

## COMO INTERAGIMOS COM PERSONAGENS E OS COMPREENDEMOS, A PARTIR DA PERSPECTIVA DE NOËL CARROLL

LUÍSA CAROLINE DA SILVEIRA POGOZELSKI<sup>1</sup>; JULIANO SANTOS DO CARMO<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas 1 – [luisa\\_csp@hotmail.com](mailto:luisa_csp@hotmail.com) 1

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [juliano.ufpel@gmail.com](mailto:juliano.ufpel@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho tem por objetivo geral elucidar as razões que levam Noël Carroll a rejeitar a *Teoria da Teoria* e a *Teoria da Simulação* como explicações da forma com que interagimos com personagens ao estarmos em contato com obras de arte<sup>1</sup>, e os caminhos que traça em busca de uma explicação nova e abrangente. Em seu empreendimento teórico, a fim de estabelecer uma explicação acerca de vários fenômenos ao redor da arte, Carroll precisa comprometer-se com pelo menos uma das perspectivas sobre a interação entre expectador e personagem, pois dependendo de como a mesma é concebida, pode-se disputar acerca da capacidade de uma obra em oferecer bases para uma "educação" moral, ou até mesmo influenciar seus expectadores a agirem de modo moralmente reprovável – o que suplanta defesas de uma possível censura.

A *Teoria da Simulação* partiria de uma corrente filosófica antiga, com raiz em Platão, o qual enfatizou o trânsito da arte no campo das emoções, que eram vistas pelo filósofo grego como tendo grande impacto em nossa noção de quem somos e como agimos. Contemporaneamente, teóricos que partem desta herança amenizam a carga de "identificação" entre as emoções da personagem e do expectador, escapando de terem que se comprometer com uma necessária simetria entre as emoções de ambos, que lhes custaria caro argumentativamente.

O termo "simulação" foi importado por Gregory Currie<sup>2</sup> de estudos da filosofia da mente e psicologia moral e dava nome a uma teoria que desejava explicar de que forma conseguimos compreender a mente de outras pessoas em geral (o que explicaria também o que nos possibilita, inclusive, fazer previsões acerca de futuros comportamentos alheios). Esta teoria se ancora na seguinte compreensão do fenômeno: através de um *input* recebemos as crenças e desejos das personagens e através de nosso sistema cognitivo-conativo operando "off-line" (sem estarmos engajados em agir a partir daquilo, pois não nos atinge diretamente) processamos esse conteúdo. Isso só seria possível porque nosso sistema de crenças, desejos e emoções é similar ao da outra pessoa ou da personagem, o que possibilita o *output* de um resultado congruente.

A partir desta visão, as obras de arte poderiam contribuir para a moral na medida em que requerem do expectador que se coloque no lugar "do outro" (no caso, de uma personagem), imaginando "como seria se". A partir dessa simulação podemos aprender como nos sentiríamos sobre algo, se o fizéssemos. A lista de

---

1 O autor, em busca de casos-chave que mostrem-se claros para suas explanações, centra-se em obras narrativas (como é o caso da grande maioria dos autores que dialogam com esta discussão) onde, segundo ele, é inegável que a arte requisite envolvimento de nossas emoções e de nossa moral (o que, no autor, também se trata dois campos imbricados), o que não exclui outras formas de arte de também transitarem pela moral – mas de forma menos evidente.

2 Mais exatamente em "The Moral Psychology of Fiction", *Australasian Journal of Philosophy*, 73 (1995): p.250–59.

autores que defende uma educação moral das obras de arte a partir de seu poder de engajamento enquanto simulação inclui Dorothy Walsh, Catherine Wilson, Frank Palmer e Roger Scruton. Segundo Carroll (2001, p. 432).

Rivalizando com a *Teoria da Simulação* surge a *Teoria da Teoria* que explica nossa compreensão de outras mentes a partir de uma exercício que faríamos em aplicar ativamente uma teoria acerca das outras mentes da qual tenhamos conhecimento: por exemplo, conhecimento acerca da psicologia humana e o que a psicologia informa que seria a resposta possível de alguém em dada situação dado seu perfil psicológico, crenças, etc., quase em uma espécie de cálculo.

Embora a *Teoria da Simulação* tenha vantagens sobre a *Teoria da Teoria*, uma objeção que Carroll coloca às pretensões do teórico da simulação é que a teoria não explica universalmente nossa relação emocional com as obras visto que, até mesmo em uma análise rápida, descobrimos que elas podem ser variadas e até mesmo opostas com relação às emoções das personagens.

Contra a *Teoria da Teoria*, a objeção central seria a de que, partindo da hipótese da *Teoria da Teoria*, aplicar uma teoria para só então compreendermos os estados da mente de outras pessoas ou personagens seria inviável, pois nos tomaria muito tempo, e muitas ficções (assim como muitas situações da vida real) nos requisitam que esta dedução seja feita de maneira mais rápida.

Carroll fornece os seguintes exemplos que demonstram como parece bastante simples o que é necessário para termos noção do estado mental da personagem (ou de outra pessoa) e, deste modo, conseguirmos acompanhar o andamento da narrativa:

... há evidências psicológicas convincentes que demonstram que o reconhecimento de certas emoções básicas que tem como base expressões faciais pode ser uma capacidade inata. Não está totalmente claro, se quando reconheço uma figura de um rosto esculpido nos contornos característicos do medo, que eu esteja simulando. Pois, se apenas me mostram a figura com o rosto, realmente não tenho o suficiente sobre a situação da personagem a meu dispor para saber quais de suas crenças, desejos e assim por diante “rodar” off-line. E ainda assim sou capaz de identificar seu estado mental de forma precisa. (CARROLL, 2001, n.17, p.433, tradução nossa)

Ainda:

... a personagem está fora da tela, e na tomada seguinte vemos lava derretida fluindo em direção à câmera. Sentimos medo porque estamos simulando a resposta da personagem? Eu acho que não. Sabemos que lava derretida é perigosa sem imaginar a nós mesmos estando na posição da personagem. Se estamos preocupados sobre a personagem, o conhecimento de que a lava derretida está vindo em sua direção é o suficiente para gerar temor pela personagem em nós. O passo a mais de imaginar-se no lugar da personagem é desnecessário”. (2001, p.314, tradução nossa)

A *Teoria da Simulação* explica somente algumas raras situações, não correspondendo a uma explicação geral do fenômeno da interação<sup>3</sup>. Já a *Teoria da Teoria* tem como objeção mais séria a questão de tomar tanto de nosso tempo e esforços mentais que tornaria obscuro de que modo as narrativas nos mantém

---

3 É importante uma questão: Carroll não está afirmando que a simulação nunca ocorre em nossa relação com as obras de arte. Apenas que como teoria geral ela encontra muito pouco suporte em casos empíricos onde a simulação efetivamente ocorre.

engajados nelas por tanto tempo, ou mesmo como somos capazes de acompanhar seu desenrolar.

Ainda mais preocupante para o empreendimento do autor é o fato de que é questionável se a simulação, tal como descrita pela *Teoria da Simulação*, corresponde a algum esforço real que fazemos ao decidirmos como agir moralmente (pois este é o trunfo destes autores para defenderem que a arte é capaz de educar moralmente de alguma maneira). Para Carroll, não parece ser o caso: ele se mostra duvidoso sobre se chegamos a usar o recurso da simulação em nosso dia-a-dia, e se a arrisca dizer que talvez, quando utilizamos da simulação em nossas deliberações morais, na verdade imaginamos como seria se nós mesmos fizéssemos isto ou aquilo, dado que nos encontramos em nossas situações únicas e particulares, não “como seria ser Macbeth”, “como Macbeth agiria”, etc.

O caminho que Carroll tomará para formular uma teoria que explique mais de forma mais abrangente o fenômeno de interação reflete a influência de Hume em sua compreensão da moral. Assim, o autor irá assentar-se sobre questões acerca de como nos importamos, nos preocupamos e simpatizamos com as personagens, bem como na noção de “mimetismo” (mimicry): curiosamente feito por nós de maneira automática, não necessita de um processo pelo qual tentamos simular ou imitar as emoções. Se trata de quando espelhamos o outro automaticamente, como torcer o rosto de dor da mesma forma que a personagem em *close* (socialmente o mimetismo ocorre de forma frequente, quando sorrimos em resposta ao sorriso de alguém sem nem percebermos), reflexo este que permite nos aproximar de experimentar seu estado mental de maneira descomplicada e efetiva.

Já a simpatia também não se trataria de colocar-se no lugar do outro no sentido de “simular” como seria estar em sua situação. Trata-se antes de um afeto construído a partir da caracterização moral da personagem de maneira a concluirmos que a mesma merece nossa empatia. Esta caracterização faria parte do esforço do artista de fazer-nos sentir as emoções necessárias para acompanharmos corretamente o desenvolvimento da história. A empatia demanda algum tempo, não é algo transitório, pois se caracterizaria como uma atitude em favor de alguém, uma preocupação não passageira. Como geralmente as ficções possuem como finalidade primária manter os expectadores interessados, elas podem fazer isto ao fazer nos importarmos moralmente: e a simpatia se mostra um meio bastante eficiente de fazer isso. Por fim, isto torna a explicação de Carroll bastante interessante em comparação às outras, pois a explicação de nossa interação com as personagens já carrega consigo uma explicação sobre como as obras são capazes de dirigir nossa atenção, nossos afetos, e de nos manterem tão interessados – transitando pelo campo dos sentimentos morais, fazem com que nos importemos.

## 2. METODOLOGIA

A metodologia empregada neste trabalho trata-se da leitura e interpretação dos textos filosóficos dos autores referidos. Como aqui nos centraremos na posição defendida por Noël Carroll, é necessário aprofundar-se em suas obras com foco em *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays* (2001), *The Philosophy of Horror* (1990), *Art in Three Dimensions* (2010), e *Minerva's Night Out* (2013). Para melhor demonstrar as vantagens teóricas da argumentação de Carroll, também faremos uso de estudos de caso onde exploraremos hipoteticamente o funcionamento do engajamento do público com as personagens.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa demonstra que a argumentação de Noël Carroll tem se mostrado a mais interessante, pois busca compreender o fenômeno sem ignorar sua complexidade, evitando partir de generalizações como parece fazer a *Teoria da Simulação*. Podemos concluir que o filósofo não defende a aquisição de conhecimento por familiaridade como um tipo de conhecimento moral fornecido pelas obras de arte, nem que as mesmas nos afetem de forma tão profunda a ponto de nos fazer agir como as personagens por conta de sua carga requerida de identificação entre público-personagem, o que poderia representar um perigo dado o poder conferido à arte. Ainda assim, apresenta uma abordagem própria que possibilita a avaliação moral das obras de arte, ancorando-se em teorias de psicologia moral de inspiração humeana.

### 4. CONCLUSÕES

Este trabalho mostra-se, além de atual em termos temáticos, um trabalho comprometido em seguir os avanços de outros campos, tais como a filosofia da mente e a psicologia moral, as quais tem suas fontes em pesquisas científicas com análises empíricas dos fatos discutidos, colocando outros campos como aliados da filosofia em sua busca pelo esclarecimento de fenômenos que tem impacto direto em nossas vidas. Como no problema aqui tratado, além de desdobrar-se em debates acalorados, o tema possui relação direta com questões políticas acerca do tipo de arte que socialmente aprovamos financiamento e conservação, ou seja, que reconhecemos como patrimônio cultural da humanidade, e por quais motivos o fazemos.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERMÚDEZ, J. L. & GARDNER, S. **Art and Morality**. London: Routledge, 2003.
- CARROLL, Noël. **Art In Three Dimensions**. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Beyond Aesthetics: Philosophical Essays**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Engaging the Moving Image**. New Haven: Yale University Press, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Minerva's Night Out. Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures**. Oxford: Wiley Blackwell, 2013.
- \_\_\_\_\_. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of The Heart**. New York: Routledge 1990.
- \_\_\_\_\_. (ed.). **The Poetics, Aesthetics and Philosophy of Narrative**. Oxford: Blackwell Publishers, 2009.
- CURRIE, Gregory. **Realism of "Character and the value of fiction"**. Em LEVINSON, Jerrold. *Aesthetics and Ethics: Essays at the Intersection*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1998.
- HAGBERG, Garry. **Art and Ethical Criticism**. Oxford: Blackwell, 2008.
- HUME, David. **Of the Standard of Taste**. Em C. W. Eliott (Ed.), *English Essays from Sir Philip Sidney to Macaulay* (pp. 215–236), 1910. P F Collier & Son. (Original work published 1757)
- HUME, David. **Tratado da Natureza Humana**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- JANAWAY, Christopher. **"Plato"**. Em GAUT, Berys & LOPES, D.M. *The Routledge*