



RDL

REDE BRASILEIRA
DIREITO E LITERATURA

BIOSHOCK INFINITE E O FENÔMENO DA VIOLÊNCIA LEGÍTIMA: UMA ANÁLISE A PARTIR DAS CONTRIBUIÇÕES DE HANNAH ARENDT

VICTOR JOSÉ GUEDES VITAL¹
FERNANDO DA SILVA CARDOSO²

RESUMO: A presente pesquisa tem por objetivo contribuir para o entendimento do fenômeno da violência legítima. Para isso, propõe-se a analisar a obra ficcional *Bioshock Infinite* através da filosofia de Hannah Arendt, transitando no liame entre o direito e a arte. A metodologia empregada é a pesquisa bibliográfica e a mitocrítica de Gilbert Durand, apta a revelar o significado imagético por trás da arte. Resultou no avanço na compreensão da simbologia por trás do nome Colúmbia, das diferentes formas de manifestação da tirania e do papel dos pais fundadores como ancestrais para a sociedade americana. Além disso, resultou em uma melhor percepção de como a obra artística simboliza a erosão da liberdade em regimes tirânicos, de como a propaganda é uma ferramenta essencial para a mentira na política, de como a violência é arma de um governo sem autoridade e de que seus cidadãos privilegiados toleram a opressão dos menos favorecidos em razão da banalidade do mal, os despersonalizando. Por fim, culmina na ideia de que a necessidade opera como um dos piores tipos de violência e que a desobediência civil é a verdadeira forma de violência legítima.

PALAVRAS-CHAVE: teoria do imaginário; Hanna Arendt; narrativa.

¹ Graduado em Direito pela Universidade de Pernambuco (UPE). Integrou o Grupo de Pesquisa (In)Tolerância e Violência: Reflexões a partir do conceito de Amor Mundi em Hannah Arendt (UPE). Arcoverde (PE), Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3586-391X>. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5547672549154615>. E-mail: victor2347@protonmail.com.

² Doutorando em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), com período sanduíche no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, Portugal. Mestre em Direitos Humanos pela Universidade Federal de Pernambuco. Professor Assistente, Subcoordenador de Pesquisa e Extensão e membro do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Direito da Universidade de Pernambuco (UPE). Arcoverde (PE), Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8460-0406>. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1087934915290279>. E-mail: cardosodh8@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Na era de escândalos como os da NSA e da Cambridge Analytica, não é à toa que ocorram picos de venda de livros como *Origens do totalitarismo* (Arendt, 2012) e *1984* (Orwell, 2005). Nem Arendt nem Orwell imaginariam que abriríamos mão de nossa liberdade e privacidade tão facilmente. Bastaria a ameaça islâmica ou ainda mais trivial, a conveniência do uso de redes sociais. Sem uso de força, mas estranhamente próximo das vidas intoleráveis e opressoras descritas nas distopias³, como as de Orwell. Assim, faz-se necessário conjugar a filosofia de Arendt e a distopia contemporânea que é uma das caricaturas mais perspicazes da sociedade ocidental: *Bioshock Infinite*. Lançada em 2013 e escrita e dirigida por Ken Levine, a obra em questão trata de uma sociedade distópica, onde há um processo ditatorial teocrático, intensamente excludente e preconceituoso, baseado no ideário do “sonho americano” e em um espírito profundamente nacionalista.

Com isso, este estudo tem a intenção de responder à seguinte problemática de pesquisa: Em que medida pensar *Bioshock Infinite* através da filosofia de Hannah Arendt contribui no entendimento do fenômeno da violência legítima?

Por certo, a obra da cientista política é de grande relevância factual, como também vem propagando-se na produção acadêmica dos últimos anos. Todavia, a pesquisa aqui desenvolvida é única conforme inova em seu objeto, uma vez que faz uso de Arendt como ferramenta em Direito e Literatura para a análise de um videogame – uma mídia rica, embora muito recente e pouco explorada⁴.

A partir das bases metodológicas apontadas pela Teoria do Imaginário, lança-se mão da mitocrítica de Gilbert Durand, na qual se conjugam a psicologia, a crítica positivista clássica e a psicanálise existencial. O uso dessas técnicas antagonistas possibilita, centripetamente, centralizar-se sobre as formas simbólicas. Com base nesse trajeto,

³ O dicionário *Priberam* (2018) da língua portuguesa define distopia como “ideia ou descrição de um país ou de uma sociedade imaginários em que tudo está organizado de uma forma opressiva, assustadora ou totalitária, por oposição à utopia”.

