



Escapamente: Um Ticket Para a Liberdade¹

Dinaldo CAVALCANTI²

Nahyara BATISTA³

Dario Brito ROCHA JR⁴

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

Resumo: Escapamente: Um Ticket Para a Liberdade consiste em um estudo jornalístico e psicológico acerca da prática de utilizar as mídias de entretenimento como válvula de escape, para realizar algo semelhante, porém nos modelos atuais, ao escapismo romântico literário. O trabalho debate os motivos das pessoas adotarem a prática e seus laços afetivos com ela. Abordamos meios como a televisão e o cinema, a música, os livros e os jogos eletrônicos. A parte prática do trabalho, que consiste em uma série de reportagens, vídeos, áudios e fotos, pode ser encontrado no website www.unicap.br/webjornalismo/escapamente.

Palavras-chave: cibercultura; conteúdos digitais; cultura; multimídia; tecnologias.

1. Introdução

Este trabalho teve como intenção abordar o segmento cultural do jornalismo e foi realizado em formato de mídias digitais, webjornalismo. Desejávamos explorar o conceito de escapismo, popularizado na era do romantismo da literatura, e aplicá-lo nos dias de hoje, com a cultura pop servindo como válvula de escape para aliviar o estresse e a rotina diária, a fim da busca por relaxamento, felicidade e prazer, e o mais importante: libertação. Além de entrevistar fontes ligadas diretamente ao uso e especialização em determinadas áreas da cultura ou entretenimento, quatro importantes tipos de mídia foram estudados: a televisão e o cinema; a música; os livros; e os jogos de videogame.

Baseando-se na melancolia e frustração amorosa presentes no romantismo, esperávamos resgatar tal conceito simbólico e inseri-lo no contexto caótico do cotidiano das pessoas atualmente. Ou seja, analisar o escapismo moderno a partir do comportamento intelectual dos consumidores de cultura pop, bem como identificar, avaliar e discutir os diversos tipos, razões, benefícios e malefícios dessas formas modernas de distração mental.

Das finalidades principais deste trabalho, destacam-se as reflexões acerca das várias teorias na qual pretendíamos abordar o escapismo moderno sob a perspectiva do poder de distração das obras romancistas no século XIX. Atualmente, o indivíduo ainda recorre fortemente a modos de fuga da realidade e a alcança por meio da concentração proporcionada pelo conteúdo de interesse da televisão e do cinema ou através das sensações subjetivas

¹ Trabalho apresentado no DT 3 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Estudante do Curso de Jornalismo da Unicap, email: dinaldo1107@hotmail.com

³ Estudante do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: nahyarabs@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Unicap, e-mail: dariobrito@gmail.com



captadas pela audição que medita sobre uma música. O poder da imaginação causado pelas literaturas ainda se sustenta como uma maneira poderosa de escapismo. Dedicar-se a leitura, fantasiosa ou não, significa concentrar a mente a ignorar o mundo real ao redor. Os jogos eletrônicos, por sua vez, permitem ao indivíduo o controle e a interação com o universo que se enxerga em uma tela, proporcionando agrupamento de todos os sentidos para que sejam tomadas decisões importantes, tal concentração incentivada, também, à fuga da realidade.

2. Justificativa

Segundo o dicionário Priberam da Língua Portuguesa, escapismo pode ser definido como: “atitude de fuga ao cotidiano ou a uma realidade específica”. Conhecido como uma das características mais marcantes do romantismo na literatura, o escapismo pode ser caracterizado como um tipo de simbolismo, em que o autor/personagem recorria para criar mundos imaginários, fugir dos problemas e de suas mais profundas dores, até ao álcool e drogas, e morte. Tudo isso, unido a outras características românticas, como o individualismo, subjetivismo, sentimentalismo, culto ao sonho e a fantasia, idealização e a liberdade artística, formavam histórias e poemas interessantemente dramáticos.

Passada a era romântica, muito aconteceu e, hoje, encontramos outro tipo de realidade e cultura. Mas, se pararmos para observar atentamente, ainda podemos notar a presença do escapismo em nossas realidades. O dia-a-dia maçante nos coloca em certas ocasiões nas quais é preciso aliviar o estresse de alguma maneira, recorrer a algo diferente e, para isso, temos o que muitos chamam de indústria do entretenimento, ou simplesmente indústria cultural, composta por livros (de romances à HQs), filmes, séries televisivas, novelas, jogos eletrônicos e música. O que decidimos chamar de “Escapismo Moderno” é exatamente isso, a saída da vida tradicional e real, para a ficcional, que possui suas próprias tramas e personagens. Mas não é um tipo de fuga negativa, é uma libertação.

A importância deste tipo de trabalho se faz presente em tentar entender porque cada vez mais é necessário recorrer ao escapismo moderno a fim de se sentir bem e realizado. O prazer pela fuga e exploração de diferentes universos, de realizar sonhos impossíveis. O escapismo moderno pode ser identificado presente na sociedade pop de maneira subjetiva, mas bastante simples, pelo único fato de ela estar em todo lugar. Desde viciados em videogames que dedicam seus minutos livres em outros mundos, até a pessoa que chega exausta do trabalho e liga a televisão para assistir suas séries ou novelas preferidas. Desde àquele que se refugia em uma biblioteca para ler seus romances prediletos, até àquele que se emociona ouvindo a música favorita em shows ou no próprio aparelho de mp3.



