão frio e inóspito que tal conformação grupal surge

quase espontaneamente; inclusive, ignorando regras ou condutas exigidas pela entidade paramilitar NERV (onde todos trabalham). Bauman pode nos aclarar uma possibilidade de surgimento natural de agrupamentos como esse visto em *Neon Genesis Evangelion*:

Por ser tão evidente e “natural”, o entendimento compartilhado que cria a comunidade (ou o “círculo aconchegante”) passa despercebido (raras vezes notamos o ar que respiramos, a menos que seja o ar viciado e mal cheiroso de uma peça abafada); ele é, como dizia Tönnies, “tácito” (ou “intuitivo”, nos termos de Rosenberg). (BAUMAN, 2003, p. 16)

Também, dessa união entre quatro personagens fragmentados nasce, aos poucos, uma inusual amizade ou uma insólita família “alternativa” (ver anexos 34, 35), carregada, como qualquer outra, de pequenas alegrias caseiras e tristezas cotidianas (as quais, momentaneamente fazem os personagens esquecerem das pesadas responsabilidades que possuem, como também dão algum colorido e leveza a um mundo árido, destruído e imprevisível, assim como podemos ver no anexo 28 ou 33). Nesse caso, as alegrias e tristezas desse cotidiano domiciliar (“microestabelecido”) ganham, muitas vezes, um apelo carnavalesco (ver anexo 45), representando interrupção momentânea do cotidiano “macro” (existente fora do espaço residencial, ou seja, no trabalho, no mundo). Para entender um pouco desse contexto carnavalesco do cotidiano de Misato, Shinji, Asuka e Pen Pen, faz sentido nos balizar no seguinte argumento de Bauman sobre a teoria da carnavalização Bakhtiniana:

Carnavais, como Mikhail Bakhtin sugeriu de maneira memorável, tendem a ser interrupções da rotina diária, breves intervalos animados entre sucessivos episódios de cotidianidade enfadonha, pausas em que a hierarquia mundana de valores é temporariamente invertida, os aspectos mais angustiantes da realidade são suspensos por um breve período e os tipos de conduta proibidos ou considerados vergonhosos na vida “normal” são ostensivamente praticados e exibidos. (BAUMAN, 2008a, p. 98)

Então, essa cotidianidade familiar (mesmo excêntrica) permite aos personagens tentarem encontrar algum tipo de respiro libertador, mas também previsibilidade (pontualmente salpicada por carnavalização) no contexto da liquidez moderna (onde nada parece durar ou nada parece estar planejado). A cena da construção de um calendário de afazeres domésticos vem a confirmar esse ponto de vista (ver anexos 29, 30). Assim, naquele pequeno núcleo “comunitário” ou “familiar” (frágil e vulnerável), naquele diminuto ambiente onde ocorre certo grau de compartilhamento ou relativa intimidade, o tempo e o espaço tendem a ser previsivelmente controlados e organizados (de maneira razoavelmente sólida,

minimamente renunciável). Pois, passamos a entender o papel de cada um nessa miniatura de sociedade (imperfeita, heterogênea, discordante, carregada de vícios, mas ao mesmo tempo acolhedora e necessária).

5.2.2 Tecnologia e religião

Na história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*, a tecnologia e a religião são dois polos, não necessariamente opostos, que justificam ou regem de igual maneira os aspectos da existência relativos à vida, à morte, ao hibridismo, à organização social, à política e ao poder.

5.2.2.1 Uma uníssona, fundamentalista e utópica fé na tecnologia

Segundo o *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (AUDI, 2011, p. 2683), o termo “tecnologia” significa teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana (indústria, ciência, etc.). Então, podemos chamar de tecnologia qualquer objeto ou técnica criados (com base em processos científicos, industriais) para amparar e suprir as necessidades humanas: livros, canetas, casas, carros, etc. Todavia, a tecnologia ficcional vista em *Neon Genesis Evangelion*, extremamente sofisticada (em alguma medida ou em alguns aspectos sendo semelhante à de nossos tempos líquidos, mas dotada de supercomputadores ainda mais potentes, ciborgues gigantes, etc.), ultrapassa os limites da condição meramente funcional para abarcar (e pautar) todo um contexto ambiental e um estilo de vida, regendo amplamente a maneira como os indivíduos se relacionam, se comunicam, se deslocam, vivem. Esse poderoso aspecto manipulador da alta tecnologia dos tempos líquidos de *Evangelion* (igualmente percebido, em menor grau, em nossa própria realidade) pode ter sido inspirado nas bases da fé iluminista na racionalidade absoluta ou na crença nas máquinas como resposta aos problemas humanos (assim como aconteceu a partir da Revolução Industrial, durante a pesada modernidade clássica).

Também é possível afirmar que, em *Eva*, a crença na tecnologia ganhou um caráter eminentemente ingênuo, mas perigoso. Tal ingenuidade é definida (bem como justificada) pela utópica busca incessante por pautar todas as descobertas e

invenções científicas na fé em um futuro tecnológico perfeito, em um ser humano puramente civilizado (desprovido de ego “precário”, inferior, ou seja, não passível de raiva, de tristeza, de egoísmo ou insegurança). Essa seria a chamada “implementação humana” (baseada em escritos encontrados no mar Morto), pela qual todos os seres humanos da terra seriam fundidos em uma única massa corpórea homogênea, ideal, utópica. Assim, cabe aqui ressaltar que o significado da palavra “utopia”, também a partir do *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (AUDI, 2011, p. 2817), indica: qualquer descrição imaginativa de uma sociedade ideal; projeto de natureza irrealizável; ideia generosa, porém impraticável; quimera, fantasia; modelo abstrato de sociedade ideal, concebido como crítica à organização social existente, porém inexecutável por não estar vinculado às condições políticas e econômicas da realidade concreta.

Então, conseqüentemente, essa modernidade liquefeita, presente na trama quadrinística, parece nos mostrar algo curioso (distinto das ideias de muitos dos teóricos ou estudiosos da nossa modernidade tardia): ao contrário do abandono absoluto das utopias, estas são, na verdade, trocadas por uma única crença ou desejo. Os organismos responsáveis por guiar, organizar e gerir a sociedade ficcional japonesa, NERV e SEELE, apostando todas as fichas do desenvolvimento e edificação de uma sociedade mais justa e equilibrada, “benéfica”, na transformação do homem pela ciência e pela tecnologia, terminam por implantar utopicamente um arriscado sistema de engenharia social. Logo, tal “implementação humana” (ou “projeto de instrumentalização”) ideado pela NERV juntamente à SEELE, surge, nesse meio ficcional em liquefação, como tentativa de garantir previsibilidade artificial não apenas ao mundo (agora digital, mecanizado, robotizado, híbrido), mas também ao caráter naturalmente instável e paradoxal da condição humana (pródiga em selvagem ambivalência). Deste modo, o mundo liquefeito de *Eva* parece abandonar a miríade de utopias, bastante comuns à nossa modernidade clássica, para pautar-se unicamente (e religiosamente) em apenas uma: a utópica evolução do ser humano através de sofisticados métodos científicos profundamente correlacionados à religião.

5.2.2.2 A alquimia, o demiurgo e a organização da caótica massa liquefeita moderna

Outra questão pertinente à trama é o fato de existir em *Evangelion* o interesse de unir (direta ou indiretamente) essas duas áreas da vivência humana: a ciência e a religião (ver anexos 57, 63). Tal ligação entre ciência e religião supostamente faz algum sentido se analisarmos essa condição da seguinte maneira: sabidamente a ciência é movimentada e impulsionada por suas próprias fragilidades; por sua vez, o fundamentalismo religioso pode impressionantemente constituir poderosos sólidos pautados em crenças inabaláveis. Logo, em *Evangelion*, a fusão entre essa fragilidade científica e a solidez do fundamentalismo religioso parece desnudar a tentativa de estabelecer uma nova e duradoura narrativa para a história da humanidade. Além disso, a utopia do progresso científico parece ter como matriz um viés messiânico herdado do judaísmo e do cristianismo; pois, retirada a dimensão religiosa dessas práticas espirituais, resultam no processo de aprimoramento. Paralelamente, a religião parece conter em sua essência algo semelhante ao existente no processo modernizador: o senso de evolução e direção, um senso de sentido. Assim, essa insólita união faz a prática e os conceitos científicos clássicos (aristotélicos, newtonianos) serem completamente abandonados no âmbito da ficção. Para captarmos melhor essa ruptura ideológica ou conceitual do fazer científico em *Evangelion*, rememoremos aqui as características básicas da prática científica “pura” da modernidade clássica, por meio de um parecer de Bauman:

Assegurar a supremacia para uma ordem projetada, artificial, é uma tarefa de duas pontas. Requer unidade e integridade do reino e segurança das fronteiras. Os dois lados da tarefa convergem para um esforço único – o de separar “dentro” e “fora”. Nada que for deixado dentro pode ser irrelevante para o projeto total nem resguardar autonomia em relação aos regulamentos da ordem, que não admitem exceção (“válidos para todo ser racional”). [...] No reino intelectual como no reino político, a ordem deve ser tanto exclusiva quanto abrangente. Assim a tarefa de duas pontas funde-se em uma: a de tornar clara e nítida a fronteira da “estrutura orgânica”, quer dizer, “excluir o meio”, suprimir e exterminar tudo que seja ambíguo, tudo que fique em cima do muro e portanto comprometa a distinção vital entre dentro e fora. Instaurar e manter a ordem significa fazer amigos e lutar contra os inimigos. Primeiro, antes de mais nada, porém, significa expurgar a ambivalência. (BAUMAN, 1999, p. 33)

Logo, a ciência vista em *Neon Genesis Evangelion* rompe com a busca por pureza e proteção de fronteiras precisas das áreas do conhecimento justamente por abarcar em suas práticas (bem como atrelar a seus resultados) saberes profundamente subjetivos (além de ambivalentes) como a religião. Afinal, muitas explicações técnicas ali apresentadas se baseiam parcialmente em argumentações

teológicas codificadas (ver anexo 63); ademais, são nítidas as referências (de livre inspiração) gnósticas, bíblicas ou apócrifas encontradas na trama de *Eva* (os principais são os planos de implementação humana baseados em antigas escrituras encontradas no mar Morto, os nomes dos inimigos, de ciborgues e computadores, inspirados em figuras da Gnose ou da mística judaico-cristã). É válido recordar que, segundo a dupla de estudiosos Giovanni Reale e Dario Antiseri (2007, p. 34), o termo “gnose” significa “conhecimento” e designa a iluminação característica que algumas correntes religioso-filosóficas julgavam possuir e que cifravam em determinadas fórmulas, imagens, ou ideias. Ainda segundo Reale e Antiseri (2007, p. 34), uma dessas imagens ou ideias é a do Demiurgo mau (o Deus do Antigo Testamento) criando o mundo que depois é resgatado por um deus bom (Cristo). Refletindo sobre essa proposição, a respeito da Gnose e sua figura do Demiurgo mau, criador, e de um deus bom, salvador (Cristo), não é difícil encontrar ali, em alguma medida, semelhante relação verificada em *Neon Genesis Evangelion* entre os personagens Gendo Ikari (chefe da entidade paramilitar NERV) e seu filho, Shinji Ikari (o “herói” da trama, responsável por “salvar” o mundo e a humanidade).

Então, essa referência ao misticismo também é percebida quando constatamos o poder criador que a entidade paramilitar NERV, a SEELE e alguns personagens possuem, assemelhando-se a verdadeiros demiurgos; regendo o futuro da civilização japonesa, bem como de toda a humanidade; pondo em prática os planos utópicos de “instrumentalização” ou “implementação humana”; modelando e organizando a moderna matéria liquidamente caótica preexistente do mundo fragmentado, através da imitação de modelos eternos e perfeitos presentes nas misteriosas escrituras do Mar Morto. Por conseguinte, percebemos que, na pós-modernidade (ou modernidade líquida), aquilo que conhecíamos classicamente como sendo um “demiurgo” (ser ou entidade adversária do divino supremo, ou seja, do Deus benevolente do Novo Testamento) ganha forma ou corporeidade mais condizente à moderna era materialista: alienígenas, máquinas ou computadores e até mesmo instituições humanas (como a NERV ou a SEELE). Logo, todo esse misticismo de fundamental caráter científico presente em *Eva*, versa justamente sobre a tese do controle e da liberdade humana, artificialmente mediada por dominantes elementos tecnológicos ou por personagens da alta cúpula científico-governamental.

Além disso, a visão, presente em *Evangelion*, de indivíduos isolados, atormentados pelas incertezas de um mundo fragmentado, instável, maquinal, frio, desprovido de alegria e esperança vem a fazer o conveniente paralelo com a ideia de um mundo mau e obscuro (presente no imaginário gnóstico). Giovanni Reale e Dario Antiseri (2007, p. 34) argumentam que “a concepção do mundo gnóstico é pessimista e é a expressão da humanidade angustiada: ela, com efeito, vê o cosmo como reino do mal, e considera nossa permanência nele como um exílio [...]”. Igualmente, tal caracterização gnóstica, a respeito da presença exilada dos humanos no mundo, vem a corroborar o fato de que os personagens, em *Evangelion*, estão distribuídos individualmente em uma malha social desconexa e frágil (ver anexo 92), estando eles alienadamente exilados uns dos outros (mesmo que, algumas vezes, coabitem um mesmo espaço físico).

Por outro lado, paralela a uma possível interpretação simbólica gnóstica, podemos concomitantemente estipular conexões alegóricas entre os interesses da NERV e da SEELE em relação à “implementação humana” como sendo uma forma tecnologicamente alquímica de organização desse caos modernamente líquido (outra vez, *Evangelion* rompe laços conceituais no tocante ao que entendemos como moderna “ciência clássica”). Segundo o *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (AUDI, 2011, p. 20), a alquimia pode ser considerada uma prática científica e ao mesmo tempo uma arte mística de origem antiga, medieval, que combina elementos orientais e ocidentais (assim como o faz a própria obra *Neon Genesis Evangelion*), dirigindo as suas preocupações para a metalurgia prática, mas tendo como significado filosófico a teoria grega das relações entre os elementos básicos tal qual uma compreensão religioso-alegórica dos minérios transformados em ouro, carregando um sentido de escalada espiritual a partir do humano até a perfeição divina. Por esse motivo, nesse sentido, as pretensões de “implementação humana” da entidade paramilitar NERV e da SEELE viriam a conformar uma maneira de os indivíduos “se libertarem” divinamente das inconsistências inerentes à humanidade, diluindo, mesclando e erguendo novos sólidos místico-científicos *high-tech*.

5.2.2.3 Vida, morte, espírito, imortalidade e hibridismo

Em *Neon Genesis Evangelion*, os poderes reguladores e criadores político-científicos advindos desses demiurgos da pós-modernidade (NERV, SEELE e seus

respectivos comandantes), ao trabalharem as substâncias fragmentadas e liquefeitas de um mundo colapsado (organizando-as e as reorganizando, visando novos sólidos), passam a manifestar interesses e habilidades para redesenhar não apenas o mundo (e seu espaço físico, geográfico, arquitetônico), mas também os seres que nele habitam (tanto a um nível corpóreo como a um nível espiritual). Esse ato de trabalhar e retrabalhar “demiurgicamente” o mundo e os seres ali presentes traz à tona uma nova e ambivalente maneira de encarar muitos dos elementos da existência (agora analisados, desconstruídos e artificialmente implementados). Além disso, tal prática nos escancara um modo ficcionalmente amplificado da capacidade de formulação e concepção de “vida”, dentro de espectros conceituais bastante amplos, distintos ou até mesmo subjetivos. Pois, nesse contexto ficcional liquefeito, percebe-se que não existe uma divisão nítida entre o que é exatamente um ser vivo e o que é um ser inanimado, objectual: tudo é passível do toque de vida místico-tecnológico híbrido, perdendo-se, deste modo, as referências mais convencionais não apenas sobre o que é a vida (e seu surgimento), mas também sobre o que é a morte (e o que ela realmente implica ou significa).

Em *Evangelion*, a personagem Rei Ayanami é um clone humano feito a partir da esposa de Gendo Ikari (supostamente morta ou desaparecida após testes científicos com o ciborgue EVA unidade-01, o mesmo que Shinji Ikari, seu filho, piloto³⁵). Nessa situação, notamos a desconcertante imprecisão da condição exata da mãe de Shinji Ikari (ver anexo 72): “viva e hibridizada?”; “desaparecida ou morta?”; ou, “desaparecida e morta?”. Além disso, também é possível fazer outros questionamentos: “sendo um clone da mãe de Shinji, seria Rei Ayanami desprovida de espírito?”, “estaria o espírito da mãe de Shinji no corpo clonado de Rei Ayanami?” ou “o ciborgue EVA-01 compartilharia o espírito da mãe de Shinji com tal clone humano?”. Ou também: “se realmente existe, a suposta imortalidade, concebida pela entidade paramilitar NERV, está ao alcance de todos?”. Ou: “foi atingida a imortalidade tanto do corpo como da alma por meio da clonagem e da implementação tecnológica, sem os puros artifícios místicos da religiosidade?”. Do mesmo modo que em *Neon Genesis Evangelion*, igualmente fazemos

³⁵ O autor Yoshiyuki Sadamoto não nos mostra a cena de tal “morte” ou “desaparecimento” durante esse teste científico; nem mesmo nos dá muitas referências sobre essa personagem. Isso faz com que a misteriosa lacuna da trama onde deveria estar a mãe de Shinji seja ainda mais perturbadora. No entanto, o leitor pode supor que a mãe de Shinji foi incorporada acidentalmente ao corpo do ciborgue EVA-01, igualmente mantendo o caráter opaco da real condição da “vítima”.

questionamentos relativamente semelhantes. Pois, na pós-modernidade, vida e morte parecem ser condições tratadas como passíveis de controle ou administração privada: a vida projetada para a imortalidade-*comodity* e, por sua vez, a morte, vista em nossos tempos como um problema a ser eliminado (exclusivamente, por poucos e para poucos; para quem detém poder, a exemplo de Gendo Ikari, buscando realização de seus desejos ou interesses sobre o clone de sua esposa). Bauman argumenta:

Eu me arriscaria sugerir que o centro de gravidade da busca atual de novas maneiras de “destoxificar” o ferrão da irritante indefinição da imortalidade (assim como de ajustar o sonho da imortalidade para que possa ser empregado a serviço da lucratividade econômica) é transferi-lo do domínio do entretenimento (oferecendo, se não a própria imortalidade, uma “experiência” dela, disponível desde já, pronta para o consumo instantâneo, e assim rebaixando sua visão das alturas fantasiosas, inatingíveis, da eternidade indefinida para a categoria dos produtos ao nosso alcance, na verdade para a de um alimento servido e digerido diariamente) para o da tecnologia; mas permita-me enfatizar de pronto que, quer ainda em seu habitat anterior, quer transferida para o domínio da tecnologia, a ideia de imortalidade continua consistentemente – de modo gradual mas contínuo – a ser privada de uma aura de santidade, foi desprovida do encanto, profundamente profanada e commodificada. Ela está se transformando num objeto de desejo em meio a muitíssimos outros, que os mercados estão ávidos por fornecer e que o dinheiro (pelo menos muito dinheiro) pode comprar. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 24-25)

Como foi dito anteriormente, não fica claro, em *Evangelion*, o paradeiro ou a condição exata da mãe de Shinji. A trama é bastante opaca nesse aspecto, não se preocupando em emitir explicações aprofundadas. No entanto, o leitor é instintivamente levado a crer que tal personagem foi absorvida pelo corpo do ciborgue unidade-01, durante experimentos (fundindo, desta maneira, um corpo orgânico inteligente a um corpo inorgânico, maquinal). Essa teoria vem a se tornar mais sedutora e convincente no momento em que sabemos da natural e espontânea sincronicidade entre o ciborgue gigante e Shinji Ikari (quando este se encontra no interior líquido da cápsula de comando, como um filho dentro do útero da mãe gestante (ver anexo 76); ou quando Gendo Ikari nos sugere tal condição perfeitamente sincrônica logo no início da trama, nos anexos 20, 21). É perceptível que, em alguns momentos, esse ciborgue, apesar de ser necessariamente pilotado, possui instintos e rompantes próprios (como visto no anexo 77, acenando a uma possível presença espiritual naquele ser híbrido, hipotética mescla entre homem e máquina).

Sobre a suposta mescla do corpo humano e da máquina, ou seja, sobre essa intrigante condição (assustadoramente ambivalente), é possível concluir que se

assemelha muito ao que vivenciamos em nossa modernidade líquida quando, a cada dia, surgem novas formas de inteligência artificial que prometem, a médio ou longo prazo, ser aprimoradas, tendo como finalidade emular capacidades espirituais antes apenas pertencentes aos seres humanos (emoções, arbítrio, etc.). Além disso, tal união artificial-natural pode ser encarada como uma forma de sobrevivência, uma tentativa de imortalidade, recordando a provável condição da mãe de Shinji (sendo dividida em duas formas distintas de vidas artificiais: por um lado, supostamente transformada em clone; por outro lado, provavelmente anexada às engrenagens de um robô gigante). Sobre tal capacidade “demiúrgica” da pós-modernidade (também vista em *Eva*, porém numa versão dilatada), Bauman deslinda, citando o escritor Michel Houellebecq:

Com o foco da atenção passando – ou sendo transferido – para o domínio da tecnologia, outra mudança seminal, embora também previsível, parece estar ocorrendo: da esfera espiritual para a corporal. A nova tecnologia levou a ideia da imortalidade corpórea, antes reserva exclusiva dos profetas do Segundo Advento e dos autores de ficção científica, para o universo do prático e do realístico. A engenharia genética, a biônica, a tecnologia da ciborguização e, não menos importante, a clonagem, todas elas prometem a imortalidade do corpo – ou, pelo menos, a duração infinitamente prolongável de sua “utilizabilidade”. Em *A possibilidade de uma Ilha*, de 2005, talvez a mais poderosa, elaborada e aparentemente realista – e também assustadora – das utopias desde Zamiátin, Orwell ou Huxley, Michel Houellebecq conectou a perspectiva da transferência da personalidade humana, juntamente com sua memória, à tecnologia da clonagem, já em desenvolvimento – para imaginar a forma atualizada e tecnologicamente viável em que a eternidade da vida pessoal pode ser atingida e pintada, em cores chocantes, as consequências sociais e psíquicas desse feito para os neo-humanos. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 27)

Em *Neon Genesis Evangelion*, é justamente a construção desse novo ser humano, o chamado “neo-humano”, que parece estar em jogo quando o assunto é tecnologia. Afinal, tal tecnologia místico-científica que constrói, além de cenários artificiais, corpos híbridos, clonados e atualizados (porém, ainda aparentemente angustiados), confirma ou corrobora a tese de que o mundo está em processo de dissolução, mas ao mesmo tempo está sendo reorganizado por poderosas entidades de caráter duvidoso (na tentativa de configuração de novos sólidos, condizentes com uma nova era: perfeita, utopicamente desprovida das mazelas humanas mais ordinárias). Além disso, esse neo-humano (essencialmente híbrido, conectado a distintos elementos naturais e artificiais de seu meio) é fruto do desejo criador não de um deus (onipresente, benevolente, sábio), mas da própria mão contraditória do homem (emulando sofisticadamente as capacidades criadoras de um demiurgo que,

diferente dos inventores ou cientistas da modernidade clássica, agora não mais se preocupa em domar e delimitar o mais novo e ambivalente hibridismo imortal).

5.2.3 Psicologia

No instável mundo liquefeito de *Neon Genesis Evangelion*, parece ser necessária a prática da observação da mente dos personagens fragmentados, pois, a partir dessa análise, perceberemos que existe uma relação fluida, bem como especular, entre interior (mente ou “espírito”, estilhaçados) e exterior (o mundo circundante, igualmente fraturado). Além disso, parece haver em *Eva* uma proposta implícita de sobrevivência em tal mundo colapsado e em contraditória reconstrução.

5.2.3.1 A psicanálise dos humanos e das máquinas

É bastante interessante notar que, semelhante a Zygmunt Bauman (junto a outros estudiosos baseados em sua teoria da pós-modernidade ou da liquefação da modernidade), Yoshiyuki Sadamoto (autor de *Neon Genesis Evangelion*) também traz para sua obra um forte apelo à compreensão ou contemplação da mente humana, mergulhada em panoramas sofisticadamente tecnológicos (que não necessariamente produzem conforto emocional, ou alegria e satisfação, aos personagens da trama). Pois, em *Evangelion*, mesmo a humanidade estando amplamente aparatada de poderosas máquinas e supercomputadores, existe, pairando na atmosfera ficcional, um pesado sentimento de mal-estar. Então, podemos afirmar que, em grande medida, *Eva*, como a teoria da modernidade de Zygmunt Bauman, é visivelmente embebida ou influenciada pelas concepções psicanalíticas freudianas sobre o “mal-estar na civilização”, bem como pelas modernas (e complexas) relações interpessoais ou existenciais tão presentes no conjunto de seus estudos; condição esta claramente demonstrada no anexo 78, quando Misato Katsuragi questiona a capacidade da ciência em realizar efetivamente as necessidades humanas mais profundas (como impedir o sofrimento, o trauma da morte ou da separação de alguém amado). Também, fica claro em *Eva* o fato de o alto nível civilizacional alcançado pela humanidade não ter impedido a existência de sentimentos negativos completamente arraigados à essência humana: inveja, raiva, tristeza, etc. (isso pode ser notado na escolha de muitos dos títulos dos

capítulos, referenciando estados de espírito desfavoráveis ou ambivalentes, como se averigua no anexo 90). Paralelamente, verificamos que os seres humanos criam aparelhos sofisticados, moldam fluidamente o mundo, mas, no entanto, não conseguem domar por completo a própria mente (angustiada, traumatizada, entristecida, enraivecida) ou o próprio organismo (passível dos efeitos hormonais sexuais que geram instintos, pulsões, ou oscilam o humor, como o caso de Asuka, no anexo 93, ao se sentir refém do próprio corpo em razão das cólicas menstruais; ou seja, humanos civilizados ainda carregam consigo profunda ancestralidade animal, irracionalidade).

No entanto, diferente de Freud, que balizou suas pesquisas em um contexto bastante particular de uma modernidade ainda razoavelmente sólida, Sadamoto (do mesmo modo que Bauman) atualiza tais visões psicanalíticas para um contexto de imprevisibilidade e de liquefação dos elementos da contemporaneidade; atrevido-se, inclusive, a ir além: conjecturando possibilidades relativas à problemática do futuro da inteligência artificial. Como, por exemplo, nos anexos 53, 54, 77 (quando o ciborgue EVA unidade-01, pilotado por Shinji, em determinado momento resolve se libertar das amarras humanas que o condicionam a ser uma simples máquina sem desejos ou necessidades; ou quando Rei, um clone concebido em laboratório, tece questionamentos sobre sua própria identidade). Então, percebemos que esse mal-estar (outrora abordado por Freud, em *Mal-estar na Civilização*) agora ganha contornos excessivamente *hightech*, englobando não apenas a problemática relação dos seres humanos entre si em meio ao mundo material civilizado que os cerca, mas também incluindo esse mesmo mundo material (composto por clones, máquinas, aparelhos, etc.) como igualmente sensível e participante da cadeia psicológica fragilizada.

Logo, podemos insinuar que *Neon Genesis Evangelion* (ao esfericamente retratar os dramas dos personagens, articulando-os implicitamente a teorias clássicas do conhecimento psicológico ou psicanalítico) é uma obra que, ao final, edifica um compêndio dos muitos padecimentos emocionais que os seres humanos das sociedades mais avançadas de nossos tempos já (ou ainda) possuem (muitos deles surgidos devido à condição instável, liquefeita, amedrontadora do mundo atual). Do mesmo modo, paralelamente, devido à inclusão da tecnologia no âmbito social dos indivíduos, *Eva* acaba sendo um razoável exercício de análises de possíveis prognósticos para nosso mundo, que já não consegue antever com

clareza os rumos da psique humana das décadas e dos séculos seguintes (provavelmente coabitados por uma ainda mais refinada inteligência artificial).

5.2.3.2 A geração pós-Segundo Impacto

Algo parece ser inegável na trama de *Neon Genesis Evangelion*: a forma bastante peculiar como as crianças nascidas após o Segundo Impacto (cataclisma ocorrido no ano 2000) lidam com esse “novo mundo” liquefeito. O grande (e não identificado) corpo celeste que atingiu o polo sul do globo e derreteu as geleiras, aumentando o nível dos mares, parece ter transformado as características das crianças nascidas e crescidas nesse período cronológico ou histórico ficcional, fazendo com que estejam muito mais habilitadas a lidar com um mundo de tecnologias antes não imaginadas. Não por acaso, são estes jovens, nascidos pós-cataclisma os eleitos (pela entidade paramilitar NERV) como “crianças escolhidas”, responsáveis por pilotar os grandes ciborgues EVA, devido à altíssima facilidade de sincronização entre seus corpos, suas mentes e as estruturas orgânico-robóticas concebidas (ver anexos 20, 21, 22). Além disso, tais crianças se mostram perfeitamente adaptáveis ao ambiente líquido do interior da cápsula de controle no núcleo desses EVA; condição que pode ser encarada como uma poderosa metáfora para caracterizar os nascidos em tempos de modernidade liquefeita: naturais desse meio artificial “aquoso”, pouco estável.

A presença da tecnologia na vida desses jovens do pós-Segundo Impacto é bastante semelhante à presença da tecnologia na realidade dos nascidos nas últimas décadas de nossa modernidade líquida, o que cria uma espécie de mente ou psique já estruturada para ocupar, de imediato, duas realidades distintas, mas coexistentes: a virtual (não raramente relacionada ao mundo computacional) e a do “mundo real” (a vida do aqui e agora, como ela é fisicamente). Ou seja, tais indivíduos nascidos em tempos líquidos não necessitaram passar por uma etapa de árdua aprendizagem ou por algum processo de difícil adaptação; pois, já foram concebidos nesse contexto tecnológico dos fluxos do real-virtual. Bauman tece a seguinte arguição sobre essa condição existencial dual da modernidade tardia:

[...] vivemos agora, de modo intermitente, mas muitas vezes simultâneo, em dois universos absolutamente distintos: on-line e off-line. Esse último é muitas vezes chamado de “mundo real”, embora determinar se esse rótulo é mais adequado que o primeiro venha se tornando mais discutível a cada dia que passa. Os dois universos diferem imensamente – na visão de mundo

que inspiram, nas habilidades que exigem e no código comportamental [...] que estabelecem, constroem e promovem. Suas diferenças podem ser, e de fato são, negociadas - mas dificilmente conciliadas. Fica para cada pessoa que trafega entre esses dois universos (e isso significa quase todos e cada um, ou quase cada um de nós) resolver os conflitos entre eles e traçar as fronteiras de aplicabilidade desses dois códigos/liturgias distintos e com frequência mutuamente contraditórios. Mas, a experiência obtida em um universo não pode deixar de afetar a maneira como vemos o outro, ou o avaliamos, e nos movemos através dele; tende a haver um tráfego constante, legal ou ilegal, porém sempre pesado, entre os dois universos. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 98-99)

Assim, podemos afirmar que o estranhamento e a diferenciação percebidos nos nascidos em tempos líquidos são causados pela real e efetiva facilidade (aparentemente “nata”) com que os jovens trafegam entre esses dois mundos paralelos (o real e o virtual), conciliando com maior destreza os conflitos e contradições gerados entre um espaço e outro. Então, de certa forma, o deslocamento dos adultos em relação ao novo mundo surgido do esfacelamento da modernidade (um presente sofisticadamente transformado por inovações velozes, quase sempre acompanhadas com destreza pelos jovens de então) nos faz lembrar do lugar ocupado pelas “crianças escolhidas” de *Neon Genesis Evangelion*: em alguma medida, afastado do antigo mundo adulto (razoavelmente sólido) pré-cataclisma.

5.2.3.3 Um ninho de “estranhos” em autoanálise

Neon Genesis Evangelion carrega uma trama ocupada por inúmeros personagens “estranhos”. Aqui, o termo “estranho” não se refere necessariamente apenas a indivíduos que não se apresentaram ou que não possuem alguma relação de proximidade com outros indivíduos de uma sociedade ou de um grupo específico. Neste momento, a palavra “estranho” engloba principalmente a característica de ser distinto, fora do convencional, e ao mesmo tempo também associa o fato de não estar inserido ou bem acomodado em um determinado contexto social, ou de estar desajustado em relação à própria identidade (ver anexos 53, 54, 74). Ou seja, aqui, ser estranho igualmente inclui (concomitantemente) a característica do estar na condição de deslocado de si mesmo e do meio circundante. Desta maneira, os personagens de *Neon Genesis Evangelion* são estranhos nesse sentido mais amplo agora mencionado. A respeito do “estranho”, Bauman explica:

Mesmo aqui, no entanto, a traiçoeira incongruência do estranho não termina. O estranho solapa o ordenamento espacial do mundo – a

batalhada coordenação entre proximidade moral e topográfica, a união dos amigos e a distância dos inimigos. O estranho perturba a ressonância entre distância física e psíquica: ele está fisicamente próximo, mas permanece espiritualmente distante. Ele traz para o círculo íntimo da proximidade o tipo de diferença e alteridade que são previstas e toleradas apenas a distância – onde podem ser desprezadas como irrelevantes ou repelidas como hostis. O estranho representa uma “síntese” incongruente e portanto ressentida “da proximidade e da distância”. Sua presença é um desafio à confiabilidade dos limites ortodoxos e dos instrumentos universais de ordenação. (BAUMAN, 1999, p. 69)

Tal estranheza perturbadora (complexa até mesmo ao ser genérica, em certo grau indeterminada, um *je ne sais quoi* das ambivalências), alimenta parte do árduo processo construtivo de autoconhecimento que os personagens de *Eva* percorrem no decorrer da trama (na tentativa de colar, unir, ajustar o ambiente, os afetos dados e recebidos e o próprio *self* fragmentado). Afinal, algumas das principais características de *Evangelion* (a transitoriedade ou a mutabilidade) não se baseiam necessariamente na objetividade da trama em si ou na sua história como um todo (já terminada ou consumada), mas justamente nos progressos emocionais paulatinos ali presentes (por vezes confusos, caóticos, como a própria mente humana pode ser). É nessa continuidade de progressos de autoconhecimento, de organização do próprio *self* liquefeito, de atenuação do sentimento de “estranheza” (em relação a si mesmo bem como em relação aos outros ou ao contexto que habitam), que os personagens encontram, pouco a pouco, um rumo a seguir em suas vidas; não necessitando dos planos utópicos de aperfeiçoamento humano planejados pela entidade paramilitar NERV e pela SEELE, mas (instintivamente) da autoanálise e da moderna concepção de indivíduo como sujeito e ao mesmo tempo objeto de si mesmo (apoiados intuitiva ou indiretamente, em tal experimento autoanalítico e autoconstrutivo, por seus pares igualmente iniciados nessa prática). Bauman, sobre a capacidade de autoconstrução e autoavaliação (características de uma etapa essencial ao processo de modernização), justifica:

O próprio sujeito juntou-se às fileiras dos objetos da devoção cognitiva, dos cuidados e da intervenção criativa do *self*. O responsável supremo por todas as dúvidas no papel de objeto principal de suas preocupações de construir/reconstruir.[...] Foi Cícero quem cunhou, metaforicamente, o conceito de *cultura animi* (“cultivo da alma”). No terceiro quartel do século XVIII essa ideia ressurgiu na França e, juntamente com o “refinamento” inglês e o *Bildung* (“formação”) germânico, entrou no vocabulário fundamental, canônico, do discurso moderno, logo perdendo a memória de suas origens metafóricas. O que esse conceito transmitia era a mensagem da incompletude do trabalho da natureza: os seres humanos não nascem humanos, eles se tornam humanos – no incessante esforço de autoformação, autoafirmação e autoaperfeiçoamento –, todos eles guiados,

dirigidos, auxiliados e instigados pela comunidade humana em que ingressaram ao nascer. (BAUMAN; RAUD, 2018, p. 15-16)

É interessante salientar que, em alguma medida, as condições de auto-observação, autoavaliação e autoconstrução podem ser atreladas à questão místico-religiosa presente na trama de *Eva* (especialmente quando tais condições são praticadas, vividas e experienciadas pelos “heróis” da trama). Sobre o processo de amadurecimento de Shinji Ikari, por exemplo, é possível destacar o seguinte comentário sobre a Gnose: “o gnóstico deve tomar consciência de si e, conhecendo-se a si mesmo através de si mesmo, poderá então retornar à pátria originária” (REALE; ANTISERI, 2007, p. 35). Desta maneira, supõe-se que a perseverança no conhecimento sobre a própria identidade ou sobre a própria essência traria ou traz, para os personagens de *Evangelion*, essa real capacidade de “salvar o mundo” (necessitando, de algum modo, um exercício emancipado de coragem para enfrentar as “estranhas” sombras do próprio *self*).

5.2.3.4 Coragem e amadurecimento na falta de variadas utopias

Yoshiyuki Sadamoto, em sua obra *Neon Genesis Evangelion*, parece ir contra parte do conjunto de ideias que muitos teóricos ou estudiosos do esfacelamento da modernidade (incluindo seu maior ícone, Zygmunt Bauman) têm em relação ao enfrentamento das vicissitudes no mundo liquefeito. Diferentemente do marxismo que norteia o pensamento desses pesquisadores (desprovido de metafísica, obcecado pela sociedade sem levar em consideração as profundezas da existência e da natureza humana), Sadamoto parece melhor compreender a essência do humano sem necessariamente atrelar a ela desejos de poder ou questões meramente materiais. Além disso, Bauman, semelhante a seus colegas teóricos (muitos deles inspirados por ele), costuma enfatizar a importância na crença nas utopias (já que, para ele, uma das razões da grande crise da modernidade clássica é justamente a dissolução delas) ou na necessidade de um Estado grande e forte (que ampare a população das mais variadas maneiras nos mais distintos aspectos da existência individual e coletiva). Todavia, Sadamoto parece tecer uma conjuntura parcialmente contrária (de viés cético), na qual a própria crença utópica em alguma entidade “cuidadora”, no bem absoluto, na evolução da sociedade por meios artificiais, bem como na negação das inerentes contingências da vida, tenha se

transformado em uma perigosa armadilha, excessivamente planejada, idealizada, institucionalizada. Essa descrença ou ceticismo de Yoshiyuki Sadamoto faz sentido se levarmos em consideração o fato de a trama ser eminentemente pautada em uma visão trágica ou pessimista de mundo; ou seja, seguindo essa linha de raciocínio, logicamente percebemos que a visão trágica como um todo é eminentemente contrária a qualquer visão utópica.

Em *Evangelion*, tal falta de crença nas utopias parece se dever não apenas às conjunturas liquefeitas presentes nesse mundo ficcional, mas também por uma escolha inconsciente dos personagens “heroicos” da trama, intuitivamente mais interessados em questionamentos existenciais a respeito de si mesmos inseridos no mundo problemático que os rodeia (ver anexos 53, 54, 72, 73, 74, 78). Assim, fazer parte do misterioso projeto de “implementação humana” e do “aprimoramento da sociedade” se transforma, para os “heróis”, em um “dever vazio”, distanciado da realidade imediata de cada um. Afinal, tais personagens “heroicos” percebem (inconscientemente) que não podem salvar o mundo sem que eles próprios estejam em equilíbrio ou em conformidade consigo mesmos, com seus amigos, com seus familiares ou com o passado.

Dessa forma, esses “heróis” procuram, aos poucos, entender as circunstâncias imediatas nas quais estão contextualizados (que os moldaram e ainda os moldam, positiva ou negativamente, como indivíduos únicos), e não as abrangentes circunstâncias trágicas de escala global (supostamente solucionáveis através do enfraquecimento ou total aniquilamento da individualidade, por meio da “implementação humana”). Entretanto, é importante aclarar que essa não é uma maneira de os “heróis” diminuírem, negarem ou fugirem completamente dos problemas existentes nesse mundo liquefeito ficcional, mas de assumirem a importância do papel individual (em pequena escala, baseado na realidade, sem pretensões revolucionárias ou utópicas) para criação instintiva de um ambiente mais próspero e acolhedor (como no caso da insólita “família” formada por Shinji, Misato, Pen Pen e Asuka, visto nos anexos 34, 35, 45).

Todavia, paralelamente, ao trabalharem como “heróis” na entidade paramilitar NERV, ao mesmo tempo que abordam questões internas pessoais (profundamente subjetivas), articulam um movimento contrário ao de simples acomodação ou distanciamento emocional em relação ao mundo (ver anexos 44, 76); afinal, mesmo desconfortáveis, infelizes ou insatisfeitos com suas vidas ou com a NERV, tais

“heróis” (a exemplo das crianças escolhidas) são convidados a cumprir tarefas cotidianas inadiáveis: lutar contra os Anjos que tentam destruir Tokyo-2 e Tokyo-3, independentemente dos sentimentos envolvidos em torno de tal situação ou de tal instituição (ou seja, é exigida a obtenção de um senso de responsabilidade e compaixão, mesmo em meio às contradições ou intempéries da vida). Logo, fica claro que os personagens necessitam fazer escolhas que sejam baseadas nas necessidades urgentes, e não em ideais puristas polarizados.

Tal postura dos personagens “heroicos” (a de primeiramente avaliar e tentar transformar as circunstâncias internas, mais próximas, acessíveis, com base na existência; mas também, ao mesmo tempo, cumprir tarefas necessárias à segurança da população) traz à narrativa um sentido de realidade e possibilidade prática (rompendo diametralmente a proposta ficcional fantasiosa, ultratecnológica, da trama). Logo, concluímos novamente que *Neon Genesis Evangelion* não possui uma narrativa utópica; afinal, em *Eva*, os personagens “heroicos” não parecem considerar que a realidade seja fruto das ideias, mas sim que as ideias são frutos da realidade (e isso, acima de tudo, é o que alimenta o processo de amadurecimento). Além disso, essa perspectiva parece demonstrar outro caminho para o enfrentamento da liquefação dos sólidos, distanciado da excessiva idealização artificialmente planejada, pautada por ideias não testadas efetivamente, impostas por instituições governamentais, privadas ou não. Dentre essas possibilidades mais “práticas”, podemos destacar algumas: admitir os fatos em busca da verdade (ver anexo 68) ou a volta de antigos vínculos e costumes sociais outrora tradicionais, aceitando suas falhas, ambivalências, dores, alegrias e tristezas (as relações de amizade, a proximidade entre os indivíduos, a solidariedade e a família, como nos anexos 34, 35, por exemplo).

Esse exercício da postura prática e realista (de valente aceitação das ambivalências e contingências da vida e do mundo) também faz com que não se crie, entre os personagens, uma teia de ressentimentos justificados por sofrimentos passados, “dívidas históricas”, desilusões ou desafetos típicos da realidade crua e hostil. Tal postura prática e realista aposta na resignificação e no exercício da resiliência; ou seja, no processo de amadurecimento (transformando crianças traumatizadas, frágeis, em indivíduos que conseguem enxergar beleza e poeticidade até mesmo nas dificuldades ou no infortúnio, como visto no anexo 36). Então, *Evangelion* nos mostra que não basta que os personagens simplesmente apertem

botões de máquinas futuristas superpoderosas; ensina que, acima de tudo, é necessário o amadurecimento por meio da vivência das adversidades, encarando-as como etapas indissociáveis do processo natural de crescimento (assim como o insinuado no anexo 62).

Então, *Neon Genesis Evangelion* não carrega uma história de vítimas que encontram consolo fácil nas utopias ou que alimentam ressentimentos ideologizados contra seus pares ou contra o mundo, nem de pessoas psicologicamente abatidas (autopiedosas), mas de indivíduos que se esforçam para entender suas ambivalências, suas fragilidades, e lidar com elas em um mundo intrinsecamente áspero, instável.

Portanto, o que vemos em *Neon Genesis Evangelion* não é exatamente a ação “benéfica” dos planos utópicos de “implementação humana” em ação sobre os personagens ou sobre a sociedade (planos esses, baseados em escrituras do Mar Morto, que, nessa ficção, prometiam absoluto equilíbrio, paz, evolução). Pelo contrário, vemos a crescente autonomia e a libertação desses personagens (ver anexos 83, 84) das amarras ideológicas das entidades NERV e SEELE para (inconscientemente) mergulharem em um campo de autorreconhecimento da humanidade existente em cada um (um caminho individual para aceitação da raiva, aceitação das tristezas, ressignificação de traumas, resignação perante o que não pode ser mudado, sem vítimas absolutas nem vitimismos). Também, trata de demonstrar poeticamente a artificialidade ambivalente da condição da psique do homem civilizado (uma “máquina social” treinada em batalhas diárias contra instintos ou pulsões). Assim, a tentativa do processo de ressignificação (e decodificação) das identidades (“estranhas”) e do mundo circundante (muitas vezes injusto) é, na verdade, uma celebração ao amadurecimento das “crianças escolhidas” (inseguras, fragilizadas) e dos adultos ainda infantilizados (crentes nas utopias). Igualmente, tal processo ou jornada psíquica, é a consagração da ambígua imperfeição humana e ode à beleza da vida adulta (mesmo que complexa, imprevisível, difícil e algumas vezes dolorosa). Por fim, Sadamoto nos demonstra que, no lugar de utopias, os tempos líquidos precisam ser enfrentados corajosamente com nobreza e virtudes.

5.2.4 Estado, território e política líquidos

Em *Neon Genesis Evangelion*, o Estado, o território e a política são três elementos que, da mesma maneira que a sociedade, estão em condição fragilizada.

5.2.4.1 A dissolução do Estado e o Leviatã pós-moderno

Em *Neon Genesis Evangelion*, com o advento do Segundo Impacto (“derretendo” todas as estruturas sociais da humanidade), o que entendemos vulgarmente como Estado (e seu papel de governança), ou seja, um conjunto de instituições (governo, forças armadas e funcionalismo público) que controlam ou administram uma Nação (ou um território) e servem como mecanismos da máquina política, não mais existe em sua forma modernamente sólida. Pois, na trama de *Eva*, tais elementos formadores do aparelho estatal foram substituídos por entidades privadas internacionais: corporações ligadas e financiadas pela Organização das Nações Unidas (ONU). Sobre as mudanças de modelos governamentais na pós-modernidade, Carlo Bordoni justifica:

A inconsistência de governos nacionais, sua incapacidade de adaptar-se a mudanças, responder aos novos requisitos organizacionais e prover as redes de segurança que o progresso da globalização exige, significa que a necessidade de participação comunitária, condição *sine qua non* de todo e qualquer tipo de sociedade civil, busca respostas satisfatórias em outro lugar. Respostas que nem sempre servem ao propósito, mas que podem ter sido suscitadas por emoções, ressentimentos e medos, ou mesmo por aquela *voluptas dolenti* que Étienne de La Boétie chamou de “servidão voluntária” (aquiescência e submissão servis a qualquer forma de poder). Em todo caso, elas questionam toda forma corrente de democracia, ou, na melhor hipótese, criam as condições para formas novas, antes desconhecidas, de representação democrática. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 24)

Assim, torna-se compreensível o fato de que a entidade responsável por gerir o Japão (em um período histórico ficcional liquefeito), no lugar de um governo estatal convencional, seja a NERV (uma poderosa organização paramilitar ligada à ONU e que secretamente pesquisa meios científicos de implementar artificialmente o ser humano, em parceria com a instituição religiosa global SEELE). Deste modo, essa sociedade japonesa, em *Evangelion*, se encontra, na trama, destituída dos elementos que fundamentavam a estrutura política outrora previsível e democraticamente pactuada diretamente com a sociedade civil (que visava à função de proteção e amparo dos indivíduos em relação aos medos ou às instabilidades do mundo). Em *Eva*, temos um poder governamental paramilitar (de raízes

internacionais e interesses globalistas) que, a partir dos fragmentos e substâncias liquefeitas de um antigo Estado já em ruínas, tenta estabelecer (em parte, secretamente) um novo modo de organização que “unifique perfeitamente”, em um único grande corpo inspirado no Anjo “Adão”, escondido no subsolo da central de comandos (ver anexo 57), todos os pedaços desconexos ou individualizados da humanidade (sem medir esforços ou avaliar os meios necessários). Além disso, esse poder paramilitar justifica seus mecanismos e planos na edificação de uma sociedade sem as inerentes fragilidades e tragédias humanas, alimentando a utópica constituição de um Governo gerenciador de uma sociedade ideal e pretensamente racional, impedindo guerras, desastres, bem como protegendo os indivíduos da “selvageria” humana). Essa parece ser uma repetição (em versão privatizada e atualizada) do surgimento do moderno Estado Leviatã, descrito por Hobbes. Tomemos aqui a explicação de Bordoni sobre Hobbes e o Estado Leviatã:

No começo havia um monstro, Leviatã, uma presença sombria recalcada na consciência pública do mal. A imagem do Leviatã de Hobbes representa bem a perspectiva de composição do Estado moderno nutrida pelos habitantes do século XVII, que estavam cansados de viver num mundo governado por sorte, desordem e corrupção, cansados de guerras religiosas e de uma existência baseada na lei primordial da sobrevivência dos mais aptos. Mais importante, as pessoas estavam ávidas por desenvolver seus negócios em um clima de equidade recíproca. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 54)

Logo, ao mesmo tempo que existem semelhanças do poder do moderno Estado Leviatã do século XVII em relação à entidade paramilitar NERV (afinal, os dois tipos de poder governamental buscam a ordem e a previsibilidade), também verificamos algumas diferenças. Pois, a entidade paramilitar NERV (parceira da organização religiosa SEELE), ao idealizar utopicamente a proteção e implementação do indivíduo, transformando-o em um ser “evoluído” (bem como artificialmente unificado, fundido), a fim de reger a sociedade e o território impedindo contingências naturais ou instintivas (uma maneira aprimorada do controle social, tendo em vista a ordem do todo), se preocupa não apenas em proteger e organizar, mas também em desumanizar os indivíduos (agora acampados em uma tecnológica conexão social). Ou seja: o poder governamental privatizado da NERV não mais possui vínculos com o moderno e clássico caráter humanista hobbesiano (pautado no contrato social e na importância da compreensão da natureza humana), mas sim com o ideal tecnológico líquido já percebido na nossa modernidade tardia (o território e a sociedade ordenados por armamentos aprimorados cientificamente, pela

vigilância da inteligência artificial das máquinas e computadores, pela dependência política e econômica na inovação e no progresso tanto quanto na crença em uma “unidade” existencial cibernética).

Esse conceito de “unidade” ou “unificação” em um único corpo implementado, secretamente promovido pela entidade NERV e pela SEELE, nos lembra outro ponto comparativo entre o Leviatã de Hobbes e a entidade paramilitar. Pois vem a ser bastante pertinente a construção imagética do corpo desse ser hobbesiano na concepção da ideia de Estado ou de organização gestora (no caso da NERV). Carlo Bordoni descreve a compleição de tal “monstro” estatal tecendo analogia aos retratos alegóricos do artista italiano Giuseppe Arcimboldo:

O Leviatã, como podemos ver na capa da edição original do livro, de 1651, é uma monstruosidade biológica que vem da tradição bíblica, seu corpo é formado por corpos de seres humanos – um pouco como os retratos de Arcimboldo, cujas feições são feitas de vários objetos arranjados de modo a criar a ilusão de ótica de formar um todo. Na verdade, as composições de Arcimboldo antecipam o gosto de uma época que parece sentir a necessidade de encontrar a unidade perdida, reunir e arranjar os vários segmentos da sociedade, usando-os segundo sua funcionalidade, para construir um equilíbrio que já não é mais natural, mas “humanizado”; isto é, que se inclina à necessidade do homem de unificar forças e sujeitar-se a leis que tornam possível a composição de uma sociedade civilizada. Superando o conceito “natural” de sociedade, Hobbes enfatiza o caráter artificial de sua criação: “A arte ainda vai mais longe, imitando a obra Racional e mui excelente da Natureza, o Homem. Pois pela arte é criado aquele grande Leviatã que se chama comunidade, ou Estado (em latim, *Civitas*), que não passa de um Homem Artificial”³⁶. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 54-55)

Bordoni ainda complementa:

O Leviatã é, portanto, um todo composto por vários homens cuja tarefa é desempenhar todas as funções vitais necessárias; e cada um deles tem uma tarefa diferente, dependendo da posição na qual está situado; o funcionamento do complexo “mecanismo” depende da uniformidade e da regularidade com a qual todos cumprem o seu dever. A regularidade do todo é assegurada pela cabeça (a “alma” do Leviatã), isto é, a vontade superior de um “soberano” que, como revela claramente a etimologia da palavra, “situa-se acima”. Ele decide, dirige, incita e determina as ações do todo no interesse de cada um. Cada membro precisa adaptar-se a essa vontade superior, de outro modo, há risco de o sistema entrar em colapso. (BAUMAN, BORDONI, 2016, p. 55)

Deste modo, percebemos que, em *Evangelion*, diferentemente de Hobbes, o corpo formador do que vem a ser uma alegoria do “Estado” não mais é constituído de elementos naturais artificialmente organizados, mas sim de elementos naturais e também tecnológicos, conformando ciborgues (os EVA) igualmente inspirados em imagens bíblicas (como a própria figura do Leviatã). Neste caso, é de suma

³⁶ HOBBS, Thomas. *Leviathan*. Penguin: 1985 [1651], p. 81.

importância ressaltar que, misteriosamente, os ciborgues EVA fazem parte (na realidade são peças essenciais) dos planos de implementação humana (que desejam, de modo pouco claro, “unificar perfeitamente” a humanidade, com base na estrutura do Anjo “Adão”). Então, podemos concluir e ao mesmo tempo reiterar por meio do conceito de ciborgue (mescla de homem-máquina ou orgânico-inorgânico), que o Estado japonês, em *Neon Genesis Evangelion*, foi trocado por uma versão *hightech* da teoria de Hobbes. Os EVA, verdadeiros Leviatãs pós-modernos, refletem perfeitamente o que a entidade paramilitar NERV juntamente à organização religiosa SEELE terminam por nos mostrar: um território de fronteiras liquefeitas, habitado por indivíduos solúveis e fundíveis entre si ou entre as máquinas (ver anexos 22, 54), regido pelos poderes ou pelas leis privatizadas transnacionais da tecnologia biológica, bélica e da religião.

5.2.4.2 Fronteiras líquidas e o terror

Quando pensamos na ideia de “fronteira”, concebemos imediatamente a imagem de uma área, espaço ou território específico (como no caso do Estado). Na condição de fronteira de Estado, esta demarca especificamente uma zona caracterizada pela independência e soberania (onde o governo, junto a sua estrutura funcional, tem o papel de gerir esses limites territoriais modernamente organizados de maneira razoavelmente sólida). Todavia, sabemos que, com o advento da liquefação dos sólidos da modernidade, a estrutura do Estado se dissolve, enfraquecendo concomitantemente as linhas de delineamento e proteção que dividem ou desenham (literal e simbolicamente) as barreiras, as margens e as formas de determinada região autônoma do globo. Assim, uma sociedade até então sólida, sua cultura, sua organização político-social e sua economia, são imediatamente afetadas quando as fronteiras do Estado são abaladas; redesenham-se outras conformações desses elementos em uma zona agora porosa, suscetível e aberta de maneira contingenciada (positiva ou negativamente).

Em *Neon Genesis Evangelion*, a problemática do enfraquecimento ou da liquefação das fronteiras pode ser metaforicamente percebida logo no início da trama (ver anexos 3, 4, 5), quando somos ensejados em uma paisagem bastante confusa e imprecisa: a cidade de Tokyo se mistura às águas marítimas e ao mesmo tempo às zonas de terra firme; paralelamente, vemos os elementos urbanos

ocupando um espaço submerso e outro emergido; ou seja, a noção de territorialidade, de limite, de início, meio ou fim de um determinado ambiente (artificial ou natural) se torna bastante imprecisa, de difícil delimitação. O cataclisma apelidado de Segundo Impacto, que derreteu a calota polar sul, parece não apenas ter diluído as fronteiras de Tokyo (inundada pelas águas marítimas), mas, de um modo geral, também diluiu os contornos do arquipélago japonês e dos países do globo (forçando a fuga das populações costeiras para zonas mais altas no interior das ilhas ou continentes, o que remodelou contingentemente as mais distintas relações internas e externas do globo). A respeito desse tipo de moderna condição global abalada (política, econômica e socialmente), Bordoni argumenta:

Agora está claro como esse modelo entrou em crise com o desenvolvimento da globalização, cuja força explosiva atingiu fronteiras entre Estados e minou toda e qualquer reivindicação de soberania absoluta. As consequências da globalização, porém, não se limitam ao solapamento das regras das relações internacionais; elas também levaram a uma sublevação adicional, tirando o poder dos Estados-nação e promovendo-o a um nível superior. Agora o poder está distante e disperso num plano global, e separado da política com a qual estivera até então intimamente ligado. O Leviatã de Hobbes, privado de seu braço operante, é reduzido a um corpo mutilado que chafurda em impotência. Ele se agita, argumenta e proclama, mas nada pode fazer, mesmo quando toma decisões graves, pois a face operacional é de responsabilidade dos outros. Já não pertence mais a ele. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 42)

Então, a maneira fronteira líquida (desprovida de poderes soberanos absolutos) com a qual se organizam os Estados do globo nessa condição ficcional pós-cataclísmica, pode ser perfeitamente ilustrada pela forma como os países fazem livres trocas e intercâmbios comerciais, culturais ou tecnológicos em escala global: gerenciados por poderosas corporações internacionais. Como exemplo, é válido lembrar que a instituição paramilitar NERV tem conexões manentes com especialistas científicos bem como com poderosos grupos internacionais (vide a entidade religiosa SEELE); também existe em *Eva* a questão da migração ou acentuado deslocamento de populações (no Japão, da costa para as montanhas, na tentativa de fugir das águas dos mares) e de indivíduos em um âmbito mundial (a personagem Asuka Langley Soryu é advinda diretamente da Alemanha). Além disso, os principais países do globo parecem ter suas lideranças diretamente tuteladas pela Organização das Nações Unidas (ONU); logo, fica provado que um poder central global (o da ONU) permeia fluentemente as porosas fronteiras do arquipélago japonês (infiltrando tentáculos políticos localmente: a NERV).

É importante ressaltar que, de um modo geral, em *Evangelion*, tais conexões fluidas, fruto da fragilidade das fronteiras, não apenas ocorrem de maneira física, mas principalmente de maneira “indireta”, tecnológica, virtual. Pois, são a tecnologia e a ciência que diminuem drasticamente as complexas tramas relacionais entre o tempo e o espaço (outrora proporções intransponíveis das demarcações dos tempos pré-modernos ou, em certo grau, dos modernos tempos sólidos), facilitando interesses para quem detém o controle do país e do destino do planeta, a exemplo das grandes instituições SEELE e NERV quando se comunicam ou fazem reuniões em lugares quase abstratos, aparentemente independentes ou deslocados do tempo e do espaço (ver anexos 6, 25, 89).

Entretanto, não são apenas grupos populacionais (migrando de um canto para outro do planeta) ou poderes tecnológicos, políticos e econômicos que flanam por entre as fronteiras abertas, indeterminadas desse Japão ficcional liquefeito. Também vemos um grupo de misteriosos seres, apelidados de “Anjos”, transpondo os limites aquosos dessa geografia pós-cataclísmica. Tais seres misteriosos, à primeira vista, têm um interesse “gratuito” em comum: destruir Tokyo-2 e Tokyo-3. Assim, sob a ótica do governo nipônico, esses seres terminam por aparentemente ocupar um papel já conhecido em nossa modernidade líquida: o de agentes do “terror” ou praticantes de terrorismo (ver anexo 11). Apesar do terror na pós-modernidade e das sociedades contemporâneas abertas pelo processo de liquefação do Estado e de seus limites territoriais, Bauman explica:

Se a ideia de “sociedade aberta” representava originalmente a autodeterminação de uma sociedade livre, orgulhosa de sua abertura, agora traz à maioria das mentes a experiência terrificante de populações heterônomas e vulneráveis dominadas por forças que não controlam nem realmente compreendem, horrorizadas por sua própria indefensabilidade e obcecadas pela segurança de suas fronteiras e das populações que vivem dentro delas – já que é exatamente essa segurança das fronteiras de dentro delas que foge ao controle e parece destinada a permanecer eternamente fora de alcance (ou pelo menos enquanto o planeta for submetido unicamente à globalização negativa, que frequentemente parece ser o caso). Em um planeta globalizado, habitado por sociedades forçosamente “abertas”, a segurança não pode ser obtida, muito menos garantida de maneira confiável, em um único país ou grupo de países: não por seus meios próprios e não independentemente do estado das coisas no resto do mundo. (BAUMAN, 2008b, p. 127)

Então, tanto para tentar frear as invasões dos Anjos como também dar a essa sociedade “aberta” um senso ou sentimento de segurança, previsibilidade e confiabilidade, foi desenvolvida uma série de mecanismos armamentistas, científicos, voltados à proteção e à vigilância das frágeis demarcações territoriais

japonesas, assoladas, agora, por uma guerra “terrorífica” de caráter, à primeira vista, aleatório, ininteligível e imprevisível. Tal imprevisibilidade (acentuada pela perceptível contingência dos invasores Anjos) parece ser a válvula propulsora para a tentativa de descoberta de novos meios ainda mais eficientes, que consigam, de fato, de uma vez por todas, obter controle total sobre os eventos que rondam o “interior” e o “exterior” dos limites geográficos do Estado fragmentado. Todavia, em *Evangelion*, a total efetividade dessa tentativa, apesar de posta em prática de forma árdua, figura ser inviável (ver anexo 12); pois, os inimigos parecem estar sempre liquidamente onipresentes (flutuantes habilidosos nesse amedrontador tempo-espaço dissolvido). Talvez possamos encontrar uma justificativa para esse fato na seguinte citação de Bauman:

[...] passamos agora (num evento só tardiamente observado e relutantemente admitido pelos militares) da era “guerra de sítio” para as “guerras de movimento”. Dada a natureza do terrorismo contemporâneo, e acima de tudo o ambiente “negativamente globalizado” em que ele opera, a própria noção de “guerra ao terrorismo” não passa de uma contradição em termos. [...] Dada a natureza das modernas armas à disposição dos militares, as respostas a esses terroristas tendem a parecer canhestras, pesadas e imprecisas, lançando-se sobre uma área muito maior de “baixas colaterais”, e portanto também mais terror, ruptura e desestabilização do que os terroristas possivelmente produziram por conta própria – provocando assim um novo salto no volume acumulado de ressentimento, ódio e fúria reprimida, e ampliando ainda mais as fileiras de potenciais recrutas para a causa terrorista. Podemos presumir que essa circunstância seja parte integrante do plano terrorista e fonte principal de sua força, a qual excede em muito o poder de seu contingente e de suas armas. (BAUMAN, 2008b, p. 140-141)

Ao final, ao percebermos que existe junto à liquefação do Estado e do enfraquecimento das fronteiras uma transformação política, social e econômica de escala global (fato que permitiu a liberada passagem ou aproximação de seres “estranhos”, desconhecidos, como os Anjos no território japonês), igualmente verificamos que a organização espacial (em especial a urbana) se molda ergonomicamente às pressões impostas pelas vicissitudes e pelos medos, criando ambientes especialmente voltados para esse novo homem: liquidamente atormentado pelo perigoso acaso.

5.2.5 Cidade e arquitetura líquidas

Talvez, em *Neon Genesis Evangelion*, esse seja o principal tópico relacionável à liquefação da modernidade. Afinal, mais do que simples zonas de

moradia ou trabalho, as cidades e a arquitetura em *Eva* são verdadeiros espaços disruptivos do processo de dissolução dos sólidos modernos.

5.2.5.1 *Nomadismo, construção, destruição, reconstrução*

Ao longo da história da civilização, é possível perceber que o homem despendeu esforços titânicos para conseguir uma habitação adequada às suas necessidades e urgências. A construção de casas e cidades (como também suas remodelações ao sabor de interesses ou emergências) configura a ânsia e a urgência em delimitar um espaço físico próprio em meio ao ambiente natural quase sempre hostil ou selvagem; tal delimitação (protetiva) sendo tipificável como caráter permanente ou como posse acidental para fins concretos. Estes dois aspectos, o de proteção e o de apropriação espacial, em complementaridade, são características comuns a toda casa humana. Também, a casa protege a vida do homem e sua continuidade (inclusive simbólica): é o lar e o fogo perpetuamente vivo, transgeracional, constituindo uma afirmação de seu caráter criador e dominante sobre a natureza, demarcando concretamente o reino de sua personalidade, projeção de si mesmo espelhado sobre o mundo. Então, de alguma maneira, é possível perceber no processo de construção (e conseqüentemente de urbanização) os passos necessários à civilização (e tudo que ela acarreta) como também ao movimento modernizador das sociedades. Tais conquistas, a domesticação ou proteção do espaço bem como a (re)configuração dos desenhos dos edifícios ou das manchas urbanas sob um âmbito da modernidade sólida, podem ser explicadas pela seguinte citação de Bauman (2001), na qual juntou a seu pensamento Descartes, Rob Shields, Michel de Certeau e Tim Cresswell:

No limiar da moderna conquista do espaço, Descartes, olhando à frente, identificava existência e espacialidade, definindo tudo o que existe materialmente como *res extensa*. (Como Rob Shields espirituosamente diz, poder-se-ia reformular o famoso *cogito* cartesiano, sem distorcer seu sentido, como “ocupo espaço, logo existo”). Num momento em que essa conquista perde gás e se encerra, Michel de Certeau – olhando para trás – declara que o poder diz respeito a territórios e fronteiras. (Como Tim Cresswell resumiu a posição de Certeau recentemente, “as armas dos fortes são... classificação, delineamento, divisão. Os fortes dependem da ‘correção do mapeamento’”; note-se que todas as armas arroladas são operações realizadas sobre o espaço.) Poder-se-ia dizer que a diferença entre os fortes e os fracos é a diferença entre um território formado como no do mapa – vigiado de perto e estritamente controlado – e um território aberto à invasão, ao redesenho das fronteiras e à projeção de novos mapas. Pelo menos foi isso que se tornou assim e assim permaneceu por boa parte da história moderna. (BAUMAN, 2001, p. 143-144)

Em *Neon Genesis Evangelion*, a cenografia prevalentemente composta pelos contextos urbanos de Tokyo-2 e Tokyo-3 (ver anexos 26, 33, 88) também demonstra de forma clara a necessidade dos personagens em ocupar e modificar o meio natural a fim de concretizar desejos e necessidades de previsibilidade e de segurança, mantendo distância, por exemplo, dos ataques dos misteriosos Anjos, bem como se afastando das águas oceânicas que destruíram a antiga Tokyo.

Todavia, a cidade de Tokyo-2 (capital temporária do Japão), mesmo sendo uma recente reconstrução da antiga capital da província de Kanto (ver anexo 7), não segue estritamente os delimitadores ideais urbanísticos ou geográficos da modernidade sólida (quando tomamos como parâmetro o desejo absoluto de consolidação ou manutenção de áreas e estruturas geograficamente já conquistadas por meio do poder). Em *Eva*, as fronteiras foram liquefeitas (literalmente inundadas) e a cidade de Tokyo-2, mesmo que seja desejado, devido aos ataques dos Anjos, não necessariamente consegue se manter como ponto fixo de residência e resistência. Aparentemente, de forma inevitável, acaba se transformando em sítio temporário de habitação humana (o que forçou o início das obras da cidade-fortaleza de Tokyo-3); gerando uma versão tecnológica e fluida do modo primitivo de vida nômade, ou seja, um modo migrante, líquido, de estar no mundo. Como resultado, esse nomadismo pós-moderno (suposto sintoma dos jogos de poder entre Anjos e humanos, entre “fortes” e “fracos” ou entre a tecnologia e a própria natureza) termina por redesenhar geograficamente os mapas fragmentados, em especial os urbanos, desse Japão ficcional.

Tal condição sobre o “nomadismo”, presente em *Eva* (neste caso específico, fonte de inovações tecnológicas urbanísticas ao mesmo tempo que se destrói ou abandona velhos alicerces físicos e simbólicos), parece, guardadas as devidas proporções, ser uma característica também vista na nossa pós-modernidade (talvez, podendo ser explicada através de um mesmo argumento: o capitalismo e a essência de seu funcionamento). Logo, podemos destacar a seguinte citação de Bauman, baseado em Rosa Luxemburgo:

Cem anos atrás, Rosa Luxemburgo sugeriu que, embora o capitalismo “necessite de organizações sociais não capitalistas como cenário para seu desenvolvimento... ele avança assimilando a própria condição capaz por si só de garantir sua existência”. As organizações não capitalistas fornecem um solo fértil para o capitalismo: o capital se alimenta das ruínas dessas organizações e, embora esse ambiente não capitalista seja indispensável à acumulação, esta avança, não obstante, à custa desse meio, devorando-o. (BAUMAN, 2007, p. 33)

Então, somos capazes de afirmar que a construção da fictícia Tokyo-3, em um momento de guerra e em um espaço natural, montanhoso, supostamente não explorado (ou explorável), assinala uma característica bastante contraditória em um conflito, bem como seu resultado quase sempre esperado: a destruição de alguma malha urbana ou parte de suas estruturas vitais. Tomemos como exemplo a Primeira Guerra Mundial, conflito que arruinou a Europa na primeira metade do século XX. Segundo Giulio Carlo Argan (1999), a Primeira Guerra Mundial reduziu o ritmo da construção civil, tão florescente no início do século XX. No entanto, logo depois, o pesquisador frisa que, passada a grande guerra, a situação social, econômica e tecnológica foi profundamente modificada:

A guerra acelerou por toda parte o desenvolvimento da indústria, tanto em sentido quantitativo quanto no sentido do progresso tecnológico. Indiretamente, produziu-se em decorrência um grande crescimento das populações urbanas. [...] O problema urbanista [...] agora se apresenta com extrema gravidade e premência. (ARGAN, 1999, p. 263)

Assim, o pensamento de Giulio Carlo Argan (1999) vem a complementar a ideia de Zygmunt Bauman (2007). Pois, ao lermos *Neon Genesis Evangelion*, imediatamente percebemos que da destruição e das ruínas da antiga Tokyo (em razão do Segundo Impacto), bem como do contexto marcado pelos embates com os Anjos (em Tokyo-2), renasceu, de modo contraditório, uma civilização ainda cheia de cicatrizes (fruto do abalo cataclísmico sofrido e das batalhas destruidoras recorrentes), mas, ao mesmo tempo, extremamente rica e instrumentalizada (focada, com a ajuda da entidade paramilitar NERV e da SEELE, em explorar novas possibilidades funcionais no campo da vida urbana artificializada). Todavia, tais possibilidades exploratórias de constituição de novos elementos arquitetônicos e urbanísticos, antes mesmo de se tornarem totalmente (e literalmente) concretas, convertem-se em promessas descumpridas, inconclusas. Pois, ao mesmo tempo que a cidade-fortaleza Tokyo-3 é edificada, esta também sofre ataques destruidores (arruinando o que ainda não estava solidificado, assim como vemos no anexo 24). Caso isso seja encarado sob uma metafórica ótica “líquida”, encontraremos explicação na seguinte citação de Bauman:

Antes da matéria derretida ter tempo para petrificar-se numa forma sólida estável, ela se fundiu outra vez. Nossas decisões e arranjos são temporários, transitórios, dotados de uma cláusula “até segunda ordem”. As “estruturas” que preparamos com zelo em nosso impulso baldado em direção à “ordem”, por assim dizer, são “biodegradáveis”, elas começam a se decompor no momento em que sua composição foi terminada, ou, com lamentável frequência, mesmo antes de terem sido completadas. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 107)

Todavia, essa condição de instabilidade intermitente pode ainda ser explicada por outro olhar de Bauman sobre o assunto:

Então, sim, ilusões foram abandonadas (ou mais precisamente, ideias outrora tidas como verdadeiras foram reclassificadas como ilusões), ao passo que as estratégias, que continuam a ser adotadas, abandonadas e substituídas (todas num ritmo que parece cada vez mais acelerado), mudaram seu escopo e seu caráter. Mas eu pararia nesse ponto: as promessas modernas ainda estão vivas e muito bem. Além disso, é graças a sua persistência e a seu poder de atração/sedução que as estratégias desacreditadas e abandonadas são em geral substituídas com presteza por outras novas, cuja produção é contínua. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 76)

Assim, é percebida na obra de Sadamoto a moderna e líquida sazonalidade, ou o caráter cíclico da (im)permanência desses espaços urbanos e seus elementos, pautados em migrações, construções, destruições, abandonos e reconstruções. É possível notar isso na seguinte cronologia: a antiga Tokyo foi transformada em ruínas em razão de sua fragilidade (terminando fragmentada, dissolvida nas águas marítimas); então, foi construída Tokyo-2 como capital provisória (porém, ainda se mostrando frágil em relação ao ataque dos misteriosos Anjos); depois, se resolveu construir a moderníssima fortificação Tokyo-3 (na esperança de resistir solidamente aos ataques que poderiam transformá-la em fragmentos).

Todavia, cada uma a seu modo cumpre um papel específico (temporário) para a liquefeita sociedade de *Neon Genesis Evangelion*. No entanto, vemos que com o passar do tempo essas mesmas cidades e suas estruturas (racionalmente idealizadas) tornam-se inevitavelmente obsoletas e logo perdem sua importância, pois não mais suprem os novos padrões exigidos pelos governantes (entidade paramilitar NERV) ou as necessidades da população (desamparada da figura de um Estado-nação convencional e amedrontada pela possibilidade de invasões dos Anjos, que atravessam frequentemente as liquefeitas fronteiras do país). Em razão disso, especialmente a cidade-fortaleza Tokyo-3 se mostra bastante conveniente às pretensões combativas e protetivas ansiadas pelos humanos dessa região estilizada da península nipônica, na constante tentativa defectível de se conseguir ordem, previsibilidade e estabilidade permanentes.

5.2.5.2 *Estranhos, proteção, medo, poder e a arte da civilidade*

O fato de Tokyo-3 ser essencialmente uma cidade-fortaleza nos faz pensar na seguinte questão: a arquitetura como extensão protetora do corpo. Não raramente, de maneira genérica, a casa é comparada a uma espécie exótica de segunda pele.

E a cidade, formada pelas casas e edifícios, a um corpo biônico (rasgado de veias e artérias psicossociais) que configura papel primordial na interação distanciada do homem civilizado com a natureza (modernamente assaltada e domesticada), possibilitando a vida prática e corroborando o entendimento de projeção externa da humanidade (física, mas também simbólica), constituída em barro, aço, vidro e concreto.

A princípio, desde um ponto de vista ideal, essa “pele” e esse “corpo” (organismo e vestuário artificiais, como podem ser metaforicamente denominadas a casa e a cidade) não conformam uma tentativa de arcabouço externo prisional, mas sim uma condição primordial de sensibilidade e de relação com o outro. Ou seja, a cidade é, em sua mais profunda essência, o lugar onde os estranhos convivem, se encontram. Bauman (2001) argumenta sobre a ideia de espaço urbano como lugar propício para a convivência entre estranhos, inspirado no sociólogo e historiador americano Richard Sennett:

Na clássica definição de Richard Sennett, uma cidade é “um assentamento humano em que estranhos têm chance de se encontrar”. Isso significa que estranhos têm chance de se encontrar em sua condição de estranhos, saindo como estranhos do encontro casual que termina de maneira tão abrupta quanto começou. [...] O que se segue é que a vida urbana requer um tipo de atividade muito especial e sofisticada, de fato um grupo de habilidades que Sennett listou sob a rubrica “civildade” [...]. (BAUMAN, 2001. p. 121-122)

Por essa razão, as casas e as cidades consideradas “ideais” possuem acessos que podem ser ocupados organicamente por diferentes indivíduos; acessos que são, virtualmente tanto como fisicamente, fontes e caminhos para a prática da arte da civildade. Este ato “artístico” público de civildade (fundamentalmente urbano) pode ser comparável, segundo Bauman, a uma positiva performance com máscaras:

[...] de tal forma que “vestir uma máscara pública” é um ato de engajamento e participação, e não um ato de descompromisso e de retirada do “verdadeiro eu”, deixando de lado o intercurso e o envolvimento público, manifestando o desejo de ser deixado só e continuar só. (BAUMAN, 2001, p. 123)

Entretanto, se analisarmos as duas cidades ainda relativamente íntegras³⁷ de *Neon Genesis Evangelion* (a temporária capital Tokyo-2 e a cidade-fortaleza, em obras, Tokyo-3), perceberemos que não fica tão clara essa característica de

³⁷ A cidade de Tokyo-2 está parcialmente em ruínas devido ao ataque dos Anjos, e Tokyo-3 ainda está em obras, porém, já sofrendo os mesmos ataques advindos desses seres desconhecidos.

acessibilidades e de liberdades entre os seres que as (re)constroem³⁸ ou as habitam. Também não vemos nesses dois centros urbanos o envolvimento com a prática da chamada “arte da civilidade” ou do ato engajado de envolvimento público (marcado pela “dança” das máscaras sociais). Ao contrário, tais práticas cívicas (supostamente atreláveis aos cidadãos dessas urbes) são sobrepostas por iniciativas majoritariamente individuais ou individualizantes (o isolar-se; o silenciar-se; o não habitar ou não ocupar o espaço público; a manutenção ou construção de zonas áridas nos mais distintos sentidos; assim como pode ser visto nos anexos 31, 92).

Os fluxos vitais desses organismos urbanos se encontram, em grande medida, represados entre paredes frias, sem tantas janelas (Tokyo-2) ou sem aberturas visíveis (Tokyo-3), como verificamos no anexo 88. Além disso, a arquitetura oclusa (ou semioclusa) parece realçar, na trama de *Eva*, a sensação de isolamento tal como acontece nas cidades dos nossos tempos líquidos. Então, a arquitetura em *Evangelion* evidencia (metaforicamente) a falta de diálogo aberto, sincero ou verdadeiro entre todos os personagens, estranhos entre si e estrangeiros no próprio espaço que ocupam. Esse isolamento e não pertencimento, nas duas cidades de *Eva* ainda habitadas³⁹, são visivelmente controlados pelas entidades que passaram a governar o Japão depois que o Segundo Impacto elevou o nível dos mares, destruindo não apenas a parte concreta da antiga Tokyo, mas também toda a estrutura clássica civilizacional outrora existente na urbe; inclusive o “tradicional” Estado como alicerce de governança e administração, sendo a provisoriamente de Tokyo-2 (capital nipônica em processo de desmantelamento) algo sintomático nesse sentido. Também, é importante ressaltar que foi concomitantemente ao Segundo Impacto que os gigantes seres desconhecidos (apelidados de Anjos) começaram a visitar bem como a atacar Tokyo-2 (forçando a entidade paramilitar NERV a iniciar as obras da cidade-fortaleza Tokyo-3, provida de recursos bélicos e tecnológicos supostamente propícios a resistir a tais ataques “solventes”).

Assim, podemos observar nesse contexto ficcional duas questões pertinentes à urbanidade da modernidade líquida. Em primeiro lugar, a configuração da cidade como mecanismo de controle por entidades de poderes superiores (no caso de *Eva*,

³⁸ Ao mesmo tempo que Tokyo-3 é construída, também é reconstruída (em razão dos sucessivos ataques dos Anjos sobre as zonas já consolidadas).

³⁹ Tokyo-3, apesar de ainda estar em construção, já possui habitantes (aparentemente, todos trabalhadores da entidade paramilitar NERV).

não mais relacionadas ao Estado convencional); neste primeiro tópico, também pode ser incluída a tentativa de proteção de um grupo e exclusão do que (ou de quem) é considerado “estranho” (em *Evangelion*, os Anjos são as figuras inexplicavelmente perigosas e ao mesmo tempo indesejáveis). E, em segundo lugar, a conformação ou constituição (física e simbólica) da cidade, baseada nos sentimentos de medo do desconhecido (os Anjos igualmente cumprem esse papel de perigo ou risco ininteligível que inspira os projetos urbanos dessa ficção).

O primeiro tópico, a configuração da cidade como mecanismo de controle efetuado pelas entidades de poderes superiores, mostra como a instituição paramilitar NERV juntamente à SEELE, por meio de métodos de guerra ainda convencionais presentes especialmente na provisória Tokyo-2 (uso de tanques, toques de recolher, guarnição por militares, etc.), manipula com abrangência não apenas o espaço da cidade, mas também o espaço individual de quem nela circula (pois os trens foram paralisados, como podemos ver na abertura de *Neon Genesis Evangelion*, no anexo 7). Nessas primeiras cenas da trama, vislumbramos uma cidade (Tokyo-2) onde todos os moradores receberam ordens (através de alto-falantes e sirenes) para deixarem as ruas, evacuarem os espaços públicos. Igualmente notamos que o próprio personagem principal (Shinji Ikari) descumpra, não intencionalmente, essa exigência, afetando o bom transcurso das operações paramilitares na região. Além disso, o misterioso Anjo que ali aparece é paulatinamente atacado por mísseis, para que seja impedido seu acercamento ou total adentramento na malha urbana visivelmente fragilizada.

Por outro lado, em Tokyo-3, também sob os poderes da entidade paramilitar NERV, o controle de entrada e saída (tanto de aliados como dos inimigos Anjos) dessa futurista cidade fortificada, que continua em obras, é ainda mais sofisticado: os totêmicos “edifícios-máquina” aparentemente não possuem aberturas exteriores (impedindo a ligação livre entre ambientes internos e externos); também, tais edifícios possuem a inusitada capacidade de submergir e emergir do solo⁴⁰ (em momentos de ataque dos Anjos). Para complementar esse poderoso sistema de proteção (instauradores de verdadeiros lugares não cívicos), um conjunto de robôs gigantes pilotados pelas crianças escolhidas (os ciborgues EVA, guardados nos

⁴⁰ Emitindo um ruído semelhante ao de máquinas (denotando a artificialidade mecânica de tal espaço urbano), como pode ser percebido na linguagem onomatopéica do texto do anexo 26.

subterrâneos dessa cidade-fortaleza artificial⁴¹) serve como veloz e destruidora arma de defesa (também tomando como área de abrangência a capital provisória Tokyo-2). Esse conjunto ficcional de poderosos elementos e estruturas (não civis) desenhadas para a defesa nos faz lembrar o que Bauman (2001), baseado na teoria “antropoêmica” do estudioso Lévi-Strauss, nos explanou a respeito do impedimento da filtrada liberdade que se tem em perpassar o espaço no contexto urbano de nossa modernidade liquefeita (o que pode impedir, em certa medida, o diálogo e a compreensão civilizada do que nos é estranho, do que nos aflige ou incomoda):

[...] consiste em “vomitar”, cuspir os outros vistos como incuravelmente estranhos e alheios: impedir o contato físico, o diálogo, a interação social e todas as variedades de *commercium*, comensalidade e *connubium*. As variantes extremas da estratégia “êmica” são hoje, como sempre, o encarceramento, a deportação e o assassinato. As formas elevadas, “refinadas” (modernizadas) da estratégia “êmica” são a separação espacial, os guetos urbanos, o acesso seletivo a espaços e o impedimento seletivo de seu uso. (BAUMAN, 2001, p. 129)

Em *Neon Genesis Evangelion*, não sabemos exatamente as razões nem mesmo os interesses dos ataques desses Anjos; também não sabemos de onde eles são originários. Por outro lado, do mesmo modo, não podemos confirmar com certeza a total integridade moral das instituições humanas que exercem poder sobre os indivíduos e sobre o espaço urbano. Tanto os interesses (ambivalentes) humanos como os “interesses” (verificáveis) dos Anjos se apresentam de maneira bastante opaca, desconhecida. Mesmo assim, não existe diálogo entre as partes. Pois, concomitantemente, o *modus operandi* (antropoêmico) dos estranhos seres, e também dos humanos, continua obstinado: o aniquilamento e a divisão espacial que prolonga ao infinito uma batalha ininteligível, aparentemente irracional (salientando as prerrogativas do “eu e o outro” e o “dentro e o fora”).

Seguindo essa linha de raciocínio, a da estratégia “antropoêmica” e da separação espacial, chegamos ao segundo tópico: a conformação ou constituição (física e simbólica) da cidade baseada nos sentimentos de medo do desconhecido. Desconhecido esse alegoricamente representado pelas abstrusas aparições dos Anjos.

⁴¹ O termo “artificial” é aqui aplicado a Tokyo-3 em razão de essa cidade não ter surgido de maneira “orgânica”; afinal, é uma cidade totalmente planejada, projetada, equipada e constituída fundamentalmente por máquinas e computadores. Por sua vez, sob esse aspecto, Tokyo-2 é “parcialmente artificial”, pois, é uma reconstrução, ampliação e aprimoramento da capital da província de Nagano (ainda guardando, mesmo que parcialmente, características presentes na antiga Tokyo: uma arquitetura mais convencional, por exemplo). Ou seja, nessa tríade, Tokyo-2 se encontra em uma condição intermediária (entre a “modernidade” e a “pós-modernidade”), faz parte de uma suposta cronologia do “derretimento” dessa modernidade urbana ficcional.

Todavia, por meio de Bauman (2001, p. 8-9), já sabemos que a modernidade líquida traz à tona uma infinidade de medos derivados; ou seja, medos inculcados socialmente, muitas vezes pulverizados nas mais variadas camadas da sociedade pelos veículos de comunicação contemporâneos, trazendo para dentro dos lares dos indivíduos questões problemáticas advindas até mesmo das mais longínquas partes do globo. É válido lembrar que tais medos secundários, diferentes dos medos primários (relacionados à morte, à doença ou a outras questões mais objetivas, imediatas e “palpáveis”), se encontram em uma condição mais subjetiva, de certa maneira, irracional: medo do assalto, medo de pessoas “estranhas”, etc. Entretanto, algo parece ser comum e reconhecível a todas as variantes do medo primário (objetivo) e do medo secundário (irracional ou subjetivo) contemporâneos: a relação desses medos com a maldade. Bauman explica tal ligação da seguinte maneira:

O medo e o mal são irmãos siameses. Não se pode encontrar um deles separado do outro. Ou talvez sejam apenas dois nomes de uma só experiência – um deles se referindo ao que se vê e ouve, o outro ao que se sente. Um apontando para o “lá fora”, para o mundo, o outro para o “aqui dentro”, para você mesmo. O que tememos é o mal; o que é o mal, nós tememos. (BAUMAN, 2008b, p. 74)

É este mesmo mal onipresente que aparentemente ronda Tokyo-2 e a encastelada Tokyo-3, afetando não apenas a relação espacial e social do interno com o externo, mas também as frágeis relações humanas internas alocadas dentro dessas duas cidades: frias, impessoais, pouco dadas a aproximações, pautadas pelo medo. Também, podemos afirmar que, em *Neon Genesis Evangelion*, o medo ou o mal rondando essa poderosa estrutura encastelada futurista (Tokyo-3) nos remete a alguns de nossos modelos construtivos da contemporaneidade, intencionados em delimitar espaços privados selecionadamente permeados, instituindo, por exclusão, o que está “dentro” e o que está “fora” de uma redoma tecnológica que emula uma idílica comunidade ou um lar. Bauman exemplifica:

George Hazelton, arquiteto inglês estabelecido na África do Sul, tem um sonho: uma cidade diferente das cidades comuns, cheia de estrangeiros sinistros que se esgueiram de esquinas escuras, surgem de ruas esquálidas e brotam de distritos notoriamente perigosos. A cidade dos sonhos de Hazelton é como uma versão atualizada, *hightech*, da aldeia medieval que abriga detrás de seus grossos muros, torres, fossos e pontes levadiças uma aldeia protegida dos riscos e perigos do mundo. Uma cidade feita sob medida para indivíduos que querem administrar e monitorar seu estar juntos. Alguma coisa, como ele mesmo disse, parecida com o monte Saint-Michel, simultaneamente um claustro e uma fortaleza inacessível e bem guardada. (BAUMAN, 2001, p. 117)

Assim, é propícia a comparação dessa ideia de urbanismo e moradia dos nossos tempos líquidos (cercada, guardada, sintética) com a malha urbana de Tokyo-3: completamente planejada para eliminar o sentimento de insegurança e, ao mesmo tempo, manter os perigos do lado de fora. Além disso, como foi visto no exemplo acima fornecido por Zygmunt Bauman, Tokyo-3, em certa medida, também se preocupa em dar (ilusoriamente, como visto no anexo 87) ao aspecto da vida interna dessa urbe futurística uma cenografia idílica ou afetiva: foi criado no subsolo de tal urbe um imenso jardim, uma espécie de éden neoclassicista, com fontes, colunatas, iluminação artificial, etc. Porém, seu exterior, na realidade, ao invés de artificialmente emular o aconchego e o acolhimento, prefere desnudar cruamente o poder, o medo e o pânico (ver anexo 26).

Tanto nas cidades de *Evangelion* como também nas nossas urbes da era liquefeita, o medo (que alimenta a poderosa indústria do controle e da vigilância) detém influência direta sob os mecanismos tecnológicos de guarnição e sobre a capacidade dos indivíduos estabelecerem vínculos sociais mais próximos. Então, esse medo (aparatado de armas, muros, blindagens, câmeras, sensores, etc.) é a válvula propulsora da aniquilação da vida pública do cidadão da pós-modernidade que vivenciamos e também dos personagens de *Eva*. Bauman (2001), em citação orientada pelo olhar da socióloga americana Sharon Zukin, explica a potência do medo influenciando as práticas sociais urbanas contemporâneas (semelhantes às correntes na obra quadrinística de Sadamoto):

O perigo mais tangível para o que se chama de “cultura pública” está, para Zukin, na “política do medo cotidiano”. O espectro arrepiante e apavorante das “ruas inseguras” mantém as pessoas longe dos espaços públicos e as afasta da busca da arte e das habilidades necessárias para compartilhar a vida pública. (BAUMAN, 2001, p. 121)

Em *Neon Genesis Evangelion*, os personagens creem que o perigo está, supostamente, apenas no “lado de fora” (ou seja, no espaço virtualmente permeável, percorível, transitável, ideal ao convívio entre estranhos). E é esse espaço aberto, livre, que tem como uma das poucas finalidades ser transformado em campo de batalha (palco para o embate entre EVAS e Anjos, como podemos ver no anexo 24). Todavia, se analisarmos com olhar mais aguçado a conformação das cidades Tokyo-2 (semiaberta, pois é guarnecida pelos ciborgues EVA, militares, etc.) e, especialmente, Tokyo-3 (totalmente blindada), perceberemos que a arquitetura, ao tentar manter o “estranho” do “lado de fora”, ao indiretamente isolar entre si os

indivíduos no “lado de dentro”, além de erguer estruturas altamente tecnológicas de impedimentos e cerceamentos (vigiados, mediados), cria espaços pouco ou nada orgânicos, desprovidos de qualquer qualidade humana: são primordialmente funcionais, mas áridos de fraternidade, civilidade e verdadeira vida.

5.2.5.3 A assepsia da funcionalidade, a aridez do monumento-máquina e a beleza escondida

De modo geral, fora as paisagens (artificiais ou não)⁴², a arquitetura das cidades habitadas presentes em *Evangelion* (Tokyo-2 e Tokyo-3), similar ao processo de liquefação dos sólidos modernos, visivelmente preza pela eliminação de praticamente todo o peso objectual do que conhecemos como pré-modernidade. A maior parte das residências, salas de controle ou outros ambientes internos se mostra asséptica, impessoal (sem barroquismos, adornos, objetos estetizados ou supérfluos), assim como as fachadas e ruas são monótonas, áridas, desertas (como pode ser visto nos anexos 33, 68, 89). Segundo o *Dicionário Houaiss* (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 921-922), a palavra “decoreação” está relacionada ao ato ou efeito de decorar, adornar; é um conjunto de elementos de uma obra de arte ou peça artística que apelam aos sentidos ou despertam sensações (forma e movimento), a fim de embelezar alguma coisa ou cenário. Ainda baseados em Houaiss (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 921-922), verificamos que o antepositivo “decor” (originário do latim, *cor, cordis*) é referente ao coração (como sede da inteligência, da memória).

Então, desde um ponto de vista estético (ou estetizado), podemos qualificar, grosso modo, a decoração e o embelezamento dos lugares e ambientes internos e externos como uma maneira materialmente simbólica de constituição do pacto identitário entre o indivíduo, seus afetos e seu entorno. Assim, tomados esses dados como parâmetro, somos capacitados a afirmar que boa parte do ambiente urbano ou arquitetônico de *Evangelion*, estando desprovido das características que apelam diretamente aos afetos por via do embelezamento, é essencialmente funcional, frio, impessoal. As “frivolidades estéticas” são quase sempre colocadas em segundo plano, propiciando, em certa medida, austeridade e desapego ao que possa ser

⁴² É importante lembrar que Tokyo-2 é uma cidade cercada por montanhas e vegetação (além de podermos ver algum paisagismo em suas ruas) e que Tokyo-3 possui em seu subsolo uma idílica paisagem artificialmente concebida: com fontes, arvoredos, pergolados, colunatas, etc. (ver anexo 87).

considerado desnecessariamente “pesado” às engrenagens do progresso ou da modernização.

A notória e frequente falta de preocupação com a ornamentação dos edifícios de Tokyo-2 e de Tokyo-3 pode estar relacionada à condição na qual essas duas cidades foram (re)erguidas: um contexto de guerra pós-cataclísmica, em que boa parte das estruturas foram ou são destruídas (havendo emergencial necessidade de proteção bem como de acomodar sobreviventes). No anexo 33, ilustrando Tokyo-2, percebe-se que existe uma repetição dos edifícios da rua (como se estes tivessem sido feitos em série, em velocidade industrial, para suprir demandas específicas). Tais fatos (o contexto de guerra pós-cataclísmico e a produção de uma arquitetura em série) guardam alguma semelhança com o interesse da arquitetura moderna em eliminar o “pesado excedente estético” durante o século XX (especialmente após as guerras mundiais). Vejamos, agora, um comentário de Giulio Carlo Argan:

A arquitetura moderna se desenvolveu, em todo o mundo, segundo alguns princípios gerais: 1) a prioridade do planejamento urbano sobre o projeto arquitetônico; 2) o máximo de economia na utilização do solo e na construção, a fim de poder resolver, mesmo que no nível de um “mínimo de existência”, o problema da moradia; 3) a rigorosa racionalidade das formas arquitetônicas, entendidas como deduções lógicas (efeitos) a partir de exigências objetivas (causas); 4) o recurso sistemático à tecnologia industrial, à padronização, à pré-fabricação em série, isto é, a progressiva industrialização da produção de todo tipo de objetos relativos à vida cotidiana (desenho industrial); 5) a concepção da arquitetura e da produção industrial qualificada como fatores condicionantes do progresso social e da educação democrática da comunidade. (ARGAN, 1999, p. 264)

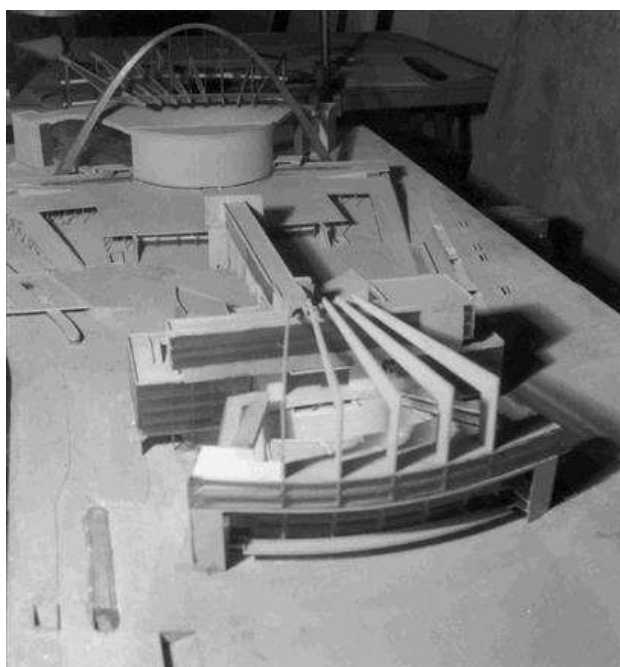
Também, ainda vislumbrando nossa realidade, tal desapego em relação às “frivolidades” pré-modernas parece ter feito parte do utópico formalismo das disruptivas obras de Le Corbusier (que visava materializar um estilo de vida extremamente racional e civilizado aos habitantes de suas edificações, tornando-se famoso por conceber o conceito da “máquina de morar”: ou seja, o edifício encarado como um mecanismo). Tomemos como exemplo uma citação de Argan (1999) sobre a importância da funcionalidade na concepção do *Palácio dos Sovietes*⁴³, um dos projetos desse arquiteto modernista franco-suíço (ver figura 29):

No projeto de Le Corbusier, o edifício é como um longo braço, em cuja extremidade a mão, com os dedos abertos, pousa sobre a cidade, ligando-a ao rio, cujas curvas acompanha em sua planta. É um movimento ágil e vivo, de nervos e tendões; para escapar ao risco do “monumental”, Le Corbusier descarna as massas, põe as linhas de força em evidência, traduz o movimento em frequência e a frequência em ritmo. Seu dinamismo é quase

⁴³ O *Palácio dos Sovietes* foi um projeto que não chegou a ser construído (podendo ser visualizado apenas como a maquete da figura 29).

cinético, como no *Nu descendant un escalier*, de Duchamp. O edifício pretende ser um núcleo de máxima densidade funcional, um organismo articulado no tecido urbano como um gerador de impulsos. Os volumes são relativamente baixos, para se adequarem à escala das grandezas urbanas; mas a expansão horizontal é compensada pelos empuxos dos vigamentos em leque e pela grande arcada parabólica. Todavia, dessa solução formal extremamente brilhante está excluída qualquer implicação ideológica: o edifício é funcional em si, como poderia sê-lo uma fábrica ou um centro esportivo. As estruturas não são portadoras de conteúdos simbólicos; no entanto, possuem um forte caráter semântico, comunicando, com suas tensões combinadas, uma sensação de função ativa. (ARGAN, 1999, p. 402)

Figura 29 - Maquete do Palácio dos Sovietes



Autoria do arquiteto Le Corbusier (1931).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485703304/>

Também, podemos destacar a seguinte citação de Argan sobre estética e função no modernismo de Le Corbusier:

A forma artística é o resultado lógico do “problema bem formulado”: os navios a vapor, os aviões, cuja forma corresponde exatamente à função, são belos como o Partenon. Evidentemente, o problema bem formulado é o que traz todos os dados em ordem, e cuja solução não deixa incógnitas nem resíduos. Reduzindo os dados a um denominador comum, restam apenas dois: de um lado, a natureza; de outro, a história ou a civilização. Eis a equação que é necessário resolver, converter em simetria o que parece ser uma contradição. (ARGAN, 1999, p. 265)

Note-se que, durante o processo modernizador (ou modernizante), é a função que delinea o que vem a ser esteticamente aceitável ou não, utilitário ou não.

Bauman (2001) tece a seguinte afirmação a respeito da necessidade de desprendimento que o processo modernizador tem em relação a elementos tidos como “irrelevantes” ao progresso:

[...] volume e tamanho deixam de ser recursos para se tornar riscos. [...] flutuar é o mais lucrativo e desejado dos recursos; e a melhor maneira de garantir a flutuação é jogar pela amurada todo peso não vital, deixando os membros não indispensáveis [...] em terra. (BAUMAN, 2001, p. 154)

Deste modo, quase completamente despidas de detalhes não-funcionais, as duas cidades (Tokyo-2 e Tokyo-3) são transformadas em não-lugares instrumentalizados, onde os personagens, em um primeiro momento, se encontram incapacitados de sentir naturalmente, naqueles ambientes artificiais, alguma identificação direta com memórias pessoais ou com um sentido claro de hospitalidade; logo, são lugares esvaziados de subjetividade natural e bem-estar instintivo. Todos os sentimentos dos personagens que ali circulam parecem ser igualmente um exercício construtivo de afinidade não nascida organicamente; mas sim esquematizada de maneira racional por meio da resiliência, da força de vontade, do esforço ou da aceitação.

Todavia, apesar da funcional impessoalidade asséptica das duas Tokyos, podemos ressaltar algo de especificamente marcante na paisagem urbana de Tokyo-3: seu caráter monumental (ver figuras 26, 88). Assim, Tokyo-3, guardadas as devidas proporções, pode muito bem ser descrita do mesmo modo com que Bauman descreveu a praça *La Défense*, em Paris:

A praça *La Défense*, em Paris, um enorme quadrilátero na margem direita do Sena, concebida, comissionada e construída por François Mitterrand (como monumento duradouro de sua presidência, em que o esplendor e a grandeza do cargo foram cuidadosamente separados das fraquezas e falhas pessoais de seu ocupante), incorpora todos os traços da primeira das duas categorias do espaço público urbano, que não é, no entanto – enfaticamente não é –, “civil”. O que chama a atenção do visitante de *La Défense* é antes e acima de tudo a falta de hospitalidade da praça: tudo o que se vê inspira respeito e ao mesmo tempo desencoraja a permanência. Os edifícios fantásticos que circundam a praça enorme e vazia são para serem admirados, e não visitados; cobertos de cima a baixo de vidro refletivo, parecem não ter janelas ou portas que se abram na direção da praça; engenhosamente dão as costas à praça diante da qual se erguem. São imponentes e inacessíveis aos olhos – imponentes porque inacessíveis, estas duas qualidades que se complementam e se reforçam mutuamente. Essas fortalezas/conventos hermeticamente fechadas estão na praça, mas não fazem parte dela – e induzem quem quer que esteja perdido na vastidão do espaço a seguir seu exemplo e sentimento. Nada alivia ou interrompe o uniforme e monótono vazio da praça. Não há bancos para descansar, nem árvores sob cuja sombra esconder-se do sol escaldante. (BAUMAN, 2001, p. 123-124)

Outro ponto, ainda mais importante, caracteriza marcadamente a cidade-fortaleza de Tokyo-3 dentro do espectro de um âmbito estético rígido: ela se mostra diferenciada por instaurar um desconcertante hibridismo entre edifícios e máquinas. Essa parece ser uma concepção ideológica ainda mais ousada e sofisticada que a do arquiteto modernista Le Corbusier, que cunhou a simbólica teoria da “máquina de morar”. Pois, ao contrário da “máquina de morar” modernista (matematicamente idealizada sob o aspecto espacial e ambiental), essa ideia nos apresenta edifícios totêmicos que não só possuem uma relação extremamente técnica com o espaço, como também fazem com que as próprias construções sejam literalmente transformadas em máquinas móveis, aparatadas de elevadores gigantes, escadas rolantes, repletas de complexos e intrincados mecanismos de elevação e rebaixamento para fora e para dentro do solo (ver anexo 26).

Figura 30 - Edifício Lloyd's Building



Autoria do arquiteto britânico Richard Rogers (obra icônica das últimas décadas do século XX).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485736789/>

As fachadas das grandes torres móveis, sem aberturas, apesar de razoavelmente minimalistas, parecem não ter o intuito de esconder muitos desses mecanismos: carregam desnudadamente numerações, encaixes, peças, aparelhos, etc. Em nossa modernidade líquida, vislumbramos algum nível de tal artifício arquitetônico em obras como o edifício *Lloyd's Building*, do arquiteto britânico Richard Rogers (ver figura 30). Isso demonstra que a fria e impessoal funcionalidade estetizada dessa cidade-fortaleza vai mais além de um âmbito meramente espacial

racionalizado (como foi visto nas obras arquitetônicas de Le Corbusier aqui citadas, ou como na tétrica e banal Tokyo-2). Tal funcionalidade estetizada transforma o engenho mecânico em “ornamento frio”, trazendo para o exterior elementos que outrora estavam escondidos dentro de paredes ou que apenas eram vistos no núcleo de máquinas e computadores (ver anexo 26). É importante ressaltar que, sob nosso olhar atento, os mecanismos ali expostos nos edifícios-máquina de Tokyo-3, apesar de conferirem às construções um reconhecível valor identitário (bastante peculiar ou particular), ainda assim não têm, em uma primeira instância, um valor puramente ornamental, pois a concepção de tais elementos ainda segue, no fundo, o moderno princípio básico de “problema bem formulado”, do arquiteto Le Corbusier (só que, neste caso, levado ao extremo da significação; instrumentalizando, igualmente a um aparelho, a cidade e a vida que nela existe).

Por fim, a cidade-fortaleza, poderosamente erguida em terras mais altas do arquipélago japonês, mesmo não desempenhando o papel de cidade ideal (aberta, sítio de encontros entre estranhos, palco da arte da civilidade), semanticamente é um verdadeiro monumento à tecnologia e à capacidade camaleônica, inventiva dos seres humanos. Na cena do anexo 27, quando Shinji Ikari e Misato Katsuragi parecem contemplar do alto de uma colina a cidade que protegem, surge (inesperadamente) uma centelha de beleza verdadeira. Beleza essa escondida, presente não na robusta e hermética estrutura-máquina da cidade que observam emotivos, mas na capacidade (ou na tentativa) humana, irrefreável, igualmente monumental, de transformar (mesmo que com dificuldade) um ambiente, a princípio inóspito, em verdadeiro lar, encontrando sublimidade até mesmo onde, à primeira vista, ela não existe. Portanto, mesmo não sendo convencionalmente habitada, “embelezada” ou carregada de detalhes puramente ornamentais, possui (de modo enviesado, racionalizado, concatenado, construído) profundo valor simbólico para a amedrontada parcela da humanidade que enxerga naquele árido e imponente conjunto de superestruturas (por meio do necessário exercício da resignação, sublimação) a oportunidade de formar (mesmo que artificialmente, na medida do possível, independente da frieza estética) uma comunidade.

5.2.5.4 *Tokyo-3, o fim da utopia arquitetônica moderna e o ilusionismo da pós-modernidade*

Talvez, a característica mais explícita da morada humana seja sua extraordinária adaptação ao meio em que se encontra; começando pela eleição do sítio onde se constrói e incluindo até mesmo os materiais que emprega. Essa adaptação também ocorre em *Eva*, quando percebemos a mudança populacional das ruínas de Tokyo para Tokyo-2 e depois para Tokyo-3. Na trama de *Neon Genesis Evangelion*, a destruição da antiga Tokyo parece ter, com a devida discrição da possibilidade interpretativa, um valor metafórico, pois, junto com a fragmentação das estruturas da velha capital, todo um contexto social ou político outrora previsível e reconhecível desapareceu ou ficou enfraquecido (a administração pelo Estado, as relações entre os indivíduos, a paz, etc.). Então, a dissolução de Tokyo nas águas marítimas soa como um momento e um símbolo de disrupção (insinuado, de imediato, logo no início da narrativa, como é mostrado nos anexos 3 e 4). Também, é com essa destruição da antiga Tokyo que verificamos o surgimento de fragilidades nos sólidos instaurados posteriormente ao cataclisma: Tokyo-2, mesmo moderna, parcialmente reconstruída a partir da antiga capital da província de Nagano, igualmente afetada pelo Segundo Impacto), é apenas um centro administrativo e residencial temporário (ainda guardando certa semelhança com os “sólidos” do mundo “pré-cataclisma”, ou seja, ocupa literalmente uma posição histórica e conceitual intermediária. Podemos notar essa condição intermediária quando comparamos Tokyo-2 com a cidade-fortaleza Tokyo-3.

Mesmo que as duas Tokyos (2 e 3) quase sempre carreguem uma mesma característica de indiferença e frieza, é Tokyo-3, a cidade-fortaleza em construção (ainda mais moderna e tecnológica), que possui o maior apelo ao caráter arquitetônico hermético; já que, essencialmente, Tokyo-2 ainda mantém forte vínculo estético e funcional com o que conhecemos como modernismo, movimento fundamentalmente cartesiano e utópico (ver anexo 33), como podemos perceber, por exemplo, pelas obras de Le Corbusier (figura 29). Do mesmo modo que Tokyo-2, ainda que suas essências sejam rigorosas, as obras de Le Corbusier guardam algum tipo de relação (apesar de fria) com o entorno em que se encontram, com o exterior. Pois, afora sua racionalidade modernista, esse arquiteto ainda propunha em seus projetos um modo funcional civilizado de se lidar com a natureza e com o

mundo, como podemos ver, por exemplo, em sua *Ville Savoye*⁴⁴. O italiano Giulio Carlo Argan, um clássico pensador da arte moderna e entusiasta da arquitetura modernista de Le Corbusier, explica:

Como no domínio da razão pura não subsistem contradições, não pode haver oposição entre o objeto-edifício e o objeto-natureza, entre coisa e espaço. São entidades semelhantes, redutíveis uma à outra com simples relação de proporções. Le Corbusier encontrará a fórmula, pitagórica: o homem como medida de todas as coisas, a medida humana, o *Modulor*. O edifício não atrapalhará a natureza aberta colocando-se como um bloco hermético; a natureza não se deterá à soleira, entrará na casa. O espaço é contínuo, a forma deve se inserir, como espaço da civilização, no espaço da natureza. (ARGAN, 1999, p. 265-266)

Logo, vemos na proposição arquitetônica do modernismo de Le Corbusier (resolutamente clássica ao renegar contradições) uma ligação idealizada, utópica, e milimetricamente calculada da escala do espaço humano com o espaço natural (herança de uma visão de mundo iluminista, rousseuniana, percebida também, com menos arroubos do racionalismo purista, no modo palladiano de enxergar a relação do homem e o ambiente natural, em equilíbrio matemático). Paralelamente, em Tokyo-2, ainda que exista frieza ou demasiada racionalidade em suas construções de aspectos extremamente funcionais (sem necessariamente carregarem deliberadas qualidades “artísticas” ou conceituais), as estruturas ali existentes possuem (como no caso de Le Corbusier) uma relação (não absolutamente perfeita) com o ambiente externo, com a paisagem que circunda tanto os edifícios como a malha urbana; afinal, é uma cidade não fortificada (ver anexo 33), erigida sobre as bases das ruínas da cidade outrora ali presente, possuindo a finalidade de acolher os sobreviventes da destruição da antiga Tokyo e do colapso cataclísmico global ocorrido no ano 2000.

Todavia, sabemos que tal intenção ou promessa (de acolhimento de sobreviventes tanto como de estabelecer função governamental⁴⁵ permanente) se torna inviável, malograda, pois é justamente a líquida porosidade da relação dessa cidade com seu entorno, a falta de controle “eficiente” sobre o que misteriosamente circunda tal malha urbana e a imprevisibilidade do mundo exterior com o qual tenta se relacionar que parecem fragilizar as convicções dos habitantes da segunda Tokyo. Nesse momento, a utopia e a promessa de reconstrução “aberta” dão lugar à

⁴⁴ É uma casa projetada na França pelo arquiteto franco-suíço Le Corbusier, sendo considerada um dos maiores ícones da arquitetura moderna do século XX.

⁴⁵ Neste caso, um tipo de governo “estadista sem Estado”, dominado por outros órgãos institucionais (centralizadores e privativos).

fragmentação ou ao aparente abandono dessa própria utopia, traçando, no ambiente social e urbano japonês, a necessidade de criar mecanismos de fuga à inevitável liquefação dos elementos daquele contexto desiludido: construir uma cidade-fortaleza altamente tecnológica, a Tokyo-3. Carlo Bordini, em conversa com Zygmunt Bauman, argumenta sobre o fim da utopia moderna:

A modernidade retirou suas promessas. [...] A primeira promessa a ser retirada foi a ideia iluminista de segurança, propiciada pela perspectiva de controlar a natureza. As grandes certezas de uma tecnologia capaz de prevenir e evitar catástrofes desabaram diante do fato de que a natureza não se deixa dobrar, além da ocorrência das “catástrofes morais” causadas pelo homem, frequentemente mais sérias que as naturais, numa espécie de competição de quem é mais qualificado no campo da destruição. [...] Essa promessa, visão fascinante e libertadora de um mundo que emergia do fatalismo e do obscurantismo e parecia anunciar o domínio absoluto do homem sobre a natureza, estava destinada a fracassar miseravelmente com a crise da modernidade. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 71)

Sobre o suposto “abandono” de promessas da modernidade, nessa conversa com Carlo Bordini, Bauman justifica:

Não tenho certeza se concordo inteiramente com sua tese de que a modernidade está abandonando (ou mesmo já abandonou) as suas promessas. O que você arrolou sob o cabeçalho “promessas” foram na verdade estratégias as quais se considerava/esperava/presumia que levassem ao cumprimento dessas promessas. As promessas, elas mesmas permaneceram extraordinariamente constantes, de modo surpreendente, imunes às ondas cruzadas da história, emergindo em grande parte intocadas de cada crise sucessiva de fé. O que foi abandonado (e muitas e muitas vezes) foram as estratégias favorecidas, assim como modelos de “boa sociedade” eventualmente concebidos para coroar o esforço de persegui-los de forma resoluta e fiel. O que também foi “abandonado”, e a meu ver de maneira seminal, foram as ilusões juvenis da modernidade: a mais importante, a ilusão de que o fracasso de qualquer estratégia isolada, ou mesmo de um número infinito de estratégias, não constitui uma prova final encontrada, e toda evidência em contrário será apenas um soluço transitório e momentâneo causado pela ciência e seu braço prático, a tecnologia, atrasada em relação à tarefa em suas mãos. Essa convicção foi questionada, desgastada e completamente abandonada, ou pelo menos deixada de lado numa prateleira. (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 75)

Dessa maneira, entendemos que, no fundo, a construção de Tokyo-3 é mais uma inovadora e moderna tentativa de sobrepor a descoberta de que a crença igualmente moderna na “infalível” e cartesiana racionalidade ou na “perfeita” civilidade tenha supostamente sido um erro (ou tenha falhado). Assim, é criada uma inédita maneira de enfrentar os medos ou dúvidas em relação ao futuro e a questões que fogem ao controle imediato, mas também subjetivo, dos seres humanos (a chegada de misteriosas criaturas apelidadas de Anjos, por exemplo). Destarte, foram sancionadas medidas tecnológicas bélicas, dominando tempo e espaço urbanos, elegendo rigorosamente quem permeia tal tempo e tal espaço com fluidez.

Então, neste caso, a construção de Tokyo-3 não abandona totalmente a modernidade, mas, sim, abandona a utopia da moderna cidade ideal (civilizada, aberta, racional, social, funcional, etc.) para agora apostar no exacerbamento da individualidade e do isolamento (ao mesmo tempo em que são feitas, ambivalentemente, dentro deste mesmo espaço desagregador controlado, experiências de fusão ou união de corpos artificiais e orgânicos). Pois, essa cidade-fortaleza representa o ápice da vanguarda tecnológica e arquitetônica (conformada por frias torres-máquina imergíveis no solo) plasmada em uma malha urbana que pós-modernamente bebe de uma ancestralidade medieval encastelada, buscando proteção contra a suscetibilidade (medo derivado), que, mesmo em tempos futuristas, consegue amedrontar o imaginário dos homens (tal qual acontecia na “idade das trevas”).

Assim, Tokyo-3, em *Neon Genesis Evangelion*, parece ter perdido muito das características essenciais do modo de vida urbano “tradicional”, assemelhando-se a algo não humano ou a uma máquina, pois já não há o convívio social em espaços abertos, livres e públicos, nem mesmo estruturas arquitetonicamente convencionais. Além disso, tal cidade-fortaleza, ao contrário de Tokyo-2 (e suas relativas semelhanças com o modernismo), possui como principal característica a falta de relação com a paisagem, com o mundo exterior. Deste modo, a civilizada conexão do espaço racional humano (interno) com a paisagem natural (externa) é transfigurada em segregação. Na cidade-fortaleza, a paisagem se encontra incubada no núcleo subterrâneo da urbe, protegida pelo domo rochoso da superfície, artificialmente concebida como emulação idealizada e manipulada da natureza exterior (com fontes, córregos, colunatas clássicas, uma pirâmide egípcia *hightech*, tudo iluminado não pela luz do sol, mas por luzes artificiais que dão caráter cenográfico a tal paisagem antinatural). Então, os elementos naturais, nessa ultramoderna cidade-fortaleza, são trocados por elementos sintéticos, fabricados. Esse parece ser, contextualizado em um ambiente futurístico, um retorno às formas genuínas, referencialmente históricas, bem como populares (ainda não vistas na cidade de Tokyo-2). Deste modo, parece ser uma condição típica das liberdades criativas da pós-modernidade. Carlo Bordini, em debate com Zygmunt Bauman, argumenta sobre esse tipo de câmbio, de condição essencialmente pós-moderna (o real em troca da imitação ou do ilusório, o passado materializado caricatamente no presente): “a modernidade retirou suas promessas. A pós-modernidade as

subestimou, até zombou delas, preenchendo o espaço com brilhos, imagens, cores e sons; substituiu substâncias por aparência e valores por participação” (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 70). Logo, podemos afirmar que a paisagem artificial nos subterrâneos de Tokyo-3 (ver anexo 87) igualmente pode ser encarada como uma irônica forma compositiva de tentar retrabalhar o tempo (inclusive o histórico) e o espaço de maneira desimpedida (pondo lado a lado, no interior da terra, árvores, lagos, elementos egípcios, greco-romanos e estruturas-máquina altamente tecnológicas sob a luz de um sol postiço).

5.2.5.5 *As três Tokyos, conceitos axiais e a cronologia da liquefação*

Por fim, conseqüentemente, na trama de *Neon Genesis Evangelion* podemos perceber três condições urbanas ficcionais distintas: uma já colapsada, dissolvida nas águas marítimas, fragmentada e abandonada, em Tokyo; outra racional, “aberta” e fria, em adiantado processo de “liquefação”, em Tokyo-2; e uma mais recente, instrumentalizada, tecnológica, fechada, ilusória, artificial, cenográfica, porém igualmente se mostrando propensa à corrosão e à fragmentação, em Tokyo-3. Essas três urbes, cada uma carregando sua importância específica na trama, parecem, metaforicamente, nos contar algo sobre o processo de modernização durante os nossos séculos XX/XXI e sobre como esse processo, apesar das tentativas constantes de busca por estabilidade ou previsibilidade, culmina no derretimento de cada novo sólido artificialmente erigido.

Talvez possamos fazer a seguinte leitura: a dissolução da antiga Tokyo (exatamente no ano 2000, passagem para o novo século bem como novo milênio) nos mostraria o caráter eminentemente disruptivo que a modernidade essencialmente possui (abandonando velhos paradigmas, erigindo novos conceitos e ideais a cada sólido dissolvido); Tokyo-2, ainda ao raiar desse novo século e milênio, instauraria as convicções utópicas de reconstrução, de racionalização, de desejo da sociedade ideal após o Segundo Impacto (semelhantes às vistas durante os pós-guerras mundiais do século XX); por sua vez, Tokyo-3 (em pleno século XXI, pois a trama tem seu início no ano de 2015) seria o desencantamento bem como o “liberado” abandono desses ideais de modernidade utópica (resquícios da modernidade do século XX), para então apostar na exacerbada individualização e no convívio pouco engajado em um mundo tecnológico regido pelo medo: repleto de

computadores, câmeras de vigilância, ambientes guarnecidos, fé fundamentalista no poder da ciência, etc.

Então, é Tokyo-3 a cidade que parece retratar com maior fidelidade nossa modernidade tardia. Pois, também, embebida em referências idealizadas de futuro, interior e exterior, natural e artificial, nos desnuda uma série de complexos jogos de hibridismos e ambivalências (tão comuns à modernidade). No entanto, tais hibridismos e ambivalências, ao contrário da modernidade “clássica” ou “pesada”, parecem não mais estarem impactados por um certo “mal-estar” (outrora constrangedor), mas sim assumidamente (e ingenuamente) convictos de suas contradições (assentidas, fluidas). Não menos importante é lembrar o fato de a temática da cidade, em *Neon Genesis Evangelion*, ser um tópico rico para profundos debates acerca do processo modernizador; pois abarca uma infinidade de temas axiais que habitam a ideia e o conceito de “espaço” (não por acaso, a modernidade é justamente a ruptura entre tempo e espaço). Analisar os contextos urbanos de *Eva* concomitantemente permite compreender que os personagens ali presentes são moldados pelo ambiente construído: um ambiente frio e brutal que não produziu os visionários “implementados” que ele previa, mas, sim, produziu alienação. Além disso, a observação do processo de modernização (construção e dissolução) dessas três cidades nos permite igualmente lançar um olhar sobre seus habitantes (também cheios de precariedades, medos, instabilidades e necessidades subjetivas, próprias da moderna natureza humana).

Figura 31 - Esquema da estrutura ambivalente de Tokyo-3



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485713433/>

6 CONCLUSÃO

Nesta pesquisa, em que o centro das atenções é a narrativa quadrinística *Neon Genesis Evangelion*, em um âmbito conceitual de “modernidade líquida”, foram abordados vários temas correlativos tanto à linguagem quadrinística (em seu aspecto formal e editorial), à Arte Pop (na qual *Eva* se inspira e da qual ao mesmo tempo faz parte) e à própria trama em si (seu conteúdo, possíveis interpretações, etc.). Então, em uma primeira etapa, ao apontarmos o aspecto editorial da obra (seguido do aspecto formal), verificamos que o ritmo e a maneira (irregular ou inconstante) com que a obra foi desenvolvida por seu autor e distribuída (não apenas no Japão, mas também mundo afora, em escala global) está perfeitamente condicionada a questões relativas à imprevisibilidade (logística, econômica, etc.) e à vasta abrangência (de tempo e de espaço) dos mecanismos (de produção, comunicação e comercialização) da modernidade líquida, vencendo barreiras geográficas, linguísticas e culturais ao disseminar, mundo afora, uma narrativa nipônica massificadamente.

Apesar de sua característica globalizada e de seu apelo futurístico, *Evangelion* traz para a contemporaneidade a massificada poética japonesa do *Ukiyo-e* (popular gênero artístico nascido no século XVII que retratou o mundo flutuante e efêmero, a fugacidade e a impermanência da vida); ao mesmo tempo busca na imagética pop internacional (distribuída de forma globalmente massificada, mas agora desgastada e simbolicamente empobrecida pela reprodução e exposição excessivas), dos mais variados gêneros (cinema, literatura, quadrinhos, etc.), uma construção estética híbrida baseada em técnicas da arte pós-moderna (liberada em experimentalismos, conexões e desconexões simbólicas ou estéticas). Todavia, a mescla de inúmeros elementos massificados aumenta diametralmente as possibilidades interpretativas da obra, pois, gera uma verdadeira constelação (ou melhor, uma moderna teia líquida) de símbolos e signos que ainda guardam poderosas características (restauradas pelo autor) de seus dissolutos contextos originais. Ironicamente, essa mistura de elementos sógnicos de maneira bastante sofisticada, fragmentária, torna a linguagem de *Neon Genesis Evangelion* mais complexa e inovadora para os populares padrões quadrinísticos de ficção científica, enquadrando *Evangelion* não apenas em um espectro de “simples literatura popular massificada ou comercial”, mas igualmente como ocupante de um espaço outrora

apenas dominado pela produção “erudita”, distanciada dos olhares ligeiros, apressados ou pouco treinados do “espectador comum”. Tal linguagem (algumas vezes vaga) parece estar embebida de uma misteriosa opacidade, um véu místico-esotérico contemporâneo do qual a própria narrativa tira partido quando a sinopse se baseia na união entre tecnologia e religião como modo de “salvar” esse mundo e essa humanidade ficcionais de um futuro ainda dominado pelas precariedades humanas.

Também, essa costura ou construção artificial por meio de retalhos da linguagem transforma, metaforicamente, a obra *Neon Genesis Evangelion* em uma espécie de Frankenstein da modernidade tardia; ou melhor, mimetiza a concepção de ciborgue que temos na própria narrativa de *Evangelion* (como os EVA, corpos biomecânicos compostos por diferentes substâncias, gerando ambiguidades e ambivalências estéticas ou conceituais). Além disso, esse experimentalismo fragmentário pós-moderno vem a dialogar diretamente com o próprio suporte em que se encontra a narrativa: o gênero quadrinístico (reconhecidamente composto por sobreposições de linguagens distintas para, ao fim, conformar um único corpo também híbrido).

Paralelamente, é importante aclarar o fato de esses fragmentos pop reutilizados em *Eva* (resgatados do “lixo” ou dos escombros da produção simbólica da modernidade) “facilitarem” parcialmente a fruição da obra por terem se transformado, essencialmente, em elementos arquetípicos, tornando a leitura mais dinâmica, o que enfatiza uma das maiores características da modernidade, em especial a tardia ou líquida: a velocidade. Por outro lado, a escolha do gênero quadrinístico para se transformar em suporte de tal narrativa nos revela a problemática de um gênero (em certa medida, novo) que tenta artificialmente estruturar o tempo e o espaço de forma moderna, racional e controlada, mas que, no entanto, pode ser deliberadamente recortado ou transgredido pelas liberdades do leitor (ou seja, a moderna tentativa de controle da linguagem quadrinística, como a própria modernidade, é passível de falhas, contingências). É justamente essa falibilidade, ou essa possível contingência (presente na perda do sofisticado controle da leitura estrutural quadrinística), que também existe na trama de *Neon Genesis Evangelion*, pois, uma das principais características desse mundo ficcional (a falta de controle sobre as vicissitudes da vida em uma modernidade tardia imaginada)

está presente nas mais variadas formas, especialmente no que se refere à árdua tentativa de retomar a ordem e os rumos da civilização liquefeita.

Ao avaliarmos com mais profundidade o conteúdo da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*, notamos alguns pontos semelhantes aos tópicos mais abordados por Zygmunt Bauman e por outros teóricos inspirados na sua ideia de “modernidade líquida”. Talvez, não por acaso, em muitos dos trechos selecionados para ilustrar o conteúdo desta pesquisa, exista a presença visual do elemento água ou de substâncias líquidas (seja em forma de chuva, de oceano, de água de fontes, de torneira, etc.), ou os personagens estejam imersos em ambientes aquosos.

A princípio, concluímos que uma das condições mais marcantes da trama são as fragmentações ocorridas nas estruturas constitutivas de uma sociedade. Entre essas fragmentações percebidas está a ruptura da teia social afetiva na qual se encontram inseridos os personagens: são relações, em sua maior parte, superficiais, frias e ao mesmo tempo mediadas pela tecnologia (assim como já acontece, em certo grau, em nossa realidade também liquefeita). A ruptura ou enfraquecimento da malha social afeta amplamente a sociedade como também atinge, de maneira distinta, especificamente, os indivíduos (isolados) bem como os pequenos núcleos familiares (agora restritos a pais ausentes, poucos filhos).

Outro tema abordado em *Evangelion* (e que se assemelha aos apontamentos de Bauman e seus parceiros) está relacionado ao fato de, na narrativa, a tecnologia ter a capacidade de reger o mundo de maneira abrangente. Pois, é a tecnologia o fator mediador não apenas das relações sociais ou afetivas, mas também, especificamente, das relações de poder (sobre a vida ou sobre a morte; sobre o fluxo espacial fluido ou sobre seu impedimento; sobre as formas de trabalho ou sobre as formas de moradia); assim, a tecnologia demarca ou invade territórios (individuais e coletivos), clarificando a posição e a origem desse controle. Além disso, a tecnologia, na trama de *Eva*, parece ter usurpado o lugar antes ocupado pelo Estado, pela clássica ideia de religião e pela família, transformando-se em uma mescla pós-moderna desses três elementos outrora constituintes de uma sociedade sólida.

Paralelamente, a psicologia é um tema pertinente em *Eva*, pois, pelo fato de essa trama não enfatizar um sentido claro ou específico para os rumos da obra (sem direção, como a própria pós-modernidade, liquidamente derramada sob um roteiro visivelmente aberto, experimental), termina se caracterizando por ser um elaborado

estudo de personagens (de identidades fragmentadas, instáveis, habitantes de um mundo liquefeito ultratecnológico). Igualmente, a abordagem psicológica vem ocupar lugar importante tanto em *Neon Genesis Evangelion* como também nos atuais estudos a respeito da liquefação da modernidade; pois, somos certificados do fato de a instabilidade do mundo (tanto o nosso, real, como o ficcional, de *Eva*) ser uma das principais causas do surgimento das disfunções emocionais ou psíquicas nos seres humanos habitantes da modernidade tardia (solidão, inseguranças, ansiedades, medos, etc.). É justamente tal conjunto de emoções “líquidas” que alimenta uma série de padrões comportamentais refletidos na materialização de objetos ou estruturas prometedoras de “segurança” (por meio da vigilância, do controle dos indivíduos e dos espaços que esses habitam ou permeiam: a exemplo das armas, dos ciborgues EVA, bem como da cidade-fortaleza de Tokyo-3).

Por sua vez, as cidades presentes em *Evangelion* (a inundada Tokyo, a fragilizada Tokyo-2 e a moderníssima Tokyo-3) servem como alegoria, resumos ou compêndios da constelação (quase infinita) de temas possíveis a serem abordados tendo como base a liquefação da modernidade, suas causas e consequências. Afinal, acima de tudo, a problematização do espaço urbano em *Evangelion* é facilmente abarcada (e amparada) pela própria lógica do processo de modernização: a disrupção entre tempo e espaço com o advento das mais sofisticadas tecnologias de comunicação ou transportes (carros, naves, ciborgues, computadores, inteligência artificial, etc.).

Igualmente, é verificável que a trama como um todo aborda uma infinidade de temas bastante debatidos em nosso líquido dia a dia (tanto em círculos midiáticos, massificados, populares como em ambientes eruditos ou acadêmicos): engenharia genética e clonagem (como nos casos da personagem Rei e do pinguim Pen Pen); a conexão entre corpo humano e as máquinas (tema visto no caso da suposta experiência com a mãe de Shinji); o aquecimento global junto ao derretimento das calotas polares (semelhante ao acontecido após o Segundo Impacto); a diminuição da população de muitos países em função da baixa natalidade (semelhante ao decréscimo populacional global visto em *Eva* ou ao desinteresse da personagem Asuka em ter filhos); aumento do aparelhamento da sociedade para fins de vigilância (assim como visto em Tokyo-3); fronteiras porosas e chegada de “desconhecidos” (situação parecida à condição política e geográfica mundial após o Segundo Impacto); novos caminhos tomados pela ciência ou pelos métodos científicos (tema,

em certa medida, alegorizado em *Eva* pela desconcertante parceria entre misticismo e tecnologia); o surgimento das distintas conformações familiares (a exemplo da união entre Misato, Shinji, Asuka e Pen Pen sob o mesmo teto); o fundamentalismo religioso e a geopolítica (similar, em *Eva*, ao poder e as crenças utópicas da instituição religiosa SEELE); entre tantos outros.

Outra questão a ser comentada é a maneira como os personagens “heroicos” de *Eva* aparentemente enfrentam (ou tentam enfrentar) as condições de instabilidade ou imprevisibilidade desse mundo dissolvido (pois, no fundo, a trama trata dessas sensíveis indagações existenciais). É válido recordar que, do mesmo modo implícito que os estudiosos da liquefação da modernidade (Zygmunt Bauman junto a seus parceiros teóricos Bordoni, Raud e Leoncini) Yoshiyuki Sadamoto, autor de *Neon Genesis Evangelion*, também parece propor uma maneira de lidar com as contingências desse mundo líquido ficcional: a adesão à vida junto ao entendimento de que os poderes (dos mais variados níveis) que influenciam os seres bem como os espaços podem, sim, de alguma maneira, serem subvertidos por meio do arbítrio. Na realidade de Sadamoto, os personagens são, na verdade, reféns de si mesmos (de seus medos, de suas ansiedades, de suas frustrações) e somente eles mesmos podem se libertar de tal condição liquidamente “opressora”. Logo, ao contrário de Bauman e seus colegas (essencialmente marxistas, que acreditam na fundamental importância das utopias coletivistas no cotidiano moderno bem como no poder intransponível advindo de camadas “superiores” da sociedade), Sadamoto parece traçar uma vertente mais libertadora, fundamentada na natureza humana (baseada em um senso de realidade prática), mais corajosa, menos idealizada, menos passiva ou vitimista, pautada na coleta dos fragmentos individuais (identitários, psicológicos, afetivos, etc.), a fim de reorganizá-los com cuidado, fortalecendo-os por meio das virtudes e os tornando mais aptos a perdurar e resistir a essa nova condição fluida da vida e do mundo.

Paralelamente, em uma última instância, a análise pormenorizada de *Evangelion* fez com que percebêssemos uma questão ainda não respondida (e aqui não abordada) que surge como perspectiva de pesquisa futura: a existência ou a possibilidade de relação entre assuntos expostos por Yoshiyuki Sadamoto e os temas fundamentais ou corriqueiros presentes em alguns dos grandes clássicos literários japoneses modernos (criados em um aquecido período de industrialização ou modernização do Japão, na primeira metade ou em meados da segunda metade

do século XX). Alguns desses temas e obras são: a ambivalência moral, o niilismo, a presença bem como a falta da beleza ou do belo, a contingência e a loucura; comumente vistos em *O Pavilhão Dourado*, de Yukio Mishima; *Rashomon*, de Ryūnosuke Akutagawa; *Não Humano*, de Osamu Dazai; dentre outros.

Por fim, lançando um olhar abrangente sobre a obra *Neon Genesis Evangelion*, vislumbramos uma sensível construção artística híbrida e pop; sofisticada não apenas por suas qualidades formais; mas identicamente por trazer à tona, para um público global extremamente amplo e heterogêneo, temas tão atuais a serem debatidos (como a dissolução da modernidade e tudo que esse fato implica nos mais variados âmbitos da vida: político, social, cultural, afetivo, econômico, etc.). Também, por meio desse olhar mais aguçado, percebemos que *Evangelion* não aborda unicamente a temática da liquefação dessa modernidade, mas igualmente se conecta tanto aos temas como também com a própria realidade que a abarca (emulando-a esteticamente). Afinal, sua forma mimetiza seu conteúdo espelhado (e contido) no mundo. Pois em *Eva*, o colapso desse nosso mundo racional é transformado em obra de arte. Assim, é verdadeiro afirmar que *Neon Genesis Evangelion* é, em sua totalidade (formal, conceitual ou conteudista), um guia de resiliência pop (sem respostas fechadas nem conclusivas) e uma emulação, bem como uma tautologia, da modernidade líquida que a inspirou e a gestou.

REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ASARI, Yoshitoo. O responsável pelo design dos 3º, 4º e 14º anjos. Revista **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Conrad Editora, v. 4, p. 94, mar. 2002.
- AUDI, Robert. **Dicionário de Filosofia de Cambridge**. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt; RAUD, Rein. **A individualidade numa época de incertezas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.
- BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004a.
- BAUMAN, Zygmunt. **Bauman sobre Bauman**: diálogos com Keith Tester. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. Entrevista com Zygmunt Bauman. [Entrevista concedida a] Maria Lúcia Garcia Pallares-Burke. **Tempo Social**, [São Paulo], v. 16, n. 1, p. 301-325, jun. 2004b. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12427>. Acesso em: 17 jul. 2019.
- BAUMAN, Zygmunt; BORDONI, Carlo. **Estado de Crise**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- BAUMAN, Zygmunt. **Mal-estar na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt; LEONCINI, Thomas. **Nascidos em tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.
- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.
- BELTING, Hans. **O fim da História da Arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- EDITORA CONRAD. Carta ao Leitor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 16, p. 94, ago. 2003.

EDITORA CONRAD. Nota da Redação. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Conrad Editora, v. 18, p. 97, nov. 2004.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens: uma breve história da humanidade**. Porto Alegre: L&PM, 2019.

HENDRICKSON, Janis. **Lichtenstein**. Colônia: Taschen, 2001.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Editora Azul, 2014.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

LIPPARD, Lucy R. **A Arte Pop**. São Paulo: Verbo: Edusp, 1976.

MCCARTHY, David. **Arte Pop**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

RACCONTA, Philippe Daverio. **Hokusai**. Milão: Artedossier, 2018.

REALE, Giovanni; ANTISERI, Dario. **História da Filosofia: patrística e escolástica**. São Paulo: Paulus, 2007.

SADAMOTO, Yoshiyuki. Desenho e design de personagens. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 4, p. 90, mar. 2002.

SADAMOTO, Yoshiyuki. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 1 a 18, ano 2001 a 2004. [distribuição irregular].

SADAMOTO, Yoshiyuki. O que estamos tentando criar? **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 1, p. 96-97, nov. 2001.

SADAMOTO, Yoshiyuki. Palavra do autor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 3, p. 92, fev. 2002.

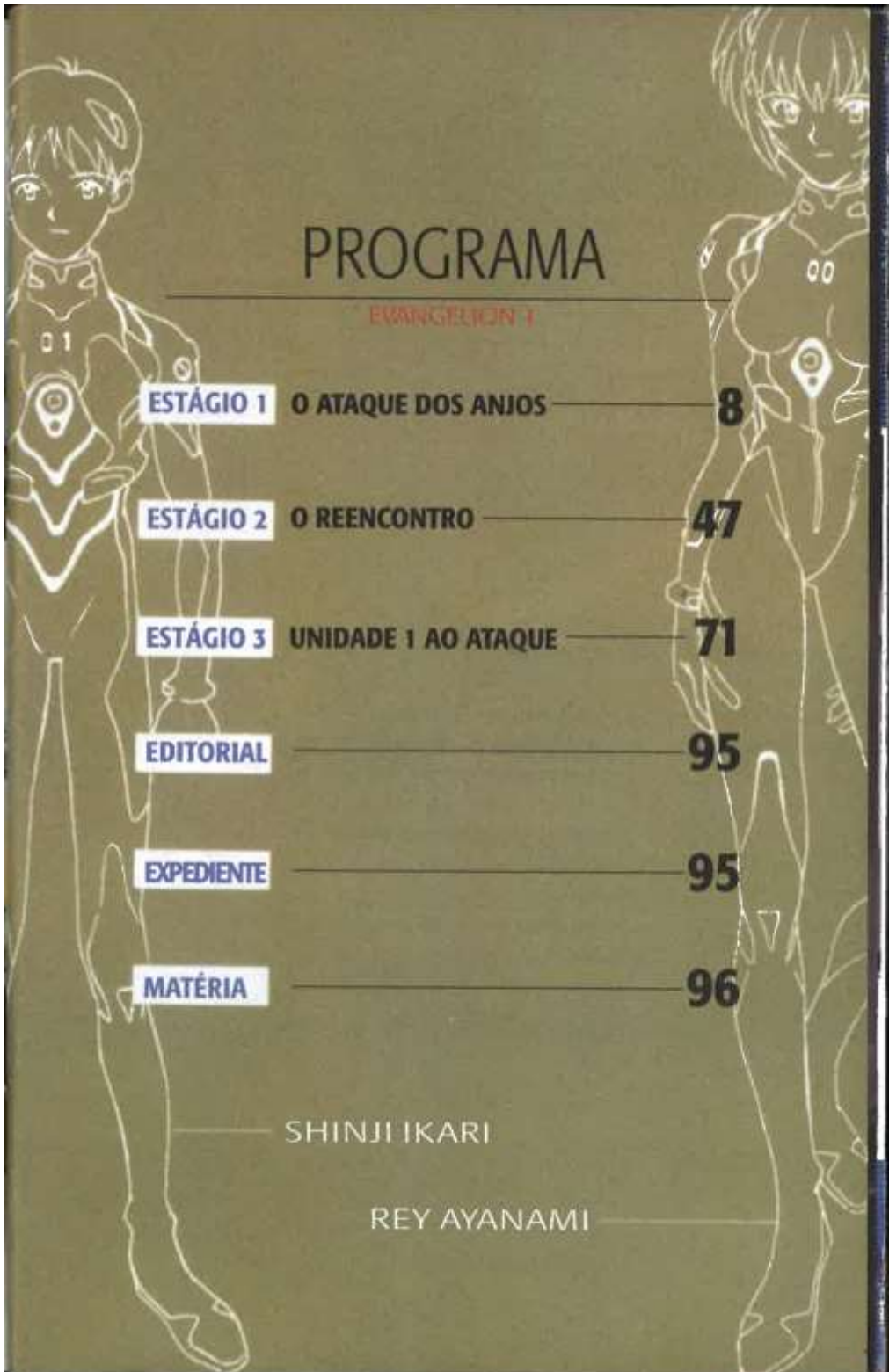
SADAMOTO, Yoshiyuki. Palavra do autor. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 8, p. 110, jul. 2002.

SADAMOTO, Yoshiyuki. *Profile*. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 17, p. 96, out. 2004.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Porto Alegre: L&PM, 1997.

YAMASHITA, Ikuto. Concepção do design: “uma imensa força presa”. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Editora Conrad, v. 2, p. 84, 2001.

ANEXO 1 (BLOCO 1) - Índice do volume 1 da revista *Neon Genesis Evangelion* (página 8)



PROGRAMA
EWANGELION 1

ESTÁGIO 1	O ATAQUE DOS ANJOS	8
ESTÁGIO 2	O REENCONTRO	47
ESTÁGIO 3	UNIDADE 1 AO ATAQUE	71
EDITORIAL		95
EXPEDIENTE		95
MATÉRIA		96

SHINJI IKARI
REY AYANAMI

Autoria: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702105/>

ANEXO 2 (BLOCO1) – Página 9 de abertura do volume 1 da revista *Neon Genesis Evangelion*

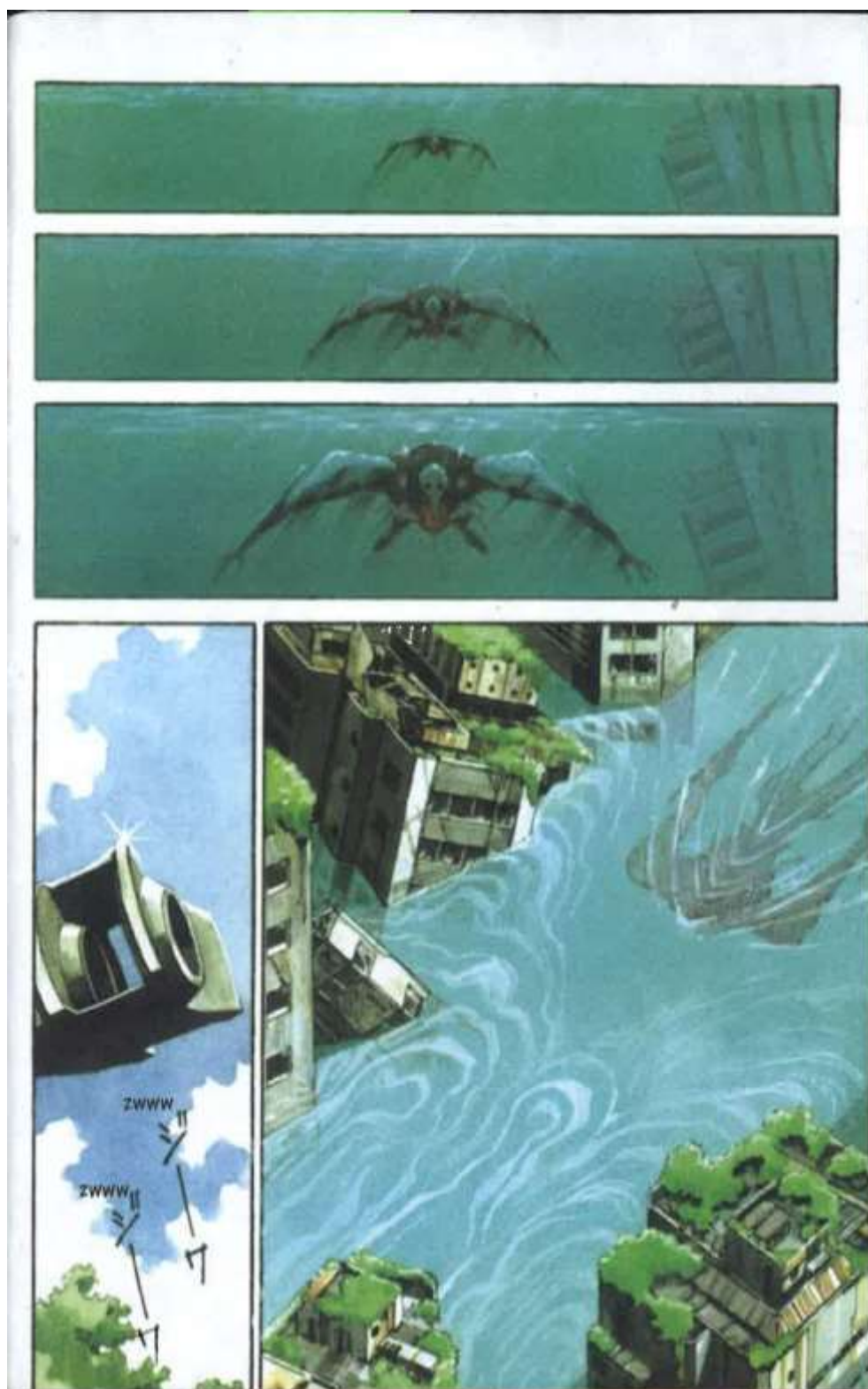


ANEXO 3 (BLOCO 1) – Páginas 9-8 de *Neon Genesis Evangelion* mostrando Tokyo fragmentada e inundada pelas águas marítimas (fruto do derretimento da calota polar sul devido ao Segundo Impacto).



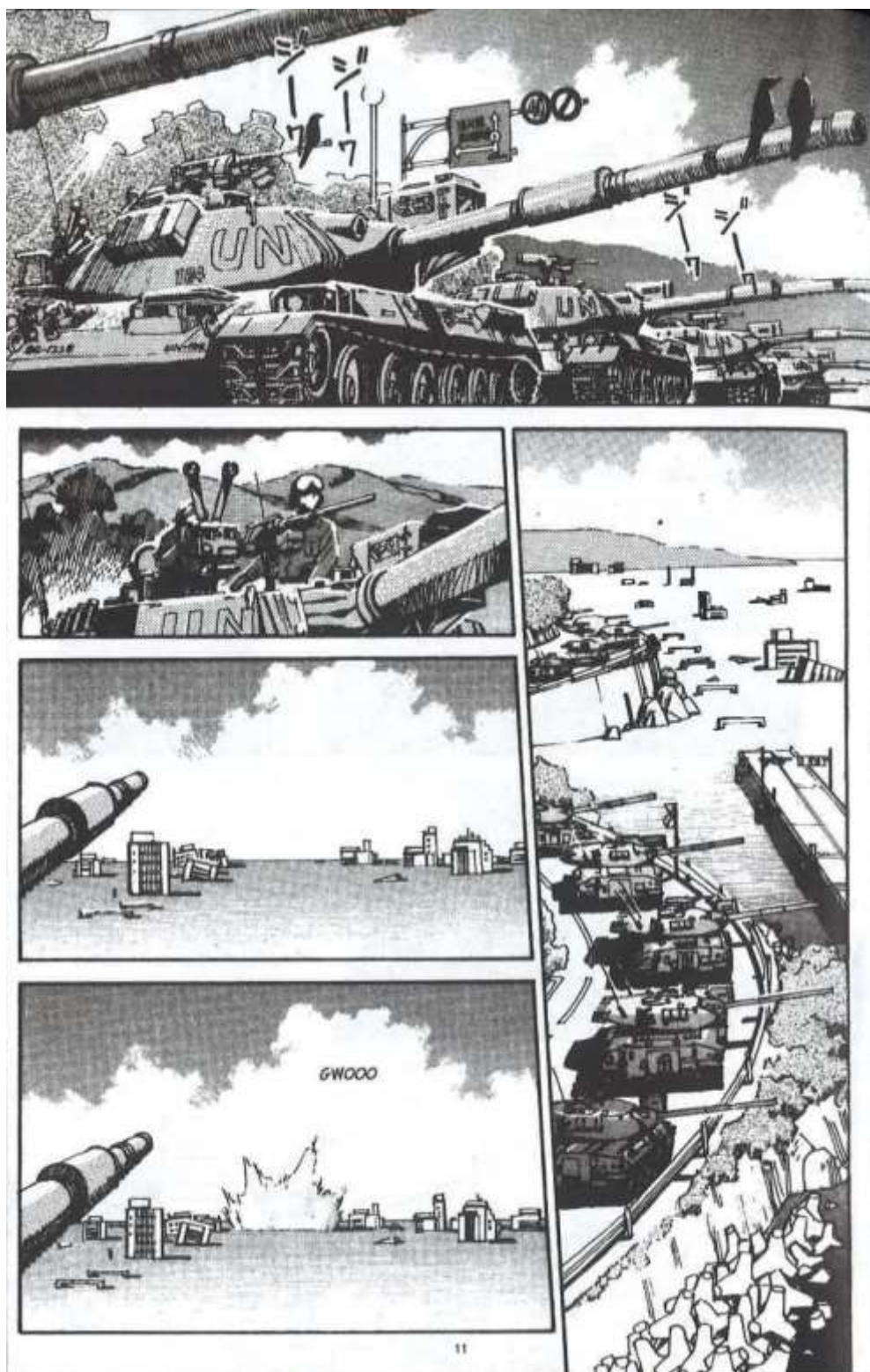
Autoria: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702141/>

ANEXO 4 (BLOCO 1) – Cena de *Neon Genesis Evangelion* em que vemos a aproximação do primeiro Anjo, chegando pela água (página 10)



Autoria: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702158/>

ANEXO 5 (BLOCO 1) – Cena de *Neon Genesis Evangelion* com tanques das Nações Unidas às margens das águas, tentando impedir a chegada do Anjo (página 11)



Autoria: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702169/>

ANEXO 6 (BLOCO 1) – Cena de *Neon Genesis Evangelion* mostrando a alta tecnologia da entidade paramilitar NERV e ensinando o personagem Gendo Ikari (página 12)



Autoria: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702179/>

ANEXO 7 (BLOCO 1) – Página 13 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702193/>

ANEXO 8 (BLOCO 1) – Página 14 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702207/>

ANEXO 9 (BLOCO 1) – Página 15 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1.

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702228/>

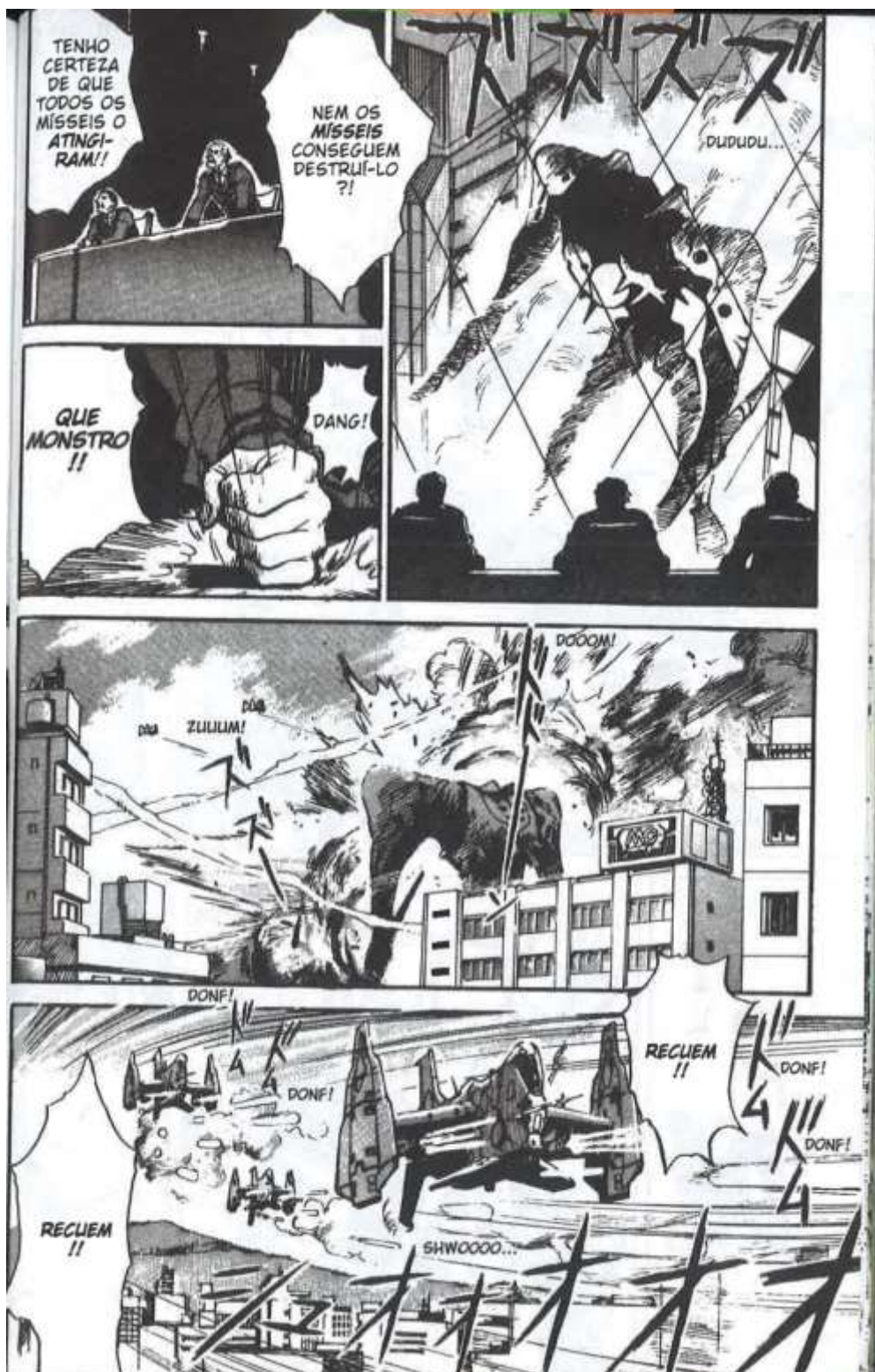
ANEXO 10 (BLOCO 1) – Página 16 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

ANEXO 11 (BLOCO 1) – Página 17 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702251/>

ANEXO 12 (BLOCO 1) – Página 18 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1.



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702270/>

ANEXO 13 (BLOCO 1) – Página 19 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702285/>

ANEXO 14 (BLOCO 1) – Página 20 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702296/>

ANEXO 15 (BLOCO 1) – Página 21 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702308/>

ANEXO 16 (BLOCO 1) – Página 34 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702336/>

ANEXO 17 (BLOCO 1) – Página 35 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702355/>

ANEXO 18 (BLOCO 2) – Página 58 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702380/>

ANEXO 19 (BLOCO 2) – Página 59 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702387/>

ANEXO 20 (BLOCO 2) – Página 60 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702400/>

ANEXO 21 (BLOCO 2) – Página 61 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485702409/>

ANEXO 22 (BLOCO 3) – Página 81 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744257/>

ANEXO 23 (BLOCO 3) – Página 83 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 1

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/ed/67/7a/ed677ad8d33e0a5d918d17c2fe00adcb.jpg>

ANEXO 24 (BLOCO 4) – Página 70 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 3

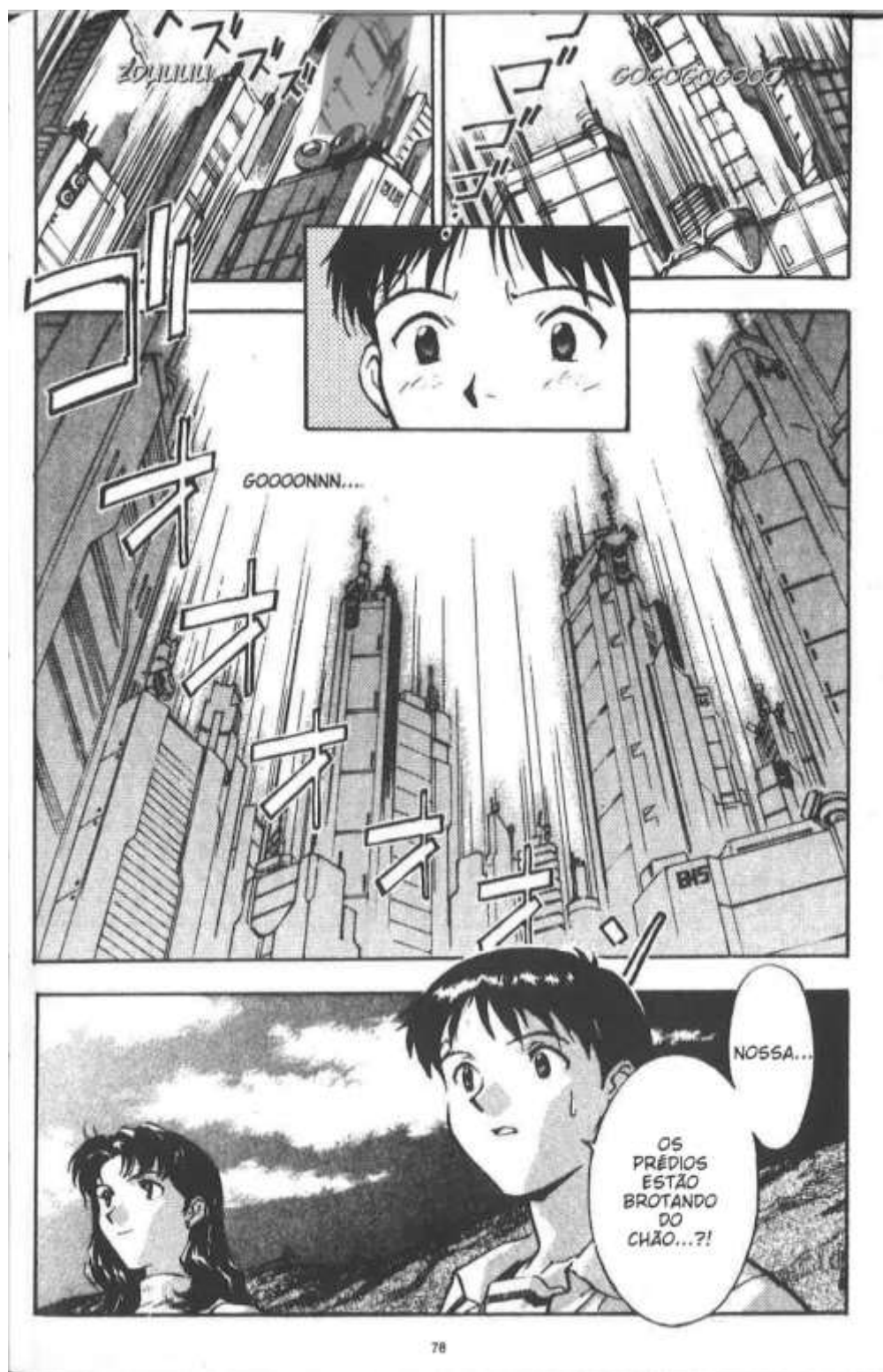


Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744266/>

ANEXO 25 (BLOCO 5) – Página 64 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 2

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723299/>

ANEXO 26 (BLOCO 6) – Página 78 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 2

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723312/>

ANEXO 27 (BLOCO 6) – Página 79 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 2.



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723316/>

ANEXO 28 (BLOCO 7) – Página 14 *Neon Genesis Evangelion*, volume 3

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/eniomonteiro/revista-3/>

ANEXO 29 (BLOCO 7) – Página 15 de Neon Genesis Evangelion, volume 3



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723409/>

ANEXO 31 (BLOCO 7) – Página 17 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 3

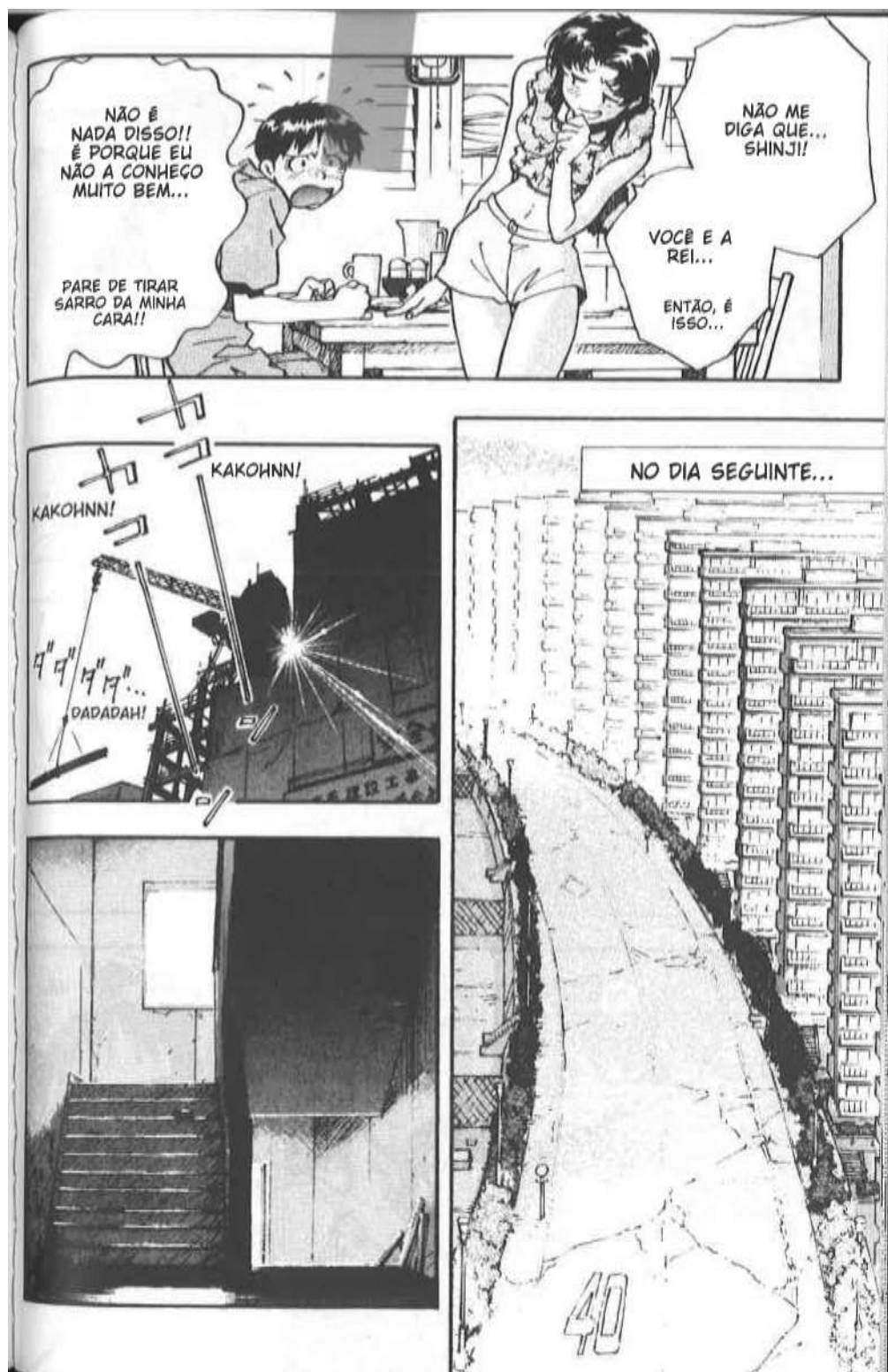
Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723424/>

ANEXO 32 (BLOCO 7) – Página 18 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 3

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2001).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723432/>

ANEXO 33 (BLOCO 8) – Página 44 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 5

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723446/>

ANEXO 34 (BLOCO 9) – Página 78 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 4

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744301/>

ANEXO 35 (BLOCO 9) – Página 79 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 4

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744307/>

ANEXO 36 (BLOCO 10) – Página 92 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6.



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744335/>

ANEXO 37 (BLOCO 11) – Página 18 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6.



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723465/>

ANEXO 38 (BLOCO 11) – Página 19 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723472/>

ANEXO 39 (BLOCO 11) – Página 20 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723483/>

ANEXO 40 (BLOCO 11) – Página 21 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723490/>

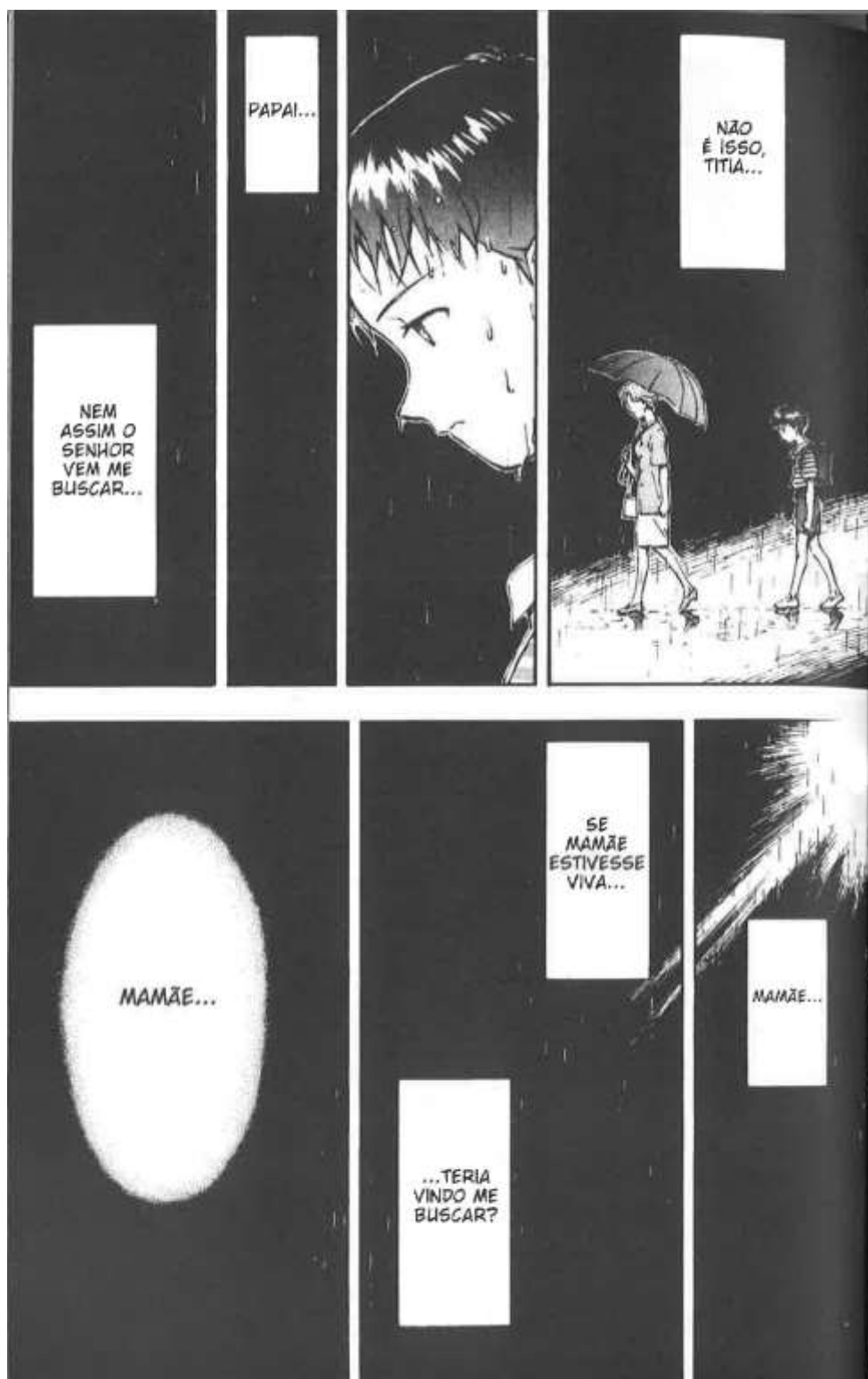
ANEXO 41 (BLOCO 11) – Página 22 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723496/>

ANEXO 42 (BLOCO 11) – Página 23 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (20012).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723501/>

ANEXO 43 (BLOCO 11) – Página 24 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723503/>

ANEXO 44 (BLOCO 11) – Página 25 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 6

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723511/>

ANEXO 45 (BLOCO 12) – Página 25 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



25

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723574/>

ANEXO 46 (BLOCO 13) – Página 44 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
 Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723582/>

ANEXO 47 (BLOCO 13) – Página 45 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723585/>

ANEXO 48 (BLOCO 13) – Página 46 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723593/>

ANEXO 49 (BLOCO 13) – Página 47 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723595/>

ANEXO 50 (BLOCO 13) – Páginas 48-49 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723598/>

ANEXO 51 (BLOCO 13) – Página 50 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723604/>

ANEXO 52 (BLOCO 13) – Página 51 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723612/>

ANEXO 53 (BLOCO 14) – Página 36 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723616/>

ANEXO 54 (BLOCO 14) – Página 37 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 9

ANEXO 55 (BLOCO 15) – Página 76 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723628/>

ANEXO 56 (BLOCO 15) – Página 77 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723632/>

ANEXO 57 (BLOCO 15) – Páginas 78-79 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723637/>

ANEXO 58 (BLOCO 15) – Página 80 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723659/>

ANEXO 59 (BLOCO 15) – Página 81 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



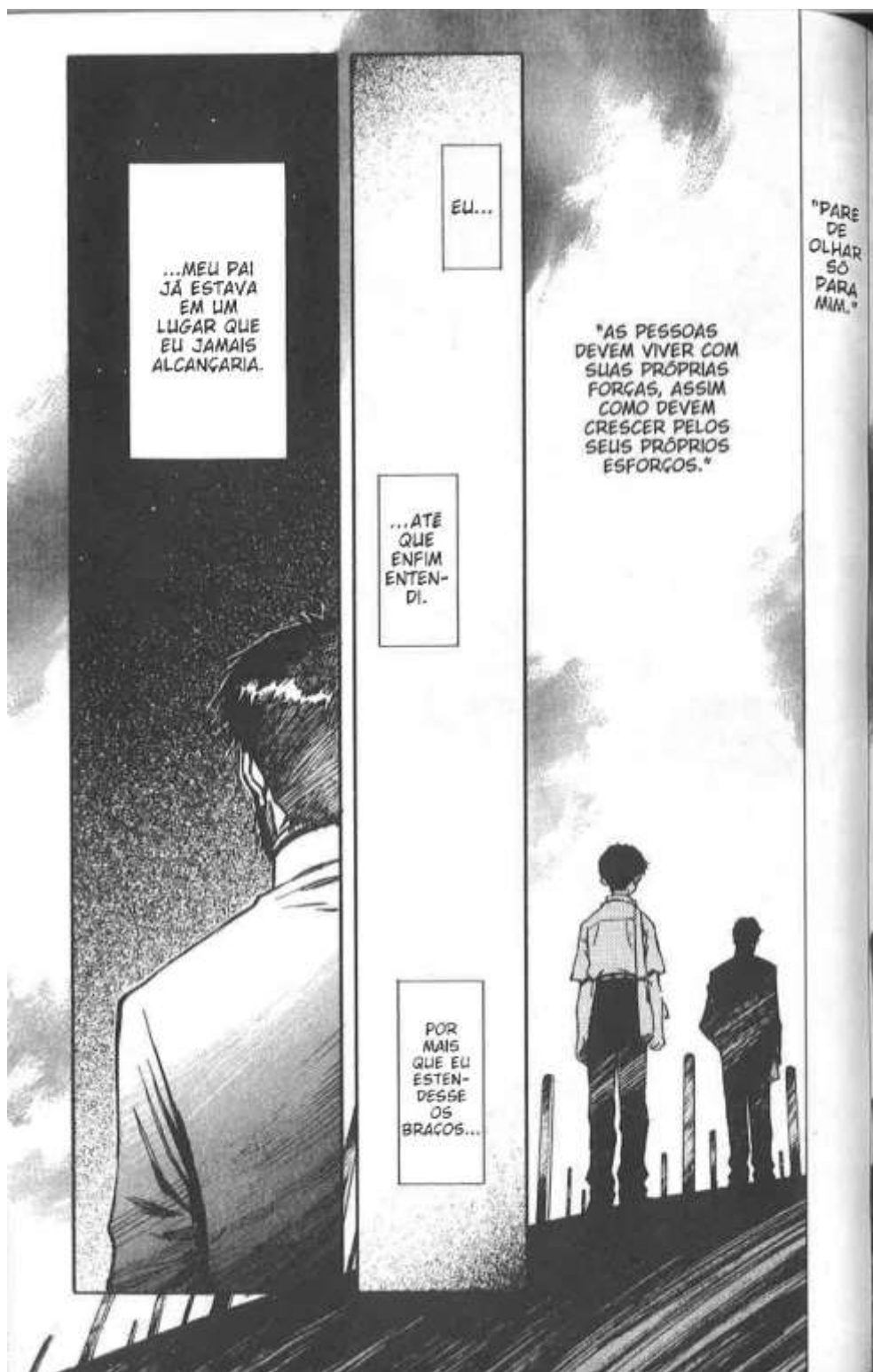
Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723698/>

ANEXO 60 (BLOCO 15) – Página 82 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



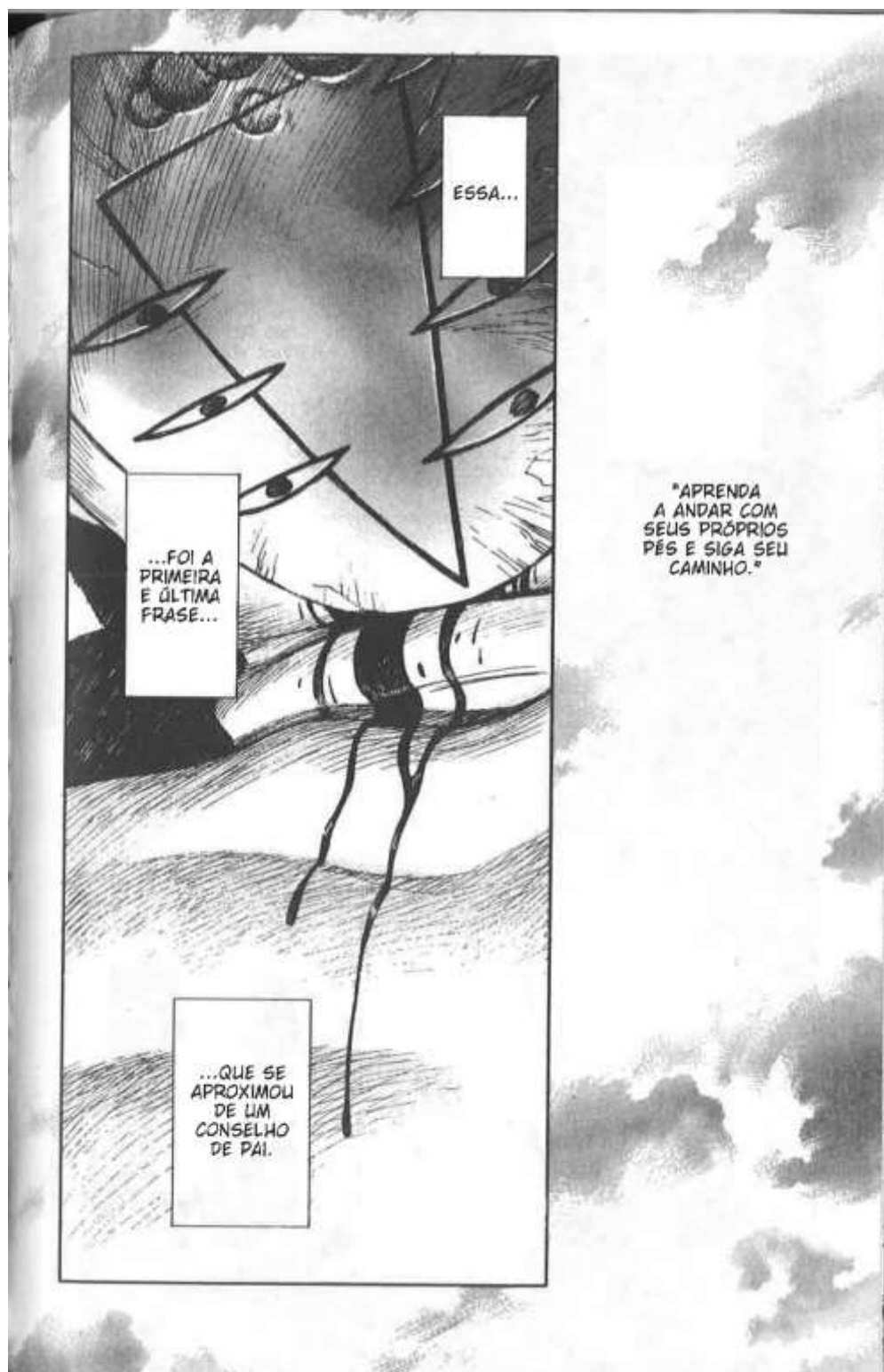
Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723702/>



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723707/>

ANEXO 62 (BLOCO 15) – Página 84 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723718/>

ANEXO 63 (BLOCO 16) – Página 100 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744344/>

ANEXO 64 (BLOCO 16) – Página 101 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744347/>

ANEXO 65 (BLOCO 16) – Página 102 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744350/>

ANEXO 66 (BLOCO 16) – Página 103 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744356/>

ANEXO 67 (BLOCO 16) – Página 104 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

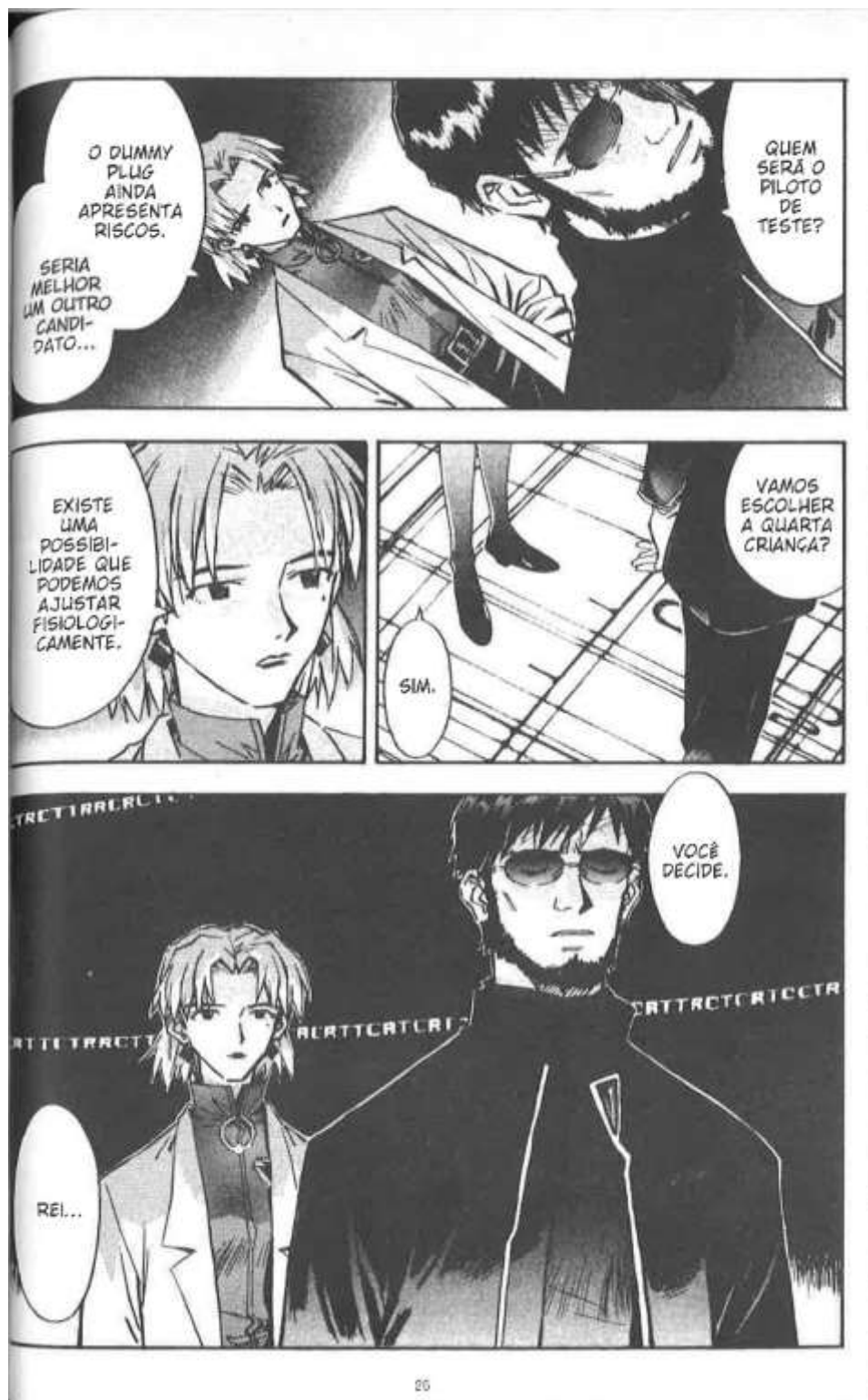
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744359/>

ANEXO 68 (BLOCO 16) – Página 105 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 10



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485744361/>

ANEXO 69 (BLOCO 17) – Página 26 *Neon Genesis Evangelion*, volume 11

ANEXO 70 (BLOCO 17) – Página 27 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 11



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723763/>

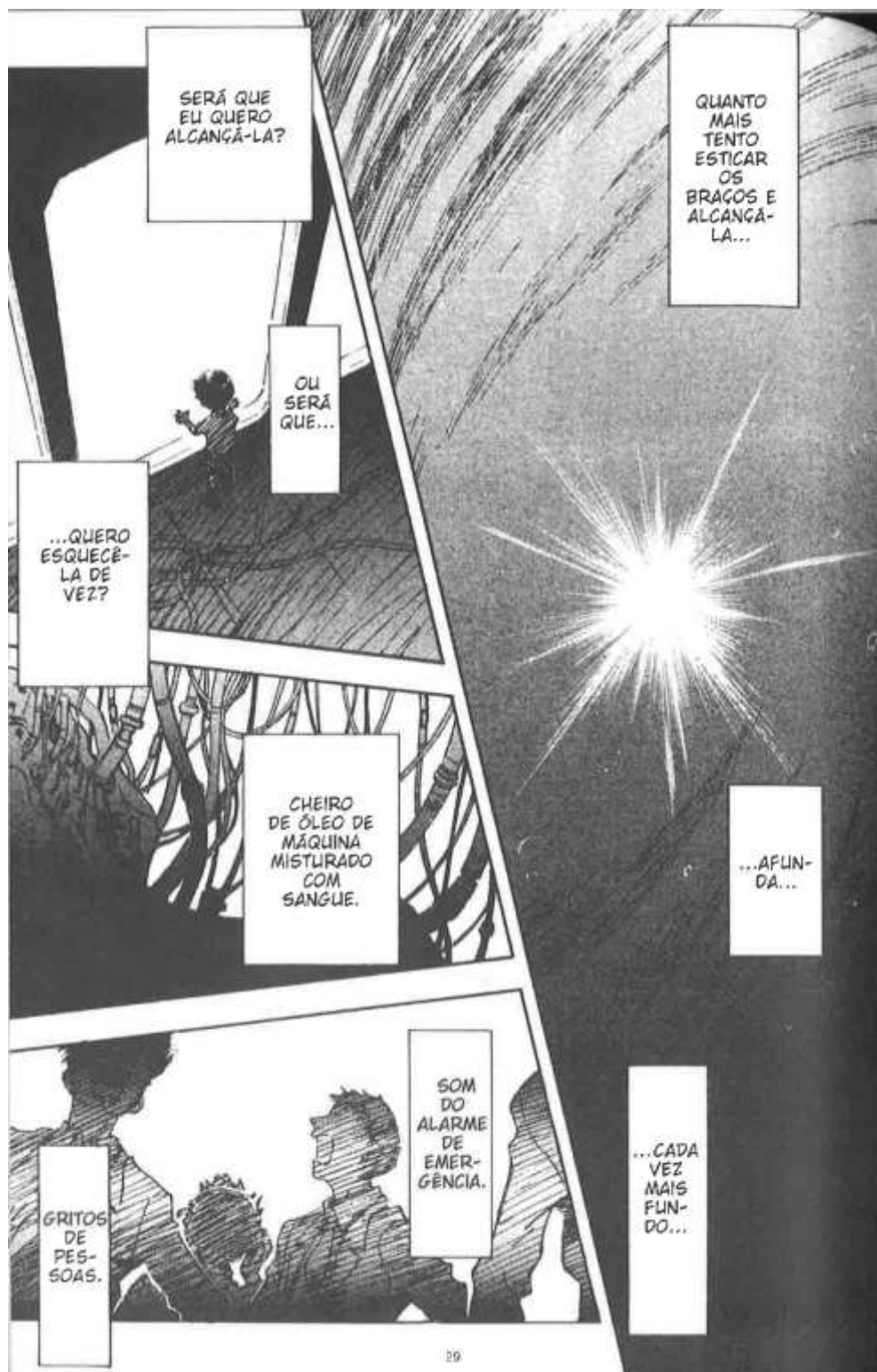
ANEXO 71 (BLOCO 17) – Página 28 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 11



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723752/>

ANEXO 72 (BLOCO 17) – Página 29 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 11



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723757/>

ANEXO 73 (BLOCO 17) – Página 30 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 11



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723744/>

ANEXO 74 (BLOCO 17) – Página 31 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 11



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723746/>

ANEXO 75 (BLOCO 18) – Página 38 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 13

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2002).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485748009/>

ANEXO 76 (BLOCO 19) – Página 23 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 14



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485748038/>

ANEXO 77 (BLOCO 20) – Página 68 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 14



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

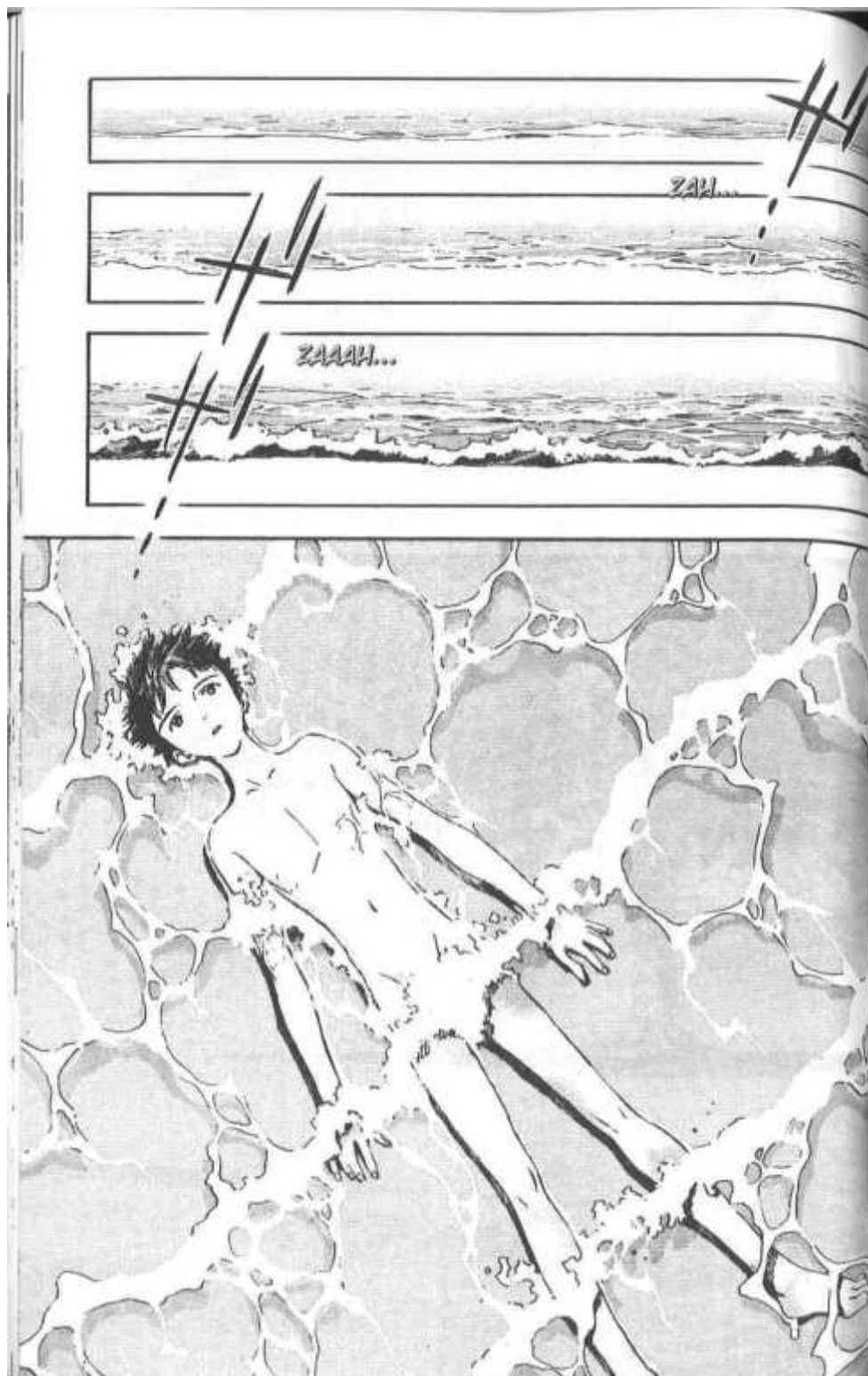
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723770/>

ANEXO 78 (BLOCO 21) – Página 60 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723790/>

ANEXO 79 (BLOCO 21) – Página 61 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723797/>

ANEXO 80 (BLOCO 21) – Páginas 62/63 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723800/>

ANEXO 81 (BLOCO 21) – Página 64 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723803/>

ANEXO 82 (BLOCO 21) – Página 65 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723808/>

ANEXO 83 (BLOCO 21) – Página 66 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723819/>

ANEXO 84 (BLOCO 21) – Página 67 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723829/>

ANEXO 85 (BLOCO 21) – Página 68 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723834/>

ANEXO 86 (BLOCO 21) – Página 69 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



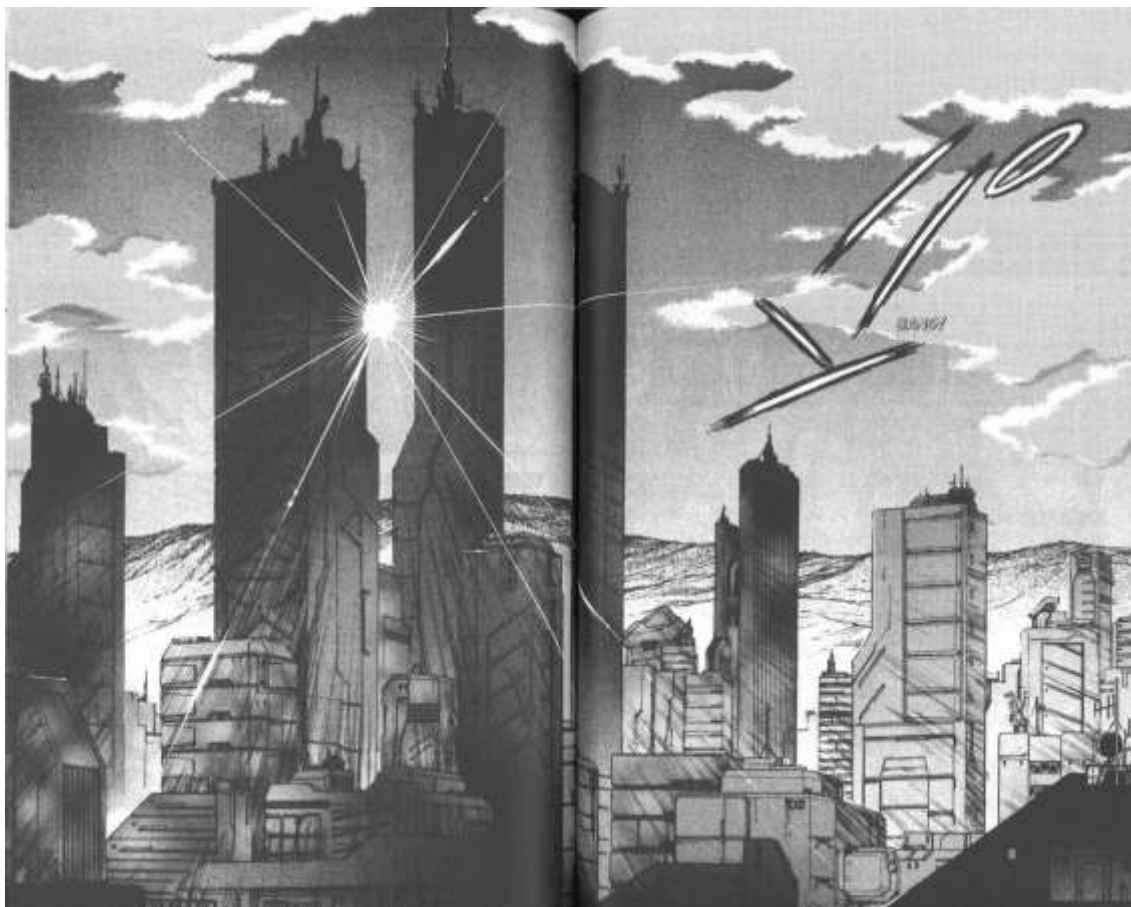
Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723838/>

ANEXO 87 (BLOCO 22) – Página 34 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 16



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485723997/>

ANEXO 88 (BLOCO 23) – Páginas 52-53 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 16



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485724026/>

ANEXO 89 (BLOCO 24) – Página 84 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 15



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485748078/>

ANEXO 90 (BLOCO 25) – Página 73 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 16



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2003).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749046/>

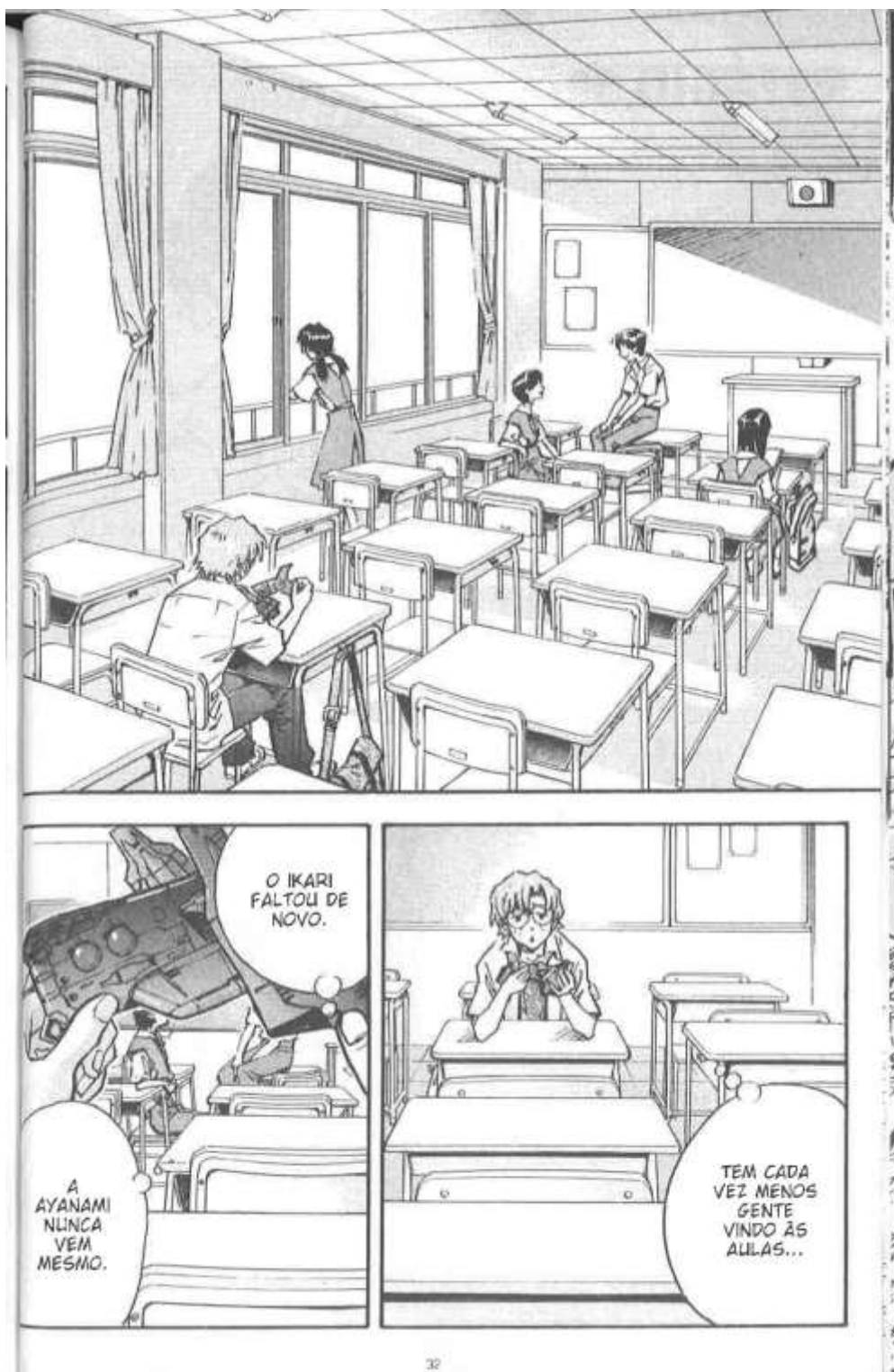
ANEXO 91 (BLOCO 26) – Páginas 20-21 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 17



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749053/>

ANEXO 92 (BLOCO 27) – Página 32 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 17



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749058/>

ANEXO 93 (BLOCO 28) – Página 42 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 17



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749060/>

ANEXO 94 (BLOCO 29) – Página 83 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 17



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749067/>

ANEXO 95 (BLOCO 30) – Página 9 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 18

Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749073/>

ANEXO 96 (BLOCO 30) – Página 10 de *Neon Genesis Evangelion*, volume 18



Autor: Yoshiyuki Sadamoto (2004).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/477592735485749075/>



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br