⁴ As indagações aqui propostas surgem de curiosidades cultivadas no Grupo de Pesquisa (In) Tolerância e Violência: Reflexões a partir do conceito de *Amor Mundi* em Hannah Arendt, coordenado pela professora Rita Tabosa.

propomo-nos a, em primeiro momento, definir o tema que compõe a sincronia mítica da obra. Em segundo momento, delimitar os personagens, situações e outras questões implícitas à obra artístico-literária eleita. E, por fim, identificar as lições intentadas pelo mito e de que forma elas se relacionam com outros mitos existentes (Durand, 1985). Essa análise foi precedida de revisão de literatura da obra de Hannah Arendt, auxiliada pela leitura de alguns de seus intérpretes como Seyla Benhabib e Celso Lafer.

A seguir, discorre-se acerca do recorte eleito da obra de Hannah Arendt, esclarecendo sua posição sobre o fenômeno da violência. Em seguida, propomo-nos a traçar as bases entre o direito e outras premissas artístico-literárias. Por fim, e como aprofundamento das noções entre o direito e objeto de estudo, relacionamos o uso da teoria do imaginário em Gilbert Durand e as premissas construídas a partir do referido trajeto metodológico.

2 A LEITURA ARENDTIANA SOBRE O FENÔMENO DA VIOLÊNCIA

Antes de mais nada, é necessário tecer os conceitos decorrentes da *vita activa* na obra da autora, em particular em *A condição humana* (Arendt, 2007), uma vez que permeiam todo o seu pensamento, não sendo diferente no que diz respeito às suas considerações sobre o fenômeno da violência. A *vita activa*, que a autora propõe ser aquela repleta de ocupações exteriores ao próprio homem, manifesta-se mediante três atividades fundamentais: o labor, a fabricação e a ação⁵.

Dessa forma, labor seria a criação humana efêmera para a própria subsistência. Nas palavras de Arendt (2007, p. 15), “é a atividade que corresponde ao processo biológico do corpo humano, cujos crescimento espontâneo, metabolismo e eventual declínio tem a ver com as necessidades vitais produzidas e introduzidas pelo labor no processo da vida humana”. Como exemplo simples, é dado o de um homem que semeia o trigo para se alimentar.

⁵ É importante deixar claro que, a depender da tradução, a expressão “trabalho” serve para designar o labor ou a fabricação. Para evitar confusões e ambiguidades, mesclamos as traduções, extirpando a expressão dúbia.

Por outro lado, a fabricação é o ato de modificar o mundo humano físico, remediando a fugacidade da vida humana conforme cria obras que entram para a eternidade (Arendt, 2007). Como exemplo, temos as ruínas das cidades astecas, que sobreviveram aos séculos a despeito da morte da sociedade que as criou.

Por fim, ação é tomar iniciativa ou pôr algo em movimento, criando um mundo humano imaterial. Portanto, é consequência direta do que a autora denomina como a condição da natalidade, que por sua vez consiste na vinda de um ser completamente novo para um mundo que lhe é estranho. Justamente por surgir como novo no mundo, o homem é capaz de criar o novo (Correia, 2007). Outra condição necessária à ação é a da pluralidade, podendo ser compreendida como estar entre seus pares. Em razão disso, por ser necessariamente intersubjetiva, a ação tem por meio o discurso. Portanto, a ação é, em apertada síntese, a atividade humana por excelência, sem necessidade de intermédio de objetos (diferente das demais), de criação do genuinamente novo, entre os nossos pares, através do discurso.

Outro aspecto relevante ao entendimento do fenômeno da violência em Arendt é a sua noção de modernidade. Para a autora, vivemos numa era em que a tradição erodiu completamente suas bases sólidas. Sendo, a tradição, um liame intergeracional de compreensão e experiência de mundo, seus algozes foram Marx, Nietzsche e Kierkegaard (Arendt, 2016).

Primeiramente, Marx afirma que não a razão, mas o trabalho cria o homem. Ao dizer isso, Marx desafia Deus, a supervalorização da razão e o desprezo à atividade laboral. Ele quebra com a tradição ainda mais radicalmente na sua sugestão de uma filosofia que abandone a já esgotada *theoria* e proceda à *práxis* (Arendt, 2016).

Igualmente, Nietzsche é notório pela sua quebra de paradigmas. Através da sua ideia de transvalorização, põe o idealismo platônico de cabeça para baixo ao enfatizar o mundo sensível em detrimento das ideias. O que importa, assim, são as experiências sensíveis, não as ideias em sua pureza (Arendt, 2016).

Por outro lado, Kierkegaard contribui para a erosão da tradição na medida do seu salto da dúvida para a fé, quebrando com o ceticismo de Descartes (Arendt, 2016). Ou seja, através do existencialismo, de que não

existem valores imanentes, apenas aqueles que nós mesmos criamos, ele entende que o indivíduo ideal é aquele que diante da incerteza exerce a fé no transcendental.