3. Problema

Em uma sociedade definida, a lista de obrigações diárias é extensa, desde a limpeza da casa até o trabalho. Um indivíduo também sofre por inúmeros problemas, como estresses e frustrações. Rotinas e limites de comportamentos pré-estabelecidos pela sociedade parecem ser mais presente do que tal indivíduo realmente desejava que fosse. Para isso, é necessário recorrer a outros mundos. Tudo se popularizou no romantismo, com suas tramas e poemas extremamente melancólicos – o protagonista sofria muito, porque não podia realizar seu sonho – muitos com predominância do amor, aquela linda donzela que ele jamais teria em seus braços. A expressão “morreu de amor”, é facilmente encaixada nesse contexto, quando a imaginação, drogas ou álcool não eram o suficiente, o protagonista literalmente morria de amor e não de câncer, malária ou gripe. A morte sempre foi considerada o limite máximo do escapismo romântico. Como Alfredo Bosi destaca em “História concisa da literatura brasileira”: “A evasão segue, nesse jovem hipersensível, a rota de Eros, mas o horizonte último é sempre a morte” (2006, p. 117).

Felizmente, hoje, muitos recorrem saídas menos extremistas e são elas que pretendemos estudar. O grande propósito desse projeto esteve em entender essa nova linha de um fenômeno antigo, que pode também ser encontrado no passado da maioria dos adultos, uma vez que, na infância, brincavam de ser super-heróis ou princesas encantadas. O que vamos chamar de escapismo moderno, ou libertação, nada mais é, segundo nossa visão, que o conceito simbólico extraído do romantismo e colocado nos dias de hoje. Diariamente, um ser humano consome bastante conteúdo do que chamamos de cultura pop e, de certa maneira, utiliza-se isso para esquecer seus problemas diários. Mas como funciona esse tipo novo de escapismo? Onde podemos encontrá-lo? Porque precisamos dele? Ele faz bem ou mal? Qual sua importância nesse mundo extremamente corrido de hoje em dia?

4. Objetivos

4.1. Objetivo Geral

Explorar o escapismo moderno através da cultura pop e de como os indivíduos o praticam.

4.2. Objetivos Específicos

- 1) Identificar os tipos de escapismo que são presentes na cultura pop moderna.
- 2) Compreender os porquês da necessidade de um indivíduo recorrer a uma fuga da realidade.
- 3) Discutir os benefícios e malefícios do fenômeno nomeado escapismo moderno.



5. Teorias

5.1. Nuance entre escapismos

Primeiramente talvez seja necessário compreender o escapismo. No romantismo, a individualidade e o culto ao ego eram peças fundamentais na construção literária. Havia alguém que, sofrendo, necessitava de algum tipo de válvula de escape e, então, outras características que se somam: o desejo fantasioso de algo que jamais se pode ter na realidade de fato. Como é reforçado por Alfredo Bosi:

O eu romântico, objetivamente incapaz de resolver os conflitos com a sociedade, lança-se à evasão. No tempo, recriando uma Idade Média gótica e embruxada. No espaço, fugindo para ermas paragens ou para o Oriente exótico. A natureza romântica é expressiva. Ao contrário da natureza árcade, decorativa. Ela significa e revela. Prefere-se a noite ao dia, pois à luz crua do sol o real impõe-se ao indivíduo, mas é na treva que latejam as forças inconscientes da alma: o sonho, a imaginação. (BOSI, 2006, p. 97)

Para compreender melhor, basta apenas associar diretamente esse desejo fantasioso, sonhador com a simples “sensação de sentir”. Sentimentos, a necessidade de possuí-los. Bosi recorda da obra Obermman (1804), de Étienne Senancour, romântico francês: “Eu sinto: eis a única palavra do homem que exige verdades. Eu sinto, eu existo para me consumir em desejos indomáveis, para me embeber na sedução de um mundo fantástico, para viver aterrado com o seu voluptuoso engano” (SENANCOUR, apud BOSI, 2006, p. 115). Definindo assim, essa situação romântica como a fuga do real para sentir.

Ora, a oclusão do sujeito em si próprio é detectável por uma fenomenologia bem conhecida: o devaneio, o erotismo difuso ou obsessivo, a melancolia, o tédio, o namoro com a imagem da morte, a depressão, a autoironia masoquista: desfigurações todas de um desejo de viver que não logrou sair do labirinto onde se aliena o jovem crescido em um meio romântico-burguês em fase de estagnação. (BOSI, 2006, p. 115)

No entanto, qual o prazer nesse tipo de sentir? Bosi responde a essa questão citando o estilo de ficções do romântico brasileiro, Teixeira e Sousa:

O processo reinstaura, no plano da comunicação escrita, o esquema estímulo-reação a que alguns psicólogos reduzem a vida sensorial. O prazer que vem da resposta é protelado e, ao mesmo tempo, artificialmente excitado por um acúmulo de incidentes, cujo único fim é despertar a curiosidade misturada com um vago receio de um deslanche trágico. [...] O culto da peripécia em todos os romances de Teixeira e Sousa produz sempre a juntaposição [...]. Seja como for, foi com ele que o Romantismo caminhou para a narração instrumento ideal para explorar a vida e o pensamento da nascente sociedade brasileira. (BOSI, 2006, p. 108)

O sucesso que o romantismo teve em sua época o faz ser lembrado até hoje porque despertava um grande fascínio, devido a suas obras esplendorosas que distraíam a todos.

Curiosamente, levavam o leitor a também praticar uma de suas características, o escapismo. Bosi afirma que, “o romance foi, a partir do Romantismo, um excelente índice dos interesses da sociedade culta e semiculta do Ocidente. A sua relevância no século XIX se compararia, hoje, à do cinema e da televisão” (2006, p.102). E então chegamos à atualidade. Para entender os nuances, as diferenças entre o escapismo romântico e o que estamos definindo como escapismo moderno é preciso ter em mente porque essa questão cultural mudou tanto ao longo das décadas, porque hoje as pessoas recorrem a outros tipos de mídias, não apenas ao romance puramente literário romântico.

Hoje fazem-se acurados estudos sobre a cultura de massa manipulada pela indústria [...]. Nos meados do século passado vigorava o prejuízo aristocrático pelo qual as produções feitas para o gosto menos letrado caíam fora da cultura, e, como tal, não deveriam ser objeto de estudo e interpretação. Não se impusera ainda a noção de “massa” [...], embora já se incorporasse nos discursos liberais o conceito de “povo”: tão genérico, que, à falta de uma análise diferencial de classes e grupos, resvalava para a pura retórica. (BOSI, 2006, p. 107)

Não muito bem aceita, a cultura de massa preocupava muitos. Para se ter uma ideia, os famosos e conceituados teóricos Theodor Adorno e Max Horkheimer, em “Dialética do esclarecimento” (1985) décadas atrás se mostravam preocupados com o rumo em que a formação de cultura caminhava, "A indústria cultural permanece a indústria da diversão. Seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão." (p.112). Extremamente críticos à formação cultural com base em se vender o irreal, ao longo dos anos, ambos encaram o estímulo da busca do inalcançável de forma negativa, contrariando a teoria do prazer nascida no romantismo. Para eles, o escapismo que iremos nos aprofundar é algo bastante ruim.

A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal, se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve se contentar com a leitura do cardápio. (ADORNO E HORKHEIMER, 1985, p. 115)

Mais compreensivo, o culturólogo Edgar Morin em “Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo, neurose” (1987) afirma que a maneira da sociedade criar e expressar suas formas culturais pode sim se apoiar na fantasia, que alimentar o irreal é algo natural do ser humano. E que cada um temos dentro de nós, esse desejo da fuga pelo imaginário.

Podemos adiantar que uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções. Esta penetração se efetua segundo trocas mentais de projeção e identificação polarizadas nos símbolos [...]. Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semi-real, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser



semi-real, semi-imaginário que cada um secreta no exterior de si no qual se envolve (sua personalidade). (MORIN, 1967, p. 17)

Mas após todo esse debate cultural, o que realmente interessa é: por que independentemente das críticas de Adorno e Horkheimer, da compreensão e sugestão por priorizar a arte de Morin, as pessoas insistem em consumir e gostar de se refugiar para outros mundos? No romantismo, de acordo com Bosi, o sucesso marcou toda uma época e influencia até hoje. Esse hoje que traz para nós o escapismo moderno, inserido em tramas da cultura pop, o prazer em se refugiar para o mundo da fantasia ainda persiste, desde quando nascemos, desde quando ainda sequer temos consciência dos nossos atos, a curiosidade dentro de nós muitas vezes vence o discurso que se preocupa no maior realismo. Para Steven Johnson, em “Tudo que é ruim é bom para você” (2005), não há como fugir do que parece ser mais interessante.

Algumas vezes os pais ficam chocados com o efeito hipnótico que a televisão tem sobre seus bebês; eles veem seus filhos, normalmente vibrantes e ativos, encararem a tela em silêncio e de boca aberta, e então imaginam o pior: a televisão os está transformando em zumbis. O mesmo sentimento ocorre alguns anos depois, quando eles veem as crianças navegando pelo mundo do videogame, alheias à realidade que as cerca. Mas essas expressões [...] são sinais de concentração. O cérebro dos bebês está sempre explorando o mundo em busca de novos estímulos, precisamente porque aprender é descobrir e entender novas coisas e experiências. [...] Na maioria dos ambientes familiares comuns, os estímulos na tela são o que mais oferece diversidade e surpresa. O cérebro das crianças se concentra naquilo por um bom motivo. (JOHNSON, 2005, p. 141)

A fim de compreender exatamente como o escapismo moderno funciona na sociedade, adentramos especificamente em quatro pontos principais, que movem multidões, da cultura pop: a televisão e o cinema, a música, os livros e os jogos eletrônicos.

5.2. Televisão e Cinema

Para entender o escapismo moderno inserido na televisão, primeiramente é necessário ter em mente uma coisa: fugir para outro universo não é atrofiar a mente. Claro, há sim casos em que o relaxamento é importante, mas quando se assiste uma série ou novela, por exemplo, quando se realmente absorve aquele conteúdo, é preciso pensar muito mais do que parece. Mesmo ali sentado, sem interagir com o que está sendo passado na tela, para fugir de fato, é necessário algum tipo de concentração. Não é possível ir para outro mundo se “desligando” completamente, você se desliga do real, mas não desliga sua mente. Apesar de popularmente a felicidade ser relacionada com a ignorância, o prazer não é. Para sentir prazer em escapar para outro universo, é necessário um motivo, por mais simples que seja, é preciso um nível de



dedicação. Johnson considera importante atentar o fato que há uma diversidade de conteúdo grande na televisão.

Existem graus de passividade. Algumas narrativas obrigam o espectador a fazer algum esforço para compreendê-las, enquanto outras simplesmente permitem que ele se acomode na poltrona e se desligue. (JOHNSON, 2005, p. 54 e 55)

É importante reiterar isso quando falamos de televisão, porque talvez seja o tópico dos que iremos discutir, que esse tipo de associação seja mais válido. Na música, também se pode fazer, mas normalmente quem utiliza música como escapismo, sabe que algo absorve dela, que sua mente continua ligada. E nos jogos eletrônicos e livros, não há dúvidas. Não que seja algum crime se desligar na poltrona, não é válido de forma alguma desmerecer esse tipo de válvula de escape, porém, com o preceito escapista romântico, é necessário que sua mente trabalhe de alguma maneira, que tenha motivos, pense e sinta alguma coisa. A cada momento em que se passa mais tempo nesse universo diferente, mais se conhece sobre ele. Assim como na vida real: cada vez mais que você visita um determinado local, mais você conhece sobre ele, e a quem ele frequenta ou vive. Aprende referências únicas, piadas internas, enfim, suas características próprias. Na ficção, é exatamente da mesma maneira. Quanto mais se assiste, mais se dedica, mais se conhece e se envolve.

Os entrelaçamentos sutis das tramas parecem mais sagazes se o espectador sabe com antecedência qual é a intenção deles, e quanto mais experiência ele tiver com a série como um todo, mais chance terá de perceber todas as referências internas. (JOHNSON, 2005, p. 72)

O ponto principal que consolida o escapismo moderno é este: o envolvimento. E, quando as pessoas estão envolvidas, tentam expandir ainda mais o universo com outras pessoas que estejam envolvidas da mesma maneira. É uma complexidade escapista que não existia no romantismo por um motivo: eles não tinham internet. Hoje, nós temos.

Havia em um site do Yahoo! mais de 40 mil posts diferentes enviados por pessoas comuns, cada uma contribuindo com sua própria análise do episódio da noite anterior, fazendo perguntas sobre reviravoltas da trama ou especulando sobre a temporada seguinte. [...] Se alguém se perde na rede social de 24 horas, sempre poderá encontrar orientação na internet. (JOHNSON, 2005, p. 92)

É por isso que a cultura pop, cultura popular, de massas, vem ampliando cada vez mais seus horizontes nos últimos anos e virou uma forte forma de evasão. Os mundos alternativos hoje são muito mais infinitos do que eram antigamente, você não foge mais sozinho, você está com outras pessoas. Não é o personagem do romance que tenta escapar de sua dor, é você que

está tentando fugir, amenizá-la por alguns instantes, na verdade, por muitos instantes. A experiência escapista não é mais totalmente individual, como era no romantismo, hoje esse momento também pode ser compartilhado e expandido. Outro gênero muito parecido com as séries televisivas e novelas, que também possui enredo e sua interação direta com ele é também passivo-visual, são os filmes.

O cinema é algo que existe há muitos anos e encanta gerações, porém, apesar de ser forte na cultura pop, uma coisa tem diferente dos exemplos televisivos: os filmes são mais curtos e, assim, podem ser chamados charmosamente de fuga rápida. Assistir um filme não é algo que dura mais de três horas, ou, se é uma trilogia, talvez nove. O contato com o diferente mundo é um pouco menor. Esse tipo de linguagem mais reduzida é o estilo preferido por quem não tem paciência ou até mesmo tempo de ter o mesmo tipo de dedicação com que é necessário para acompanhar uma série e suas várias temporadas. Por causa disso, pode-se sim dizer que há limitações, porém, a experiência pode ser enriquecedora da mesma maneira, por outros diferenciais, como suas produções milimetricamente bem pensadas, ou muitos recursos financeiros.

O filme narrativo é um gênero mais antigo do que a televisão ou o videogame. [...] À medida que o cinema narrativo evoluiu como gênero e os espectadores se acostumaram com essa evolução, a forma ficou cada vez mais ousada quanto às exigências cognitivas – assim como aconteceu com a televisão e os games nos últimos trinta anos. Mas, ao longo da história, a complexidade do cinema tem sido refreada por um teto, já que as narrativas estão limitadas a duas ou três horas. [...] A escala temporal de um drama televisivo bem-sucedido pode ser mais de cem horas, o que dá ao enredo tempo para ficar complexo e, aos espectadores, para se familiarizar com diversos personagens e suas várias interações. De maneira semelhante, o game típico rende cerca de quarenta horas de jogo, e seus objetivos e quebra-cabeças aumentam em complexidade. De acordo com esse padrão, um filme típico de duas horas de Hollywood é o equivalente a um programa piloto de televisão ou à abertura de um videogame: são poucas as linhas narrativas e sutilezas que podem ser apresentadas durante esse tempo. (JOHNSON, 2005, p. 103 e 104)

5.3. Música

A música não é muito diferente da televisão ou do cinema em termos escapistas, com a capacidade e potencial de durar horas graças a uma coleção de CDs ou todo um festival como os conhecidos Rock in Rio ou Lollapalooza, além de seus inúmeros conhecimentos por parte de letra, histórico, cultural, regional e lírico. Ou a curta duração de uma música solta ou hit em determinado momento. Se a música será um escapismo profundo ou uma fuga rápida é o ouvinte que irá decidir. Mas um conceito nunca muda: os sentimentos ficam a flor da pele de uma de certo modo diferente, e até às vezes extrema. Na questão de sensações, a música tem o poder de influenciar muito mais forte do que as outras mídias, e podendo realizar usando



apenas um de nossos sentidos básicos: a audição. Novamente por opção de quem a consome, se for de opção com clipes ou shows, a visão também, ou até mesmo o fã que se empolga, canta junto, também usando a fala.

Desde a era romântica a música como essência já era reconhecida nesses termos. Bosi lembra o romance “Os sofrimentos do Jovem Werther” (1774), da referência no romantismo europeu, o alemão Johann Wolfgang Von Goethe. Com um tom autobiográfico, é contada com sofrimento a história de amor inalcançável de Werther e sua amada Charlotte e também se faz referência ao sentimento musical nele.

Enfim, com a música, a mais livre das artes, esperavam os românticos entregar-se ao fluxo infinito do Cosmos: “A música de Beethoven – dizia Hoffmann – põe em movimento a alavanca do medo, do terror, do arrepio, do sofrimento, e desperta precisamente esse infinito anelo que é a essência do Romantismo” (BOSI, 2007, p. 99)

Além de também saber dialogar muito bem com sofrimentos amorosos assim como o romantismo, a música também tem o potencial de discutir qualquer tipo de sentimento, o fazendo crescer. Do mais bobo, ao mais socialmente importante. Ao longo dos anos, se percebeu que não somente a música clássica, mas também a popular agia desse modo nos seres humanos – do pagode mais meloso ao rap com causas sociais, da MPB mais poética ao rock que afirma comportamento - e assim, escapar para o mundo dos versos musicais é uma alternativa tão recorrente que muitos movimentos diferentes, tribos, surgem levando a música como base filosófica. Algumas músicas inclusive abordam o tema do escapismo em suas letras, reforçando a ideia de que todo músico ou fã musical busca uma fuga para o lugar ideal, sua libertação e prazer.

5.4. Livros

Os romances escapistas da fase do romantismo eram livros e foram nessas histórias que tudo surgiu. Porém, suas influências e características não pararam aí. É possível ver no poeta parnasiano e modernista Manuel Bandeira, um desejo de fuga tão grande quanto os dos autores românticos. Em seu poema “Vou-me embora para Pasárgada” isso é nítido. O extraímos de sua compilação de poemas “Estrela de Vida Inteira” (2007, p. 146-147):

[...]
Vou-me embora pra Pasárgada
Vou-me embora pra Pasárgada
Aqui eu não sou feliz
Lá a existência é uma aventura
De tal modo inconseqüente
Que Joana a Louca de Espanha



Rainha e falsa demente
Vem a ser contraparente
Da nora que nunca tive
[...]
E quando eu estiver mais triste
Mas triste de não ter jeito
Quando de noite me der
Vontade de me matar
— Lá sou amigo do rei —
Terei a mulher que eu quero
Na cama que escolherei
Vou-me embora pra Pasárgada.

Pasárgada, para Bandeira, seria a idealização do local perfeito, seu refúgio ideal. Assim como Lewis Carrol imaginou um lugar extraordinário para sua personagem Alice em “Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do espelho e o que Alice encontrou por lá” (2009).

Abriu a porta e descobriu que dava para uma pequena passagem, não muito maior que um buraco de rato: ajoelhou-se e avistou, do outro lado do buraco, o jardim mais encantador que já se viu. Como desejava sair daquele salão escuro e passear entre aqueles canteiros de flores radiantes e aquelas fontes de água fresca! [...] achou lá uma garrafinha (“que com certeza não estava aqui antes”, pensou Alice), em cujo gargalo estava enrolado um rótulo de papel com as palavras “BEBA-ME” graciosamente impressas em letras graúdas. [...] Como porém nessa garrafa não estava escrito “veneno”, Alice se arriscou a provar e, achando o gosto muito bom (na verdade, era uma espécie de sabor misto de torta de cereja, creme, abacaxi, peru assado, puxa-puxa e torrada quente com manteiga), deu cabo dela num instante. “Que sensação estranha!” disse Alice; “devo estar encolhendo como um telescópio!” E estava mesmo: agora só tinha vinte e cinco centímetros de altura e seu rosto se iluminou à ideia de que chegara ao tamanho certo para passar pela portinha e chegar àquele jardim encantador. (CARROL, 2009, p. 19 e 20)

E Alice não se limitou a brincar com a realidade, fantasiando maravilhas apenas uma vez, ela insistia na fuga. Principalmente porque, nesse outro mundo, ela era livre:

No instante seguinte Alice atravessara o espelho e saltara lepidamente na sala da casa do Espelho. A primeira coisa que fez foi verificar se havia fogo na lareira, e ficou muito satisfeita ao constatar que havia um fogo de verdade, crepitando tão alegremente quanto o que deixara para trás. “Assim vou ficar tão aquecida aqui quanto estava lá na sala”, pensou; “ou mais aquecida, porque aqui não vai haver ninguém mandando que eu me afaste do fogo. Oh, como vai ser engraçado quando me virem aqui, através do espelho, e não puderem me alcançar!” (CARROL, 2009, p. 165 e 166)

Os livros servem muito bem como um tipo de refúgio também, narrativas extensas, romances dramáticos, detalhes profundos. Um grande diferencial dos livros em relação às outras mídias culturais é o fato de o leitor poder ler também os pensamentos de ao menos um personagem, o principal. Na música, também sabemos o que o artista pensa, mas porque ele o



diz. No livro, isso vai além, há a criação de um cenário imaginário, em que o personagem tem a fala, mas também tem o pensamento escrito, com detalhes, linhas e páginas maiores que a música. É possível sentir o que o outro sente inserido em um universo narrado por ele mesmo. Os livros são a mídia mais rica quando o assunto é profundidade do universo em que se escapa. Para Johnson, a dedicação e o tempo são fundamentais para a leitura, nos livros, não há fuga rápida.

Quando se mergulha em um livro, há um tipo diferente de experiência: o leitor entra na mente do autor e vê o mundo através dos olhos dele. [...] Outra forma cultural na história superou a capacidade que os romances têm de recriar a paisagem mental de outra consciência, de projetar o leitor para dentro da experiência pessoal de outros seres humanos [...], o romance dá uma visão interna incomparável: tem-se acesso não apenas aos acontecimentos da vida de outro ser humano, mas à maneira exata como esses acontecimentos se estabelecem na consciência dele. [...] Você experimenta os pensamentos e as sensações de outra pessoa com uma clareza que chega a ser misteriosa. (JOHNSON, 2005, p 144 e 145)

5.5. Jogos eletrônicos

Por último, os jogos eletrônicos têm uma característica particular: a interação. Os jogos não são passivos como os outros, por exemplo, neles, o jogador também participa do processo de criação e desenvolvimento da história. Assim, se é inserido dentro de uma realidade, de um universo em que o jogador tem controle sobre o ou os personagens. É necessário tomar inúmeras decisões para moldar ou continuar a narrativa. O indivíduo não consegue chegar ao fim da história, ou simplesmente continuar a narrativa, se não agir como for necessário ou se cometer algum erro. Johnson lembra que jogar um jogo é ter estratégia.

Muito mais do que os livros, o cinema e a música, os games obrigam o jogador a tomar decisões. Os romances podem ativar a imaginação, e a música pode despertar emoções poderosas, mas os games forçam a pessoa a decidir, a escolher, a priorizar. Todos os benefícios intelectuais do game derivam dessa virtude fundamental, porque aprender a pensar é [...] aprender a tomar as decisões corretas [...]. Vista de fora, a atividade primária de um jogador parece um furioso clicar e atirar, e é por isso que uma parte tão grande do pensamento convencional a respeito de videogames se concentra na coordenação visual-motora. Mas, quando se espia dentro da mente de um jogador, a atividade primária acaba sendo uma coisa completamente distinta: tomar decisões, algumas vezes imediatas, outras levando em consideração estratégias de longo prazo. (JOHNSON, 2005, p. 39 e 40)

Mas nem só a interação define as características únicas dos jogos eletrônicos, ainda há outro aspecto também seduz um indivíduo a escapar para os jogos: os desafios.

A primeira e última coisa que se deve dizer sobre a experiência de jogar os videogames atuais [...] é que os jogos são terrivelmente, às vezes enlouquecedoramente, difíceis. O segredinho perverso dos videogames é quanto

tempo se gasta sem se divertir. Pode-se ficar frustrado; pode-se ficar confuso ou desorientado; pode-se ficar paralisado. Quando você deixa o jogo de lado e volta para o mundo real, pode acabar tentando resolver mentalmente o problema com que estava pelejando [...]. (JOHNSON, 2005, p. 28 e 29)

Eis que um enigma se forma: se o escapismo através da televisão e cinema; música; e livros; proporciona um prazer confortante, sentimentos uma experiência narrativa curiosa em que se sente bem, por que jogadores de videogame optam por sofrer ao escapar?

Qualquer um que tenha passado várias horas tentando zerar um game conhece o sentimento: chega-se um ponto em que é preciso completar uma sequência de tarefas a fim de avançar naquele mundo, mas as tarefas em si mais parecem obrigações que entretenimento, coisas que é preciso fazer, não algo que se quer fazer, [...]. E, no entanto, grande parte da população que realiza essas tarefas todos os dias é composta justamente por aquele grupo demográfico mais avesso a obrigações. (JOHNSON, 2005, p. 30)

Johnson explica isso de uma maneira interessante, o fator prazer dos games está diretamente relacionado a esse sofrimento, ao processo que esse sofrimento traz diferentes tipos de recompensas. Como uma luta para alcançar algo. É isso que seduz os jogadores de videogame para os universos virtuais.

É possível argumentar que o poder cativante dos jogos está relacionado à capacidade que eles têm de estimular os circuitos naturais do cérebro ligado às recompensas. [...] Os opioides, analgésicos naturais do corpo, são as drogas de puro prazer do cérebro, enquanto o sistema de recompensa gira em torno das interações do neurotransmissor dopamina com receptores específicos em uma parte do cérebro chamada núcleo accumbens. [...] O sistema de dopamina é uma espécie de contador; registra as recompensas esperadas e envia um alerta [...] quando elas não acontecem como prometido. O neurocientista Jaak Panksepp chama o sistema de dopamina de circuitos de ‘busca’ do cérebro, fazendo-nos buscar novas fontes de recompensa em nosso ambiente. No que se refere às conexões do cérebro, o instinto do anseio dispara uma vontade de explorar. (JOHNSON, 2005, p. 34, 35)

Ele ainda afirma que as recompensas dos jogos são mais visíveis, bem distribuídas, cativantes e até mesmo interessantes. “A maioria dos games oferece um mundo ficcional no qual as recompensas são maiores, mais vívidas e definidas mais claramente do que na vida.” (JOHNSON, 2005, p35 e 36). Para Jane McGonigal, em “A realidade em jogo” (2011), os jogadores buscam nos jogos o que não encontram na vida real, e isso vai muito além de prazer ou diversão. Para ela, são nos jogos que pessoas podem usufruir de talentos e habilidades que seu dia-a-dia e trabalho não aproveitam, nem desenvolvem de maneira proveitosa.

Os jogadores de videogame estão cansados da realidade. [...] Talvez você seja um desses jogadores. Se não, definitivamente conhece alguns deles. Mas quem são eles? São trabalhadores comuns que chegam em casa e aplicam toda a inteligência e o



talento subutilizados no emprego para planejar e coordenar complexas raids e quests nos populares jogos. (MCGONIGAL, 2011, p. 12)

Ela acredita que “a realidade, em comparação aos jogos, se esgotou” (2011, p.13). Não há nada de novo ou realmente fascinante, épico, na realidade comum, e para vivenciar emoções extremas, sentimentos verdadeiros, os jogos podem ser uma boa válvula de escape.

Os jogadores querem saber: onde, no mundo real, existe esse sentimento de estar inteiramente vivo, focado e ativo em todos os momentos? Onde está a sensação de poder, de propósito heroico e senso de comunidade experimentados pelo jogador? Onde estão as explosões de alegria típicas de jogos criativos e estimulantes? Onde está a empolgante emoção de sucesso e vitória em equipe? Embora jogadores possam [...] experimentar esses prazeres em suas vidas reais, eles o vivenciam quase diariamente quando envolvidos em seus jogos favoritos. (MCGONIGAL, 2011, p. 13)

Porém, McGonigal afirma que isso não causa necessariamente um afastamento da vida real, pelo contrário, segundo ela, os jogos estimulam o indivíduo a continuar vivendo, eles trazem benefícios em todas as realidades, e é preciso saber aplicá-los: “Os jogos não desviam de nossas vidas reais. Eles preenchem nossas vidas reais: com emoções positivas, atividade positiva, experiências positivas e forças positivas”. (2011, p. 352)

5.6. Considerações

É importante ressaltar que não incentivamos a fuga completa da realidade, o escapismo se faz necessário para aliviar o stress de um dia desgastante e buscar sentir prazer de alguma forma diferente da encontrada no cotidiano. Johnson lembra que a cultura pode até nos ajudar intelectualmente, mas jamais pode substituir todo um trabalho de estudos de fato. A maior diferença do escapismo moderno para o escapismo romântico, é que a gente visita a outra realidade e depois volta, não existe uma busca trágica pela morte. Ou pelo menos não deveria.

Enquanto uma pessoa de inteligência moderada melhora seus talentos para reconhecer padrões ao jogar Zelda ou estudar as tramas de 24 Horas, um gênio provavelmente precisaria de algo mais desafiador para aprimorar suas habilidades. Não há dúvida de que passar uma semana estudando tabuada vai melhorar as habilidades matemáticas de um aluno do quarto ano, mas provavelmente não vai melhorar as de um estudante de faculdade de física. [...], a cultura está ficando mais complexa, mas não ao ponto de ser um desafio para as mentes mais brilhantes, e é por isso que os gênios não estão ficando mais inteligentes. O que mudou foi o exercício cognitivo que a cultura de massa oferece para o restante de nós. (JOHNSON, 2005. p. 120)

Em resumo, McGonigal afirma que a fuga para outras realidades é extremamente positiva num todo, buscamos o que é maior que nós mesmos, para nos completar como ser vivo. Queremos sentir mais, ter mais emoções, que uma rotina não nos fornece.



Quando procuramos aquilo que pode ser descrito como histórias, mídias ou apresentações “poderosas” e “emocionantes”, estamos [...] despertando nosso nervo vago, que nos faz sentir “engasgos” emocionais no peito ou na garganta, ou estimulando o reflexo pilomotor de nosso sistema nervoso, que nos traz arrepias prazerosos e calafrios. (MCGONIGAL, 2011, p. 56)

E, acima de tudo, queremos de alguma maneira, também fazer parte daquela história.

Buscamos o sentido ou a chance de ser parte de algo maior do que nós mesmos. Queremos sentir curiosidade, admiração e encantamento em relação a coisas que evoluam em escalas épicas. E mais importante do que isso, queremos pertencer e contribuir com algo que tenha um significado duradouro para além de nossas próprias existências individuais. (MCGONIGAL, 2011, p. 58)

Para Henry Jenkins⁵, é necessário incentivar cada vez mais a aceitação da cultura como ferramenta diária, ao invés de discriminá-la e encará-la apenas como entretenimento.

Muitas vezes, nossa reação à cultura popular é determinada por um desejo de respostas simples e ações rápidas. [...] Precisamos avaliar a informação e o entretenimento que consumimos. Precisamos entender os investimentos emocionais que fazemos no conteúdo da mídia. E, talvez o mais importante, precisamos aprender a não tratar diferenças de gosto como patologias mentais ou como problemas sociais. Precisamos pensar, falar e ouvir. Quando dizemos aos estudantes que a cultura popular não pertence às discussões da sala de aula, estamos indicando que o que eles aprendem na escola tem pouco a ver com as coisas que eles se importam em casa. Quando, durante o jantar, evitamos conversar sobre cultura popular, talvez estejamos sugerindo que não nos interessamos pelas coisas que nossos filhos acham importantes. Quando dizemos a nossos pais que eles não entenderiam nossa música ou nossas opções de moda, estamos deixando-os de fora de uma parte importante do que somos e do que valorizamos. Não precisamos ter as mesmas paixões um do outro. Mas precisamos respeitá-las e entendê-las. (JEKINS, 2000)

6. Metodologia

O trabalho foi realizado através de mídias digitais. Construímos um site visualmente adequado para o tema e realizamos reportagens sobre cada tipo de mídia escapista. Além de abordar o contexto literário e perspectivas sobre futuro, quatro seções foram direcionadas aos quatro diferentes tipos de escapismos estudados: através da televisão e cinema, dos livros, da música e dos jogos eletrônicos. Trabalhamos com fontes, pessoas que são extremamente inseridas no modelo estudado e recorrem à indústria cultural para aliviar o stress e obter prazer. Usamos uma linguagem dinâmica e leve, própria para internet, e tentamos proporcionar conteúdo divertido, porém informativo e aprofundado.

⁵ Texto citado durante as notas do livro “Tudo que é ruim é bom para você”, (2005, p. 171 e 172)



7. Conclusão

Ao fim, podemos concluir que a cultura popular e de entretenimento, principalmente as que envolvem a imaginação e a criação de um mundo com forte apoio na ficção, são importantes na a vida das pessoas, muito devido ao fato de elas precisarem desse tipo de complemento, que não encontram dia-a-dia, para vivenciar experiências novas e únicas ou até relaxar e aliviar o estresse. A televisão com séries, o cinema, os mais diversos livros, a música e os games atuam de maneiras diferentes, cada um com suas peculiaridades e características, mas trabalham da mesma maneira, dando alicerce para o indivíduo vivenciar a ficção.

O escapismo moderno é presente em toda sociedade. No entanto, ele passa despercebido devido a sua também simplicidade ou falta de debate adequado sobre ele. Existem contras como o extremo vício, como qualquer outra coisa, mas se a cultura e ficção forem utilizadas de maneira proveitosa, elas podem proporcionar além de boas experiências e sentimentos, como o prazer, todo um desenvolvimento mental e cognitivo nas pessoas. O que podemos concluir é que todo mundo precisa de um pouco de imaginação na vida, para fugir e se libertar, já que, segundo Albert Einstein⁶: “se você quer que crianças sejam inteligentes, leiam contos de fadas para elas. Se você quer que elas sejam mais inteligentes, leia mais contos de fadas para elas”.

O site, contendo diversas reportagens, fotos, vídeos, áudios e curiosidades acerca do trabalho, pode ser acessado através do link www.unicap.br/webjornalismo/escapamente.

8. Referências

- ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1985.
- BANDEIRA, Manuel. **Estrela da vida inteira**. 2º ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2007.
- BOSI, Alfredo. **História concisa da literatura brasileira**. 43º ed. Cultrix, São Paulo, 2006.
- CARROLL, Lewis. **As aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2009.
- JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2005.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro, Best Seller, 2011.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo, neurose**. Rio de Janeiro, Forense, 1967.

⁶ Citado por Neil Gaiman, em 14/10/2013, durante palestra na Reading Agency, Londres. E reproduzido no The Guardian: <http://www.theguardian.com/books/2013/oct/15/neil-gaiman-future-libraries-reading-daydreaming>