

# AOS NOSSOS OLHOS: A CONSTRUÇÃO DE VERDADES NA ERA DIGITAL

TO OUR EYES: THE CONSTRUCTION OF TRUTHS IN THE DIGITAL ERA

Adriana Madeira Coutinho<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este trabalho pretende apresentar e pôr em discussão uma crítica acerca do uso de dispositivos de difusão da informação, criação e reprodução de verdades através das redes sociais. Instrumentos capazes de produzir, a partir da narrativa do ódio, um linchamento virtual, que transformado em ação prática, passa a atacar os sujeitos na realidade concreta. Essa reflexão será feita a partir do filme –Aos teus olhos, lançado em 2017, inspirado em obras realizadas em outros países (Dinamarca e Espanha) informando que temas como o assédio, abuso e linchamento social são correntes na contemporaneidade. E, no caso brasileiro, a internet passa a ser uma tribuna, onde as narrativas construídas nem sempre são reais proporcionando, em grande medida, construções ficcionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Contemporaneidade; Humanidades digitais; Linchamento virtual.

**ABSTRACT:** This paper intends to present and discuss a critique about the use of information dissemination devices, creation and reproduction of truths through social networks. Instruments capable of producing, from the narrative of hatred, a virtual lynching, which transformed into practical action, starts to attack the subjects in the concrete reality. This reflection will be made from the film - In Your Eyes, released in 2017, inspired by works carried out in other countries (Denmark and Spain) stating that issues such as harassment, abuse and social lynching are commonplace in the contemporary world. And, in the Brazilian case, the internet becomes a tribune, where the constructed narratives are not always real providing, to a large extent, fictional constructions.

**KEYWORDS:** Contemporaneity; Digital Humanities; Virtual lynching.

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende apresentar e pôr em discussão uma crítica acerca do uso de dispositivos de difusão da informação, criação e reprodução

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciência da Literatura na Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil. Mestra em Direito pela Universidade Católica de Petrópolis - Brasil. Bolsista CAPES. E-mail: [madeiracoutinho@gmail.com](mailto:madeiracoutinho@gmail.com)

de verdades através das redes sociais. Instrumentos capazes de produzir, a partir da narrativa do ódio, um linchamento virtual, que transformado em ação prática, passa a atacar os sujeitos na realidade concreta.

Essa reflexão será feita a partir do filme “Aos teus olhos”, lançado em 2017, inspirado no livro “O Princípio de Arquimedes”, um texto escrito em 2011 pelo catalão Josep Maria Miró, que já havia servido de inspiração para peça de teatro encenada em diversos países, inclusive no Brasil. Outra referência observada está no filme “A caça”, de 2012, do dinamarquês Thomas Vinterberg, pela semelhança temática de prévio julgamento imediatista e malicioso achismo popular. E, no caso brasileiro, a internet, que ganha destaque na adaptação, passa a ser uma tribuna, onde as narrativas construídas nem sempre são reais proporcionando, em grande medida, construções ficcionais.

“Aos Teus Olhos” é uma adaptação cinematográfica, feita por Carolina Jabor que, pelo tom imagético, de personificar em tela o psicológico, transforma a máxima “a maldade está nos olhos de quem vê” em uma concretista discussão sobre o prejulgamento na contemporânea era digital. A trama gira em torno dos acontecimentos após um gesto de carinho de um professor de natação infantil em seu aluno. O cenário é o vestiário da escola onde, supostamente, pode ter ocorrido um crime de abuso. A narrativa lança diferentes reflexões sobre o comportamento humano e como determinados gestos aparentemente inofensivos podem ganhar uma dimensão desproporcional, dependendo dos olhos de quem os vê. Sem entregar respostas sobre a culpa ou inocência de seu protagonista, Carolina toca em uma das feridas mais expostas do nosso tempo: o ódio nas redes sociais.

## **2. CONCEPÇÕES GERAIS ACERCA DA OBRA**

Uma escola de natação, um professor carinhoso, cuja correlação feita no

filme entre ser gay e ser pedófilo é retratada em um dos primeiros diálogos, depois de estabelecida a suspeita do abuso, onde o pai do aluno pergunta a diretora da escola de natação se o professor de seu filho é gay. Para o psicólogo Sócrates Nolasco (1993) a busca da identidade masculina, provocou muita frustração, repressão, críticas e dúvidas em relação ao modelo tradicional de homem, uma variação do Dom Juan sedutor ao pai provedor. Em, o Mito da Masculinidade, Nolasco aborda a necessidade de reconstrução de novas formas de afetos entre homens sem que isso provoque medo da homossexualidade. Este fato nos remete a situação vivenciada por Kevin Spacey, acusado de assediar sexualmente vários homens durante a produção da série "*House of Cards*", em uma conexão perversa que coloca em xeque a questão de gênero quando se ampara na construção estereotipada da masculinidade. Outra provocação acerca da mesma temática, pode ser verificada no diálogo entre Rubens e a diretora da escola de natação, quando, o professor problematiza a condição de ser um homem a fazer um carinho em uma criança e não uma mulher, e, se assim fosse, que mal despertaria.

Mas o destaque da trama está, sem dúvida, no papel que as redes sociais provocam no linchamento virtual que transborda a própria realidade virtual impactando na vida real dos sujeitos, na produção e reprodução de verdades criadas a partir de percepções individuais, endereçadas a sujeitos diversos, mediadas por dispositivos<sup>8</sup> que protegem, de alguma forma quem ataca e, expõe, muitas vezes, sem tempo para defesa, quem está sendo atacado. De acordo com Giorgio Agambem, entende-se aqui por dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes (2009, p. 40).

Corpos desnudos, sungas de piscina, beijo na testa, toque no braço, crianças sendo seguradas no colo e sungas amarradas pelo professor são alguns dos detalhes que compõem o mundo da escola de natação. A percepção

destes detalhes é aguçada, quando recai sobre o professor a acusação de ter abusado de um de seus alunos. Os olhares das diversas personagens, bem como do público, começam a buscar os desencontros, rememorar cenas que apontem para o pecado prenunciado pela mãe do menino que supostamente sofreu o assédio.

A trama ganha corpo quando a mãe de Alex, um dos alunos de Rubens, espalha pelas redes sociais o suposto abuso. A mãe do aluno acusa o professor de ter dado um beijo na boca de seu filho. Cabe ressaltar que na construção da narrativa nem a cena do abuso, nem a cena de Alex contando para sua mãe o que aconteceu são explicitadas na trama, mas sim narradas pela mãe. Amparados por Jacques Ranciere (2001), podemos avaliar que as imagens não são constituídas pelo olhar ou pela imaginação do espectador, sendo assim, mesmo não objetivamente expressa, essa opacidade não seria um invalidador do evento/fato, mas a falta de narrativas claras ou imagens fragilizam o discurso construído pela mãe de Alex.

Através de uma mobilização social feita em um grupo de *WhatsApp* e, na sequência, a amplificação do fato do suposto abuso através de uma página no *Facebook*, a mãe de Alex dispara contra o professor a dúvida. A partir deste momento, Rubens é exposto, julgado e condenado, sendo considerado pelos pais de seus alunos um pedófilo do dia para a noite.

A construção da personagem principal, o professor Rubens, é baseada em uma concepção estética apolínea, em um mundo de imagens, onde a beleza e a juventude são considerados valores essenciais. Rubens, sabedor de sua condição estética, faz parte do imaginário daquele coletivo como objeto de desejo – alunas, alunos e a própria diretora da escola, por vezes, voltam seus olhares para este corpo. Que não se coloca em posição de passividade nesta apreciação, faz parte do jogo de sedução entre meninos e meninas, por vezes, flerta e sorri, devolvendo ou mesmo alimentando desejos. Rubens é

carismático, direto, extrovertido e com poucas reservas morais: fuma no vestiário, fala com seu colega sobre as alunas de forma descomprometida, faz piadas machistas, preconceituosas, deixando espaço para interpretações dúbias de seu caráter.

Outro dado relevante é a questão profissional, além de professor – *locus* de poder diante dos alunos e alunas, fetichizado pelos mesmos – Rubens trabalha com o corpo, seu próprio corpo e os corpos para serem disciplinados no aprendizado proposto (natação). Corpos de crianças e adolescentes em formação e transformação. Esta relação com os corpos, não somente física, mas, que abarca também comportamentos e gestos, para Merleau Ponty (2002), este tipo de relação é uma manifestação consciente e intencional, uma consciência que não se encerra em si mesma. Desta forma, o filme trabalha com uma relação paradoxal entre o “olhar que vê” e o “olhar que é visto”.

A condição em que Rubens está submetido implica certa empatia do profissional, aproximando-se do universo de seus alunos, auxiliando-os na superação de seus medos, encorajando-os na exposição de seus corpos e, ensinando que competir é mais importante que vencer. Em uma das passagens do filme destacamos esta preocupação do professor quando afirma aos alunos: “tem que saber perder para ganhar!” Ao personagem é atribuída uma condição de disciplinador e de espelho. Um professor de crianças que, além de lidar com seus alunos, precisa aplacar as tensões causadas pelos pais. Indignado com excessos cometidos, em um campeonato, pelo pai de Alex, Rubens dispara: “São esses pais que ferram com as cabeças das crianças.”

### **3. APONTAMENTOS ESTÉTICOS**

O filme marca um estilo visual sofisticado, que é percebido não só pelos enquadramentos, mas também por uma paleta de cores frias e uma trilha sonora minimalista. A noção de enquadramento é uma das mais importante da

linguagem cinematográfica. Enquadrar também é determinar o modo como o espectador perceberá o mundo que está sendo criado pelo filme. Aproximando este conceito ao desenvolvido por Butler (2015), o enquadramento, ganha a delimitação das lentes de uma câmera e o ponto de vista de quem precisa moldar o cenário, estabelecida, dessa forma, uma relação de poder. Quem escolhe o que deve ser enquadrado, ao mesmo tempo, restringe a capacidade de percepção de quem apreende o que foi delimitado pelo enquadramento.

Partindo dessa perspectivava, observamos a valorização das diversas versões de verdade do fato que são criadas através das redes sociais. Olhares, comentários, gestos, o enfoque em detalhes de textos, fotos, curtidas e comentários em *displays* eletrônicos reforçam a contemporânea era digital e sua influência na criação e reprodução de verdades. A câmera que acompanha o personagem principal causa inquietação e angústia. A partir dos olhares dos outros personagens, ela foca em planos precisos, muitos *close-ups* e planos-sequência feitos com a máxima precisão possível, visando sobressair os pequenos gestos de afeto do professor com as crianças e seus olhares penetrantes.

Na fotografia é possível observar a água como elemento central todo o tempo, contrastando com a seca dos diálogos. Ambivalência da trilha sonora, batidas rústicas remetendo a preparação de cerimônias de sacrifício. O domínio do azul, presente desde os figurinos até os cenários da obra, aos poucos cede lugar ao cinza, que materializa a incerteza que ronda o caso. A câmera acompanha a vida de Rubens, muitas vezes utiliza planos-sequência fixados às costas do personagem quando este chega à piscina, mostrando o quão confortável ele se sente em seu trabalho.

Quando retratado com seus alunos, Rubens é constantemente fotografado no centro do plano, sendo a referência visual do enquadramento, bem como a referência moral das crianças, que o escutam e o admiram.

Quando passa a ser acusado de pedofilia, em boa parte dos momentos, Rubens ocupa apenas o terço inferior do quadro, como se estivesse diminuído, impotente diante da avalanche de acusações que pairam sobre ele. Essa construção imagética é essencial para estabelecer o clima opressor que sufoca o protagonista. Quando a pressão sobre ele é bem estabelecida, destaca-se o uso de planos que trazem Rubens centralizado entre dois armários, como se estivesse, aos poucos, sendo esmagado pelo julgamento precoce, promovido pelas redes e espriado entre olhares e silêncios que partem dos outros personagens. Merleau Ponty (2002) defendia o cinema como uma arte de tornar visível o invisível, nomeadamente através da visibilidade exterior do corpo: visíveis nos seus gestos e posturas. Ainda segundo ele, o poder do cinema está, precisamente, nesta capacidade de unir espírito e corpo, espírito e mundo e a reversibilidade expressiva de um no outro. “Aos teus olhos”, deixa a questão do “se houve ou não abuso” como pano de fundo para a discussão sobre a forma como todos os envolvidos no caso reagem à situação.

#### **4. CONTEXTO CONTEMPORÂNEO E HUMANIDADES DIGITAIS**

O filme tem vinte e quatro horas de crucificação. O tempo da narrativa é ligado a velocidade das informações, verdadeiras ou não, produzidas pelas novas tecnologias e como a utilização dessas informações ganham as massas a partir de determinados dispositivos. A discussão proposta pela diretora do filme não é sobre culpa ou inocência, mas centrada na capacidade de destruição/condenação ou linchamento promovida pelas redes sociais.

Aborda também a prática de condenação social que está para além de julgamentos estabelecidos pelos Estados Democráticos de Direito, conceito que tal como conhecemos hoje, decorre dos acontecimentos principalmente do pós- 30, embora devamos observar sua evolução histórica (‘dividida’ em Estado Liberal de Direito; Estado Social de Direito e Estado Democrático de

Direito), onde a máxima de que todos são inocentes até que se prove o contrário caiu em desuso ou, ainda, no caso brasileiro, nunca teve efeito substancial, conforme preconizado por Rubens Casara (2017) no Estado democrático de direito, cabia ao Judiciário assegurar o respeito às regras democráticas e, em especial, aos direitos e garantias fundamentais. Na pós-democracia, ele deixa de exercer a função de assegurar a concretização do projeto constitucional para se tornar, por um lado, um mero homologador das expectativas do mercado e, por outro, um instrumento de gestão dos indesejáveis, daqueles que não interessam à razão neoliberal. O sistema de justiça pós-democrático, portanto, passa a reforçar o neo-obscurantismo na medida em relativiza os direitos, espetaculariza os processos e trata os valores “verdade” e “liberdade” como mercadorias e, portanto, como objetos que podem ser sacrificados ou negociados.

O que poderia ser considerado real, ganha a dinâmica de um enfrentamento provocante à plateia sobre o benefício da dúvida, o exercício da empatia e o julgamento sumário.

##### **5. CONSTRUÇÃO DE VERDADES NA ERA DIGITAL**

Desde a verdade lógica de Aristóteles (322 a.C), passando pela verdade como correspondência de Platão e mais tarde Santo Agostinho (1990), a verdade apresenta-se no sentido da conformidade e adequação a uma regra ou conceito, para ser validada. Para os empiristas e metafísicos, a verdade está associada à revelação, por meio de sensações que evidenciam a essência das coisas. Sob esta ótica, toda verdade é eterna e atemporal.

No entanto, na perspectiva pragmática de Nietzsche (2007), a verdade é funcional, deve ter uma utilidade. O verdadeiro significa o que é apto a conservação da humanidade, que evita a guerra hobbesiana de todos contra todos. Ela pontua nossos julgamentos e nos mantém adestrados. É fruto da



vontade de potência, da imposição daqueles que querem exercer o poder. A verdade, para Nietzsche, é ilusão e se faz, primeiramente, pela imposição geral da linguagem fabricada:

(...) as verdades são ilusões que foram esquecidas enquanto tais, metáforas que foram gastas e que ficaram esvaziadas do seu sentido, moedas que perderam o seu cunho e que agora são consideradas, não já como moedas, mas como metal. (2007, p.221).

Nessa perspectiva as palavras são abstrações produzidas sob estímulos e traduzidas em imagens.

No processo de transformação em metáfora, a palavra se agarra em um conceito e tais conceitos mantém o intelecto racional e longe do primitivismo, como uma maneira de conservar a própria vida. Assim, a verdade de um indivíduo pode tornar-se a verdade de uma comunidade e a realidade pode ser socialmente construída a partir da linguagem. Segundo Flusser (2008), as sociedades contemporâneas configuram sua história em plano, a partir de imagens técnicas, diferente de uma lógica linear de organização da realidade.

A invenção humana da escrita é, atualmente, descentrada por imagens técnicas a partir do exercício da abstração: da manipulação física, do olhar, da conceptualização e finalmente da computação. O que antes parecia imaginável, a junção do universo linguagem reconhecida pelos humanos com uma produção técnica feita por matemáticos, resolveu um problema metodológico e possibilitou uma integração entre códigos e superação de diferenciais, garantindo uma solução para consumidores de telecomunicações e informática de bolso, eliminando um problema de vida ou morte, que seria o uso da comunicação virtual. (FLUSSER, 2008, p.24)

A tecnologia da informação apresenta grande capacidade de penetração em diversos segmentos da vida cotidiana, flexível e convergente às demais tecnologias (CASTELLS, 2005). Segundo Lévy, a cibercultura promove

mudanças na relação com o saber: “o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas” (1999, p. 157), como a imaginação, que se enriquece com as simulações, e a percepção, que se amplifica com os sensores digitais, as realidades virtuais. Os organismos vivos revelam incontáveis fatores que se coimplicam admiravelmente, não sendo possível aplicar a visão determinista sobre a construção de consciência a partir da relação entre mente e cérebro como criação absoluta; é preciso considerar os acasos, as circunstâncias e os choques pelos quais passa o organismo e afeta seu comportamento (FLUSSER, 2008).

O Termo Humanidades Digitais nasce a partir do que anteriormente era compreendido como “*Humanities Computing*”, ou seja, ferramentas que ajudavam a criar representações novas para nossas fontes primárias ou a manipular e analisar essas fontes. Nas humanidades digitais as fontes passam a ser produzidas virtualmente e não deixam lastro no mundo material. O processamento automático dos meios digitais tornaram-se instrumentos de transformação metodológica na produção de conhecimento. Esse campo virtual oferece um grande espaço à diversidade, historicamente inédito no campo da cultura, sendo possível nele “descrever, modelar e simular o universo cultural global” (MANOVICH, 2015, p.30). Assim, através de linguagem técnica (imagens), esse meio oferece múltiplos caminhos para construir sonhos, simular realidades, ou inventar verdades. Para Flusser, através de softwares que “informam” o mundo e nada desejam, mas que “trabalham” para o usuário, a sociedade informatizada é controlada por emissores centrais, deixando que seus usuários apenas “funcionem” sobre teclas programadas. Tais softwares, no entanto, como afirmados por ele, estão vazios e não concentram usuários, mas dispersam toda intervenção humana (manipulação, visão ou conceitualização) que são dirigidas por engrenagem de pensamentos, desejos e vivências. O conteúdo destas informações não são

percebidas, pelos usuários, como escolhas feitas às cegas, mas a partir de um convencimento de que determinadas teclas em determinada sequência levam ao resultado desejado, fazendo um paralelo com a obra em tela, podemos apontar a aparente liberdade em uma gigantesca piscina de possibilidades. Ainda que eu não saiba nadar; ou que possa haver outras piscinas possíveis. Ou que eu não queira entrar em piscinas.

Assim, “à sociedade informática não é permitida produzir novas informações” (FLUSSER, 2008, p.124) enquanto oferece conceitos claros e distintos de situações pouco prováveis, apenas imagináveis. Perde-se de vista o que é informação herdada e o que é informação adquirida, compartilhamentos de compartilhamentos online, não se carrega a “Fonte”. Movimento que vai de encontro ao que Biswanger (2012) trata ao distinguir domínio de propriedade no momento de manifestação de desejo de Fausto. Domínio inclusive é linguagem de informática para designar espaço virtual de hospedagem de sítios eletrônicos (banco de dados). Não se trata, segundo Flusser (2008), de apanhar o significado do mundo para torná-lo visível por reflexão, mas de conferir significado ao insignificante. O sentido não está dado, ele é construído. A tarefa do usuário é construir o sentido.

O “artista” deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação, estrategicamente, criando informação nova em diálogo com os outros e consigo mesmo. Assim, a construção social de verdades expõe a necessidade de se pensar as bases sólidas que apoiava a concepção de verdade e requer mais atenção e flexibilidade na forma de lidar com os conceitos fundamentais da realidade.

Através de aparelhos, os dados são coletados. Filmagem de segurança, mapeamento de DNA. Fotos figuram cenários. O que é visualizável por aparelhos torna-se crível, validado como verdadeiro. A arte contemporânea

valoriza a perspectiva da complexidade, inclusive pelo viés tecnológico, na qual a percepção de realidade da sociedade atual está imersa. Somos tudo ao mesmo tempo, sem que no entanto, na ausência de causa-efeito, ecossistêmico, sejamos parte consciente desse todo. As múltiplas possibilidades de interação com o filme oferecidas na experiência reflexiva inconsciente do público espectador estão imersas em fatos vivenciados na atualidade, tornando a obra inacabada, a obra de arte enquanto processo. A medida que, a obra de arte promove uma aproximação com a realidade, através de fatos passíveis de ocorrer na sociedade, ou ainda, inspirada em fatos já ocorridos, seu compromisso continua sendo de composição da obra e não de retrato do real. A imaginação, criação ou distorção dos fatos cabe à interpretação do público.

Sendo assim, o espectador – usuário desenvolve sua performance diante da relação entre as imagens expostas e sua própria complexidade. O filme não aponta fatos, mas sombras desses fatos, que incluem cenas escolhidas por câmeras de segurança, construções narrativas em aparelhos conectados em rede. O filme aborda o processo de construção de uma verdade em torno dos acontecimentos experimentados pelos personagens, poderíamos pensar também, acerca das redes sociais, agirem como personagens (enquanto dispositivos) e não somente parte do cenário. A grande questão presente no filme é que o pensamento partilhado com o espectador não é o pensamento de uma personagem em concreto mas nasce do próprio filme, ou seja, a mente do filme (o filme como um raciocínio) desloca-se para a mente do espectador (DELUZE, 2000).

A incorporação do espectador, usuário também dessa mesma rede, não gira em torno da dúvida do suposto abuso, mas sim sobre o julgamento e linchamento virtual, centrados não em um evento, mas ligado ao tempo. O tempo que através da velocidade da informação também contribui para sua veracidade – quando não permite uma defesa da parte “condenada” - o tempo enquanto momento presente, onde a participação desse usuário (na criação,

reprodução ou validação desse conteúdo) é valorizada, fazendo dele uma espécie de protagonista da história.

## **6. PERTO DE UMA CONCLUSÃO**

A “verdade” mobilizadora do enredo na obra é criada pelo texto construído na rede social, a narrativa da mãe de Alex gera, a partir da sua exposição – através dos dispositivos (aparelhos e realidade virtual), uma nova realidade para o professor de natação que provoca seu linchamento. As redes sociais agem sobre o momento e fabricam coletivamente, como feito em outros momentos históricos por outras mídias, uma representação social que mesmo, se afastada da realidade dos fatos, se mantém apesar de desmentidos ou de retificações posteriores.

O papel de destaque das redes está em reforçar interpretações espontâneas e mobilizar julgamentos. A informação, produzida como efeito de real, posta em imagem, patrocina um efeito dramático que desperta diretamente emoções coletivas. As imagens técnicas produzidas pelos dispositivos parecem designar uma realidade indiscutível, enfim, “o que chamamos de acontecimento não é jamais, afinal, senão resultado da mobilização” (CHAMPAGNE, 1997) – que pode ser espontânea ou provocada – em torno de algo que parece atender a interesses diversos.

A tensão criada no filme através do uso das redes sociais no linchamento moral de um indivíduo revela o incômodo diante do fato de que, enquanto sociedade, estamos sendo enredados por conceitos abstratos e pouco racionais. Tais conceitos aproximam pessoas ao mesmo tempo que as separam, obrigando-as a coabitarem, seja na ignorância ou na incompreensão mútua, no conflito latente ou declarado, com todos os sofrimentos que disso resultam (BOURDIEU, 2003). “Em certos casos, o trágico nasce do confronto sem concessão nem compromisso possível de pontos de vista incompatíveis,

porque igualmente fundados em razão social” (BOURDIEU, 2003, pag.11). Uma realidade que mais nos aproxima de um estado de selvageria do que de um estado de civilidade e justiça.

É cada vez mais difícil pensar que é preciso substituir as imagens ou narrativas simplistas e unilaterais por uma representação complexa e múltipla, fundada, muitas vezes, em discursos diferentes e até inconciliáveis. Amparada por Bourdieu (2003) reafirmamos que a miséria da posição, relativa ao ponto de vista daqueles que a experimentam, sem problematizá-la, está fadada a promover a condenação prévia mobilizada pelo relativismo ligado a suas próprias convicções. Desconsiderando a capacidade de produção de inúmeras representações justas do mundo, de si mesmos e dos outros.

Partindo de uma das ideias chaves no pensamento de Merleau-Ponty acerca do cinema, que um filme não é uma soma de imagens, podemos fazer um paralelo com o uso das redes sociais que também não se resume a uma soma de códigos, mas, também, a uma experiência total do mundo, uma vez que, o sujeito está subsumido neste mundo virtual. Através da utilização das redes, consegue demonstrar sua relação com o mundo e com o outro de forma dialética, alimentando seu medo, ódio, amor e tantas outras emoções através de comportamentos que se apresentam através da escrita, de fotos, de comentário e curtidas no mundo virtual.

Na utilização da realidade virtual, boa parte do conteúdo produzido nos ilude porque esconde um outro mundo verdadeiro e, neste caso, verdadeiro não no sentido de mundo real mas sim de realidades vivenciadas pelos sujeitos, o que nos leva a crer que a realidade virtual contribui para o fim da verdade no mundo. De acordo com Deleuze (2002) o próprio mundo é cinematográfico quando, simultaneamente, defende que é o cinema que nos devolve a crença no mundo, o que está em causa é uma inversão dos valores tradicionais atribuídos, ou seja, é o próprio mundo que se tornou o lugar da

falsificação e das relações ilógicas e não o cinema que cria um mundo paralelo. Acreditando ser possível validar, de igual forma o que acontece nas redes sociais, a crise da verdade e as narrativas falsificadoras não são somente produções de conteúdo virtual, são o próprio mundo como percebido hoje.

Rubens proibido de entrar na escola de natação. Depois de uma noite não dormida, proibido de entrar na escola de natação, Rubens ainda assim se encaminha para seu local de trabalho e ao chegar, apanha de um dos pais que teve acesso à denúncia. Tem seu rosto marcado por um sangue que escorre da cabeça machucada (uma possível alegoria da sua morte). Continua seu caminho e prepara sua “sala” de aula como se esperasse por um dia como outro qualquer. Olha para o espectador e deixa para ele a dimensão de interpelá-lo: esse olhar frontal e direto para o espectador é esmagador. A atualidade e a relevância deste tema é definitiva para caracterizar a contemporaneidade da obra.

### REFERÊNCIAS

AGAMBEM, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, trad. de Maria Luz Moita et al., Lisboa, Relógio D'Água, 1992

BOBBIO, Norberto. *Estado, Governo e Sociedade-* Para uma teoria geral da política. 2.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1988.

BOURDIEU, Pierre et. al. *A Miséria do Mundo*. 5ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

BRAYNER, André (Org.). *Vilém Flusser: filosofia do desenraizamento*. Clarinete, Porto Alegre, 2015.

BUTLER, Judith. *Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?* Tradução de Sérgio Tadeu de Niemeyer Lamarão e Arnaldo Marques da Cunha. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

CASARA, Rubens R. *Estado pós democrático: neo – obscurantismo e gestão dos indesejáveis*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2017.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*, trad. de Luiz Orlandi e Roberto

Machado, Lisboa, Relógio D'Água, 2000.

FLUSSER, Vilém. *A escrita: há futuro para a escrita?*. Annablume, São Paulo, 2010.

\_\_\_\_\_. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Annablume, São Paulo, 2011.

\_\_\_\_\_. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Annablume, São Paulo, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la Perception* [1945], Paris, Gallimard, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

\_\_\_\_\_. *Sobre Verdade e Mentira no Sentido Extra-Moral*. São Paulo: Hedra, 2007.

NOLASCO, Sócrates. *O Mito da Masculinidade*. 2 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

PLATÃO. *A República*, trad. de Maria Helena Rocha Pereira, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 7ed., 1993.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*, trad. de José Miranda Justo, Lisboa, Orfeu Negro, 2010.

\_\_\_\_\_. *Os quartos do cineasta: Onde jaz o teu sorriso?* Lisboa, Assírio e Alvim, 2004.

\_\_\_\_\_. *O Inconsciente estético*. São Paulo: editor 34, 2009.

SANTO AGOSTINHO. *Confissões*, trad. de J. Oliveira Santos e A. Ambrósio de Pina, Braga, Livraria Apostolado da Imprensa, 1990.

#### **Documentos eletrônicos:**

<http://www.planoaberto.com.br/2018/aos-teus-olhos/> acesso em 10/04/2018

<http://vertentesdocinema.com/2018/04/11/critica-video-aos-teus-olhos/> acesso em 20/07/2018

<https://filmow.com/carolina-jabor-a296453/> acesso em 19/07/2018

<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/kevin-spacey-e-acusado-de-assedio-sexual-por-homens-daequipe-de-house-of-cards-diz-tv.ghtml> acesso em 19/07/2018

<http://colunastortas.com.br/3-apontamentos-sobre-a-verdade-em-nietzsche/> acessado em 15/04/2018



Recebido em 01/12/2018.

Aceito em 15/02/2019.