Outro aspecto da modernidade, para Arendt, é o esvaziamento da autoridade. Essa é, junto da violência e do poder, um meio pelo qual um indivíduo pode impor sua vontade sobre as demais (Arendt, 1970). Pode ser exercida por um só indivíduo, como é o caso de um professor para com os alunos, e necessita de respeito, tanto ao indivíduo que exerce a autoridade quanto à ação em concerto que deu origem àquela instituição. Com isso, percebe-se que a autoridade necessita de pés firmes no passado, tendo como ponte a própria tradição. Uma vez que a tradição resta destruída, a autoridade põe-se em crise (Arendt, 2016). É nesse momento que surgem as revoluções, que se valem predominantemente do poder, e os governos ditatoriais, que se valem predominantemente da violência.

O poder, para Arendt, é justamente aquela ação humana em concerto. Muito embora pareça redundante, uma vez que para ser ação precisa necessariamente ser em conjunto, a ideia é que ela se efetiva por um grupo que converge em um objetivo comum. Por outro lado, a violência é compreendida como a obediência mediante coação, que só será exercida onde já não há mais autoridade. Por conseguinte, a violência surge de forma muito mais sistemática na modernidade, sendo utilizada pelo Estado como meio de impor sua vontade sobre a de seus súditos, papel outrora exercido pela autoridade (Arendt, 1970).

Dessa forma, a política via-se seduzida pelo terror. Posto que limitada pelas fronteiras a ela intrínsecas, a política vê no terror o meio pelo qual ela pode prometer aquilo que ela, sozinha, não é capaz de proporcionar. No caso da esquerda comunista, a igualdade de classes é o objeto dessa promessa (Berkowitz, 2010).

Havendo a transição do uso da violência como *ultima ratio* na antiguidade para o principal meio de obediência, com a modernidade, Arendt tenta resgatar seu caráter pretérito. A violência, na obra arendtiana, é de tal forma desencorajada que Benhabib aduz:

Em sua rejeição da violência como forma de atividade política, e substituindo a frônese no discurso a favor da guerra, o que afinal era a experiência existencial do guerreiro-herói homérico, Arendt parece ter promovido uma transformação feminista desse ideal homérico em

um mais comedido e razoável cidadão deliberativo aristotélico (1993, p. 103, tradução nossa).

3 ENTRE O DIREITO E OUTRAS FORMAS ARTÍSTICO-LITERÁRIAS

Vale notar que o jogo analisado dedica-se sobremaneira à própria narrativa, inclusive ao ponto de as escolhas do jogador, elemento intrínseco à mídia, serem irrelevantes para o desenrolar da história. Com isso em vista, como escolha epistemológica, pretendeu-se enfatizar não a jogabilidade ou o aspecto audiovisual, mas sim a narrativa que é tecida em sua trama entrelaçada pelo escritor do jogo. Além disso, dado à falta de aporte teórico específico aos videogames, nada mais adequado que usar o Direito na Literatura – posto que a mais antiga e aprofundada forma de Direito e Arte – em analogia para a compreensão do objeto de estudo eleito no presente trabalho. Nesse sentido, denominamos essa intersecção como a existente entre o direito e outras formas artístico-literárias.

O Direito na Literatura consiste, nas palavras do saudoso professor Luiz Carlos Cancellier de Olivo (2012, p. 14), no ramo que:

[...] estuda as formas sob as quais o Direito é representado na Literatura. Não se trata somente de procurar representações jurídicas nos textos literários, mas, sobretudo, utiliza-se das múltiplas perspectivas que a literatura é capaz de oferecer, para fazer desse material uma possibilidade de multiplicar as possibilidades de se pensar, interpretar, criticar e debater o Direito

Assim, o direito não se manifesta como mera narração, mas sim como exemplificação do imaginário jurídico, influenciando diretamente o imaginário social da comunidade política, como argumenta Ost (2009). O autor ainda assevera que a literatura fornece respostas, com raríssimas exceções, de maneira indireta e imprevisível, aproximando as duas ciências, os dois imaginários e as duas práticas (Ost, 2017).

No que diz respeito à importância para a compreensão do fenômeno jurídico, a literatura é capaz de nos proporcionar subsídios para uma percepção acurada da sociedade – seio de onde e para onde brota o direito (Godoy, 2002). Nos comunica, ainda segundo Godoy (2002), o que os grupos sociais pensam desse mesmo direito.

Outrossim, há conexões entre arte e direito muito além da mera utilidade de um para o outro. Ao que diz Ferraz Júnior (2002), justiça e arte

são ideais que se mostram difíceis de alcançar, mas que dão sentido à vida. Assim também é a utopia, um ideal intangível, mas que, tal qual o horizonte, nos dá um rumo enquanto sociedade. A palavra utopia deriva da aglutinação das palavras gregas *ou* e *tópos*, significando, em sua origem etimológica, um não-lugar. Seu primeiro uso histórico foi com o trabalho ficcional de Thomas More, escrito em 1516, a respeito de uma cidade de vida justa, em que se trabalha apenas 6 horas por dia, com 2 horas de intervalo e 9 de sono (More, 2004). Retrata um sistema de governo democrático, cujo príncipe eleito regerá até o fim de sua vida, salvo se aspirar à tirania (More, 2004). Contudo, o conceito de utopia em muito precede a obra de More, a exemplo da *República* de Platão (2012), que foi escrita no século IV a.C. e que discute noções políticas de justiça através dos diálogos socráticos. Culmina na descrição da cidade ideal para Platão, a Kallipólis, governada pelo rei-filósofo e, acima mesmo dele, pela própria razão, sendo marcada pela harmonia entre as classes sociais.

Por outro lado, os idealismos otimistas que antecipavam as revoluções foram substituídos pela desilusão ao se encarar a nova realidade, tão injusta quanto a que a precedeu. Nesse sentido, afirma Locchi (2016, p. 35):

Se, até o final do século XIX, as produções literárias eram tendencialmente orientadas para a especulação utópica, para o exemplo da confiança no progresso do homem; o imaginário distópico, antecipado no século XVIII, consolida-se no século XX, quando ocorre a explosão do gênero, impulsionada por acontecimentos históricos e políticos.

Dessa maneira, a distopia seria uma negação à utopia, uma sociedade envenenada, frequentemente de tendências tirânicas, muitas vezes havendo uma diferença tênue que separa a utopia da distopia, podendo ser apenas questão de perspectiva. Por sua vez, o direito serve como pilastra para o regime autoritário e opressor que frequentemente se configura nesse tipo de obra (Matos, 2012).

Para nós, a distopia assiste ao direito na medida que funciona como fábula, não como mera tragédia em seu fim catártico, mas como verdadeiro aviso de como não proceder na construção de uma sociedade. Se a catarse significa uma purgação das emoções de medo e piedade através da tragédia,

no ideário aristotélico (Aristóteles, 2008), o que se vê na distopia é uma tragédia em âmbito social e uma *cautionary tale*.

Sobre a visão de Hannah a respeito das narrativas ficcionais, Lafer afirma que ela costumava dizer aos seus alunos da Universidade de Cornell que eles precisam ler “[...] muita ficção para conseguir ter a experiência não em seu nível primitivo, mas sem os seus tons teóricos” (Lafer, 2007, p. 295, tradução nossa).

Outrossim, a narrativa para Arendt, ao contar sofrimentos indizíveis, é capaz tanto de nos dar esperança, como também de nos permitir a reconciliação com o nosso próprio destino. Igualmente, a narrativa tem o poder de concretizar a parábola kafkiana tão recorrente na obra de Arendt, de nos catapultar para além do passado e do futuro, nos permitindo a imparcialidade no julgamento. Essa atemporalidade é marcada pela capacidade de tornar presente para a mente a rememoração do passado, ou mesmo a previsão do futuro (Assy, 2008).

4 UM DIREITO CEGO DIANTE DO IMAGINÁRIO EM GILBERT DURAND

No advento do positivismo, o mito foi relegado ao papel de mera explicação provisória facilmente substituída pela definitividade e infalibilidade da ciência (Durand, 1985). Compreende Durand (2004, p. 10) que a ciência, em sua caça às crendices infundadas da religião, “[...] não vê que este positivismo se instaura como um mito – que todos os resultados... positivos da história desmentem -, e como um mito progressista que se põe paradoxalmente como destruidor do mito!”

Contudo, com o advento da física quântica, muitos desses paradigmas foram quebrados para as ciências naturais. A exemplo do princípio da incerteza de Heisenberg, que diz que, devido às propriedades quânticas da luz, as precisões de aferição da posição e da velocidade de uma partícula são inversamente proporcionais entre si, ou mede-se precisamente um ou o outro, nunca os dois. A física quântica moderna é, então, baseada numa probabilidade ontológica, não epistêmica, portanto o uso de probabilidades não é mera escolha metodológica – é propriedade inseparável da matéria subatômica (Hawking, 1988).

Com o enfraquecimento do mito da objetividade e infalibilidade da ciência, o advento de teorias do inconsciente em Freud, culminando com a

explosão audiovisual do século XX, o imaginário ressurge em posição central (Durand, 2004). É exatamente nesse contexto que eclode a teoria do imaginário de Durand, a qual define o imaginário como “o conjunto de imagens e de relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*” (Durand, 1989, p. 14, *apud* Pitta, 2017, p. 2).

Ao que assevera Marques (2014), é necessário compreender no glossário durandiano três conceitos fundamentais que compõem o imaginário: *schème*, arquétipo e símbolo. O primeiro corresponde às inclinações instintivas do animal-homem, como é o caso do *schème* da subida que decorre da nossa verticalidade bípede. O segundo corresponde a imagens primordiais comuns a todas as sociedades, como é o caso do arquétipo do homem que desafia os deuses, que deriva (dentre outros) do *schème* da subida. Já os símbolos podem ser verificados nas manifestações concretas do imaginário – os mitos – e representam as mensagens subjetivas que carregam, a exemplo do símbolo dentro do mito grego de Ícaro, em que um homem encantado pelo voo desafia os deuses ao se colocar mais próximo deles do que deveria, sendo ambicioso demais para o próprio bem.

Todas as imagens têm em comum a finalidade de lidar com a angústia humana diante da inevitabilidade da morte e do tempo. Essas imagens convergem de maneira a formar constelações, gravitando em volta de dois núcleos: o regime diurno e o regime noturno. O regime diurno é marcado pela divisão de opostos, havendo um conflito com lados evidentes. Corresponde à estrutura heroica do imaginário, alcançando ao seu fim a tão buscada vitória sobre o destino e a morte. Em contraste, o regime noturno é caracterizado pela união de opostos e consequente dificuldade de distingui-los. Concretiza-se através de duas estruturas: a mística e a sintética. A primeira traz o seu aspecto religioso de eufemização e harmonização, aceitando a morte como uma velha amiga ou o desejado descanso. Por sua vez, a estrutura sintética reafirma o movimento cíclico do destino, no qual há uma relação dialética dos opostos. Encara o destino como consequência das ações humanas e a morte não como fim, mas como recomeço (Pitta, 2017).

Quanto à sua utilidade, são funções da imaginação simbólica a de alcançar o equilíbrio vital, no qual se cria para ultrapassar a mortalidade; o

equilíbrio psicossocial, pelo qual se coloca na obra impulsos pessoais e do seu meio; o equilíbrio antropológico, que pela obra o indivíduo se adequa ao seu contexto histórico, e, por fim, o equilíbrio transcendental, permitindo ir além do mundo físico (Marques, 2014).

O próprio direito acaba por construir-se enquanto mito (Anaz; Ceretta, 2016), compondo o imaginário na medida em que faz parecer que a justiça é alcançável, que a figura do juiz representa o ápice do conhecimento humano e que as decisões jurídicas são baseadas na razão. Seja o código de vestimenta, seja a arquitetura grandiosa e que põe a figura do juiz mais alto que todos, sejam as palavras complicadas usadas ali, fato é que para qualquer lugar que se olhe no direito há um símbolo que comunica uma única coisa: cidadão que aqui está, curve-se perante seus deuses. Por sua vez, o processo desenrola-se como narrativa, que muito embora não-ficcional, está longe de representar a realidade fielmente. Assim, o direito é sem dúvida uma reação ao medo diante das incertezas, de elevação heroica do aplicador do direito e de simplificação da realidade pela separação de opostos.

Fez-se uso do arcabouço durandiano, no emprego de sua mitocrítica, ao jogo *Bioshock Infinite*. Para além do autoevidente que nos mostra o Direito na Literatura, procurou-se abrir as cortinas do palco, soprar para longe a fumaça e quebrar os espelhos para que a mágica da arte se revele.

5 DISCUSSÕES

Primeiramente, objetivou-se esclarecer o enredo de *Bioshock Infinite* para aqueles que não tiveram a oportunidade de o jogar. Em seguida, analisou-se a estrutura do regime ficcional de Colúmbia, inserida na obra em questão, sob a perspectiva da cientista política Hannah Arendt. Por fim, tratamos, ainda a partir do pensamento arendtiano, do comportamento dos indivíduos que compõem aquela sociedade diante de suas peculiaridades.

5.1 Resumo do enredo de *Bioshock Infinite*

Bioshock Infinite é um videogame desenvolvido pela Irrational Games, escrito e dirigido por Ken Levine e lançado em março de 2013. Ele se passa em 1912 e trata da cidade de Colúmbia, concebida por Zachary Hale Comstock, um religioso protestante que profetizou aos seus seguidores esse

novo Éden, na visão de um anjo. O anjo dizia ainda que os pais fundadores eram santos e que colocaram a América num patamar acima de qualquer outra nação. Em razão disso, o culto que seguia o profeta passou a denominar-se os Fundadores.

Para concretizar sua visão de uma cidade flutuante, Comstock conta com a tecnologia de Rosalind Lutece e com o financiamento do Congresso, usando da sua influência como herói de guerra. Já construída, no advento da Guerra dos Boxers⁶, os Estados Unidos rompem relações com Colúmbia, uma vez que esta usou de extrema crueldade para alcançar a vitória. Por sua vez, a cidade flutuante reconhece a si própria como a verdadeira América e declara seu ódio pelos Estados Unidos, ao qual se refere como a “Sodoma abaixo”.

Ainda, aquela mesma tecnologia descoberta por Lutece permite a criação de rupturas interdimensionais, que garantiu à Comstock a capacidade de ver no futuro, reforçando sua persona de profeta. Com tais fendas, também foram descobertas tecnologias extremamente avançadas, capitalizadas pelo inescrupuloso empresário da cidade, Jeremiah Fink.

Contudo, a exposição prolongada à fenda causa efeitos colaterais em Comstock, fazendo-o envelhecer precocemente e tornar-se estéril. O profeta, em uma de suas visões pelas rupturas, percebe que a cidade só irá prosperar se ele tiver uma filha. Portanto, ele vai para outra dimensão em que ele já fosse pai e rapta a criança. Mais adiante, através dessa mesma fenda, ele vê que o verdadeiro pai vai tentar resgatá-la, então Comstock toma todas as providências para evitar que isso aconteça.

Chegando do nada com o bebê, Comstock acaba por assustar sua esposa, que julga que a criança é fruto de um caso entre o profeta e Rosalind Lutece. Mas o ditador convence a população de que o bebê, a qual chama de Elizabeth, foi fruto de uma gestação milagrosa de 2 meses. Mas, seja pela intolerância de Lady Comstock à criança, seja para evitar o seu resgate, o profeta a coloca numa casa isolada, dentro da estátua gigantesca de um anjo, guardada por uma criatura voadora chamada Songbird.

Dois anos depois, não mais aguentando aquela mentira, Lady Comstock pretende revelar a verdade sobre Elizabeth para a população de

⁶ Revolta iniciada pela sociedade secreta Yihequan, contra a influência ocidental e cristã na China, no ano de 1899.

Colúmbia. Todavia, o profeta não pode permitir que seu segredo seja revelado e mata sua esposa, jogando a culpa em uma serva, Daisy Fitzroy. Uma vez caçada, Fitzroy passa a compor um movimento anarquista de resistência ao regime de Comstock, a Vox Populi.

Por outro lado, Rosalind Lutece descobre as intenções de Comstock para Elizabeth, de liderar Colúmbia e fazer chover fogo na Sodoma abaixo. Dessa maneira, a cientista junta-se a uma versão sua de outra realidade e procura impedir o ditador. Juntos, trazem o verdadeiro pai de Elizabeth – Booker DeWitt, que é o protagonista do jogo – de outra dimensão para resgatá-la. Depois de resgatar a garota, Booker junta-se a Elizabeth para tentar acabar com o reinado de opressão e terror do padre Comstock. Tentam de tudo, até eventualmente concordarem por matá-lo em seu berço, através da viagem interdimensional. Mal sabia o protagonista que o momento em que Booker está decidido em se converter após os traumas da guerra, é o ponto de virada no qual em sua realidade ele desiste de se batizar e permanece amargurado. Mas na realidade de Colúmbia, através do batismo, ele renasce como Zachary Hale Comstock. Assim, herói e vilão são a mesma pessoa.

5.2 Hannah Arendt e o regime na sociedade ficcional de Colúmbia

Antes de tudo, faz-se necessário entender o porquê do nome. “Colúmbia” era um nome frequentemente utilizado pelos europeus para referir-se aos Estados Unidos, em razão da descoberta por Cristóvão Colombo (Steele, 1981). Seu uso remonta a 1740, como visto na reprodução dos debates do parlamento britânico pela revista *Gentlemen’s Magazine*, onde se referem à América como “Colúmbia” (Johnson; Guthrie; Stockdale, 2012)⁷.

Mais adiante na história, a figura de Colúmbia passa a ser uma representação antropomórfica da América, retratada no jogo pelo anjo. Portanto, a primeira representação que personifica a figura de Colúmbia é o poema de Phillis Wheatley, de 1761, nomeado “To His Excellency George Washington”. Nesse poema dedicado ao então presidente, a poeta cria a

⁷ A revista viu-se obrigada a mudar os nomes das figuras importantes nos debates, uma vez que era proibida a reprodução do que fosse dito no parlamento.

personificação da América como uma deidade, uma fusão de Apolo e Atena. Em Apolo, a luz dourada dos céus, o coro celestial das musas, o dourado dos cabelos e a própria poesia. Em Atena, os braços fortes, a oliveira e o ímpeto que move o guerreiro para a batalha (Steele, 1981). Vale notar que Phillis foi a primeira pessoa afro-americana e a segunda mulher americana a ter sua obra publicada (Shields, 1980).

Assim, o nome não foi utilizado por acaso, posto que simbolicamente remete a valores ancestrais de uma América recém fundada. Da mesma forma, o nome simboliza o seu caráter personificado e deificado. A Colúmbia do jogo é tanto um personagem, na medida que se apresenta viva e recorrentemente relevante, quanto traduz a imagem de deusa do sol e da guerra, no seu misto de misticismo, beleza e sangue. Revela, com isso, o regime diurno que recobre a superfície de *Bioshock Infinite*, marcado pela luz e sol, pelo angelismo da estátua e pela grandiosidade dos propósitos e da arquitetura.

Passemos a analisar Colúmbia pelos olhos de Hannah Arendt. Primeiramente, verifica-se que, no exercício de sua opressora violência, a cidade é estruturada como uma tirania. Isso ocorre porque a figura do tirano (nesse caso, Comstock) permanece muito acima de qualquer um, sem haver uma clara estrutura hierárquica para além disso. Dessa maneira, difere do autoritarismo, que consiste em uma pirâmide onde tal hierarquia existe, em que todos os níveis convergem no seu topo e cuja legitimidade deriva de um elemento externo e acima da própria pirâmide. Doutra feita, a tirania é uma pirâmide sem meio, só com topo e base, em que o grande líder é um quase-deus e que exerce uniformemente o seu império contra os seus súditos (Arendt, 2014). Dessa maneira, muito embora haja uma diferença de prestígio entre as camadas da população no jogo, em termos de administração política nenhuma camada importa senão o topo – e esse topo atende por Zachary Comstock.

Por outro lado, o uso dos pais fundadores na condição de santos para construir o mito de *Bioshock Infinite* não é destituído de significado. Figuras como Thomas Jefferson, George Washington e Benjamin Franklin se autodenominaram como pais fundadores no advento da independência americana, o que revela suas intenções de se tornarem ancestrais para aquela nova nação (Arendt, 1990). Reproduzem o modelo romano, no qual

os ancestrais eram utilizados para fomentar a tradição, permitindo um espírito de continuidade. O resgate dos ancestrais americanos significa para a sociedade de Colúmbia a continuidade dos valores que fundamentaram a revolução Americana, tanto é que eles próprios se declaram independentes dos Estados Unidos. Valores como a liberdade, a igualdade e felicidade para todos... aqueles que interessam.

Visto isso, é interessante a visão da obra a respeito da liberdade. Como exemplo dessa perspectiva, cada uma das estátuas dos pais fundadores porta um objeto, simbolizando algo. George Washington porta a espada, que para a sociedade do jogo simboliza a força militar. Thomas Jefferson porta o pergaminho, que para a sociedade do jogo simboliza a lei e ordem. São simbolismos que não diferem do seu uso habitual em outros mitos, ou mesmo no uso cotidiano, e que reforçam a Colúmbia anunciada por Phillis em seu poema. O curioso é que Benjamin Franklin porta a chave, que para a sociedade do jogo significa a inteligência superior a todas as outras nações⁸. Veja bem, não a liberdade que tipicamente é associada à chave em seu arquétipo, que se manifesta enquanto símbolo no conto do Barba Azul, por exemplo. Isso comunica o quão insignificante é a liberdade para a sociedade do Novo Éden.

Outro aspecto da liberdade é a criatura que guarda Elizabeth. A criatura em questão é Songbird, um androide criado em experimentos com seres humanos feitos por Jeremiah Fink, o empresário da cidade, que descobriu a tecnologia por meio das fendas. É interessante notar que a criatura foi criada como um passarinho, que é um símbolo inequívoco de liberdade. Ao mesmo tempo em que ele próprio não a tem, por ter sua existência condicionada a guardar Elizabeth e reforçar a prisão na qual a garota vive. Assim, é um dos indícios do regime noturno de estrutura mística que reside no interior da obra, em sua harmonização de opostos.

Já quanto à propaganda utilizada para fomentar a violência do regime de Colúmbia, convém destacar que Arendt (2014) aduz que verdade e política sempre tiveram uma relação complicada. Na política, e assim também na sociedade do jogo, a verdade factual acaba por ser trazida ao nível de opinião (Arendt, 2014). Constrói-se o mito daquela deidade em

⁸ A chave foi usada por Franklin em seu famoso experimento do raio, para descobrir suas propriedades eletromagnéticas.

Colúmbia, que conversa diretamente com os céus, que venceu sozinho a Batalha de Wounded Knee e a Guerra dos Boxers, afastando a ameaça das raças inferiores. Cujá rival, Daisy Fitzroy, matou sua mulher e é o diabo encarnado. Por outro lado, a verdade científica tem um caráter coercitivo em si mesma e acaba por ser uma ameaça ao poder centralizador da política, no entendimento de Arendt (2014). Talvez por isso Comstock tente matar sua aliada, Lutece, roubando a tecnologia da cientista e entregando para Jeremiah Fink. Então, percebe-se que, enquanto a verdade factual é completamente dissimulada pelo regime, a verdade científica apenas muda de mãos. Relacionando-se com o que defende Arendt (2015), isso ocorreria porque os fatos dependem de testemunho e nunca estão além da dúvida, como as verdades científicas.

Quanto ao exercício da violência, Weber (1967) afirma que o Estado não pode ser identificado pelo seu fim, afinal poucos são os objetivos que entidades políticas não tentaram alcançar, mas pelo seu meio. Dessa maneira, “[...] a força não é, certamente, o meio normal, nem o único, do Estado [...], mas um meio específico ao Estado” (Weber, 1967, p. 55). Para o sociólogo, o Estado detém “[...] o monopólio do uso legítimo da força física dentro de um determinado território” (Weber, 1967, p. 56), conceito que influencia diretamente o direito. Contudo, para ser legítimo, o uso da força precisa estar lastreado no fato de o Estado ser sempre anterior ao indivíduo, assim como no carisma e autoridade individual de quem exerce o poder e na crença na racionalidade das leis (Weber, 2004). Especificamente quanto à análise da sociedade de Colúmbia, existe uma figura carismática central, numa sociedade que resgata valores ancestrais e tem leis baseadas na lógica do excepcionalismo americano e do racismo. Logo, atende os requisitos de legitimidade de Weber.

Por outro lado, com a gigantesca opressão à população não-branca, o profeta perde a sua autoridade diante deles, e, por conseguinte, surgem movimentos revolucionários. Tendo em mente que a violência dificilmente será legítima e que só ocorrerá na ausência da autoridade, na visão de Arendt (1970), pode-se compreender que Comstock passa a usar violência ilegítima como meio de impor sua vontade.

5.3 Hannah Arendt e os indivíduos da cidade de Colúmbia

Para entendermos melhor o comportamento extremado de tolerância à opressão do outro, nos debruçamos sobre os nazistas. Os nazistas não eram monstros, e o mais assustador ao respeito deles é justamente isso. Afinal, como homens que são, o que nos diferencia deles? O que os levou àquele ponto? São justamente essas as indagações que impulsionam Hannah Arendt (1999) ao tratar do julgamento de Eichmann, responsável pelo transporte dos judeus aos campos de concentração. Para melhor compreender o comportamento nazista, iremos nos valer tanto da perspectiva arendtiana quanto da noção psicológica da desumanização.

Primeiramente, na perspectiva arendtiana, verifica-se um processo de burocratização da sociedade alemã, que faz da Solução Final uma verdadeira linha de produção da morte. Sendo uma engrenagem na complexa máquina de morte alemã, o soldado nazista perde a noção daquilo que seus atos, no fim das contas, geram. Dentro dessa perspectiva, ele abdica de sua capacidade de pensar, de tomar decisões, para seguir suas diretrizes.

Já o conceito da desumanização, que permitiu as práticas antissemitas do Nacionalismo alemão (Kelman, 1973), elucidada de que modo o algoz mentalmente destitui a vítima de todas as características que lhe fazem pessoa, seja coisificando, seja aproximando-a dos animais. Tal mentalidade faz com que os impulsos agressivos sejam exercidos sem culpa na consciência. Diversos estudos na área da sociopsicologia permitem inferir a ligação direta entre comportamentos danosos e a desumanização. É por esse processo psíquico que o soldado nazista permitiu-se viver na fartura, com farras e muita diversão, enquanto homens, mulheres e crianças eram torturados e assassinados por eles, ou mesmo morriam de fome ali perto de suas festas.

Exatamente o mesmo ocorre com o cidadão de Colúmbia, que continua vivendo em seu paraíso particular, a despeito do sofrimento alheio, justamente por abdicar da capacidade de pensar criticamente, simplesmente seguindo as ordens que vêm de cima. Tal abdicação é evidenciada pela cena em que DeWitt está em um dirigível e uma sacerdotisa, ao pedido de Comstock, atea-se fogo, ocasionando a queda do dirigível. Por sua vez, a desumanização é perceptível na retratação

imagéticas das “raças inferiores”, extremamente estereotipadas e frequentemente animais.

Por outro lado, a classe baixa da população vive o império do labor, explorada pelo monopólio de Jeremiah Fink, trabalhando 12 horas por dia e sendo extremamente mal paga, é composta por homens que vivem em guetos onde frequentemente morrem de fome. Não lhes resta tempo nem ânimo para o exercício da ação e da fabricação, sendo, assim, desumanizados. Para além disso, na perspectiva arendtiana (2007) a necessidade mostra-se análoga à própria tortura, portanto submeter toda uma população não-branca à extrema necessidade é uma das piores formas de violência.

Já quanto ao grupo insurgente, conhecido por Vox Populi, ele se encaixa no conceito de desobediência civil trazido por Arendt (2015), sendo consequência direta da ineficiência do Estado em cumprir seu lado do contrato social: prover condições mínimas para uma vida digna àquela população. Embora a filósofa manifeste-se reiteradamente contra a violência, a percebe como ferramenta daqueles que jamais seriam escutados de outra forma (Arendt, 2016). Pois é assim que se vê o indivíduo que compõe o Vox Populi: sem vez e sem voz. É através da atividade em conjunto e em razão da situação-limite em que se encontra que a desobediência se legitima e pode quebrar os grilhões da opressão (Lafer, 1997). Eis a única e verdadeira forma de violência legítima em Arendt, a que garante a liberdade, não a que cerceia.

No que diz respeito à figura do ditador, o líder supremo da cidade de Colúmbia e autodenominado profeta foi parcialmente inspirado em figuras bíblicas como Moisés (Vázquez, 2015). De um lado, Moisés representa o arquétipo do rei-profeta que levará seu povo para a terra prometida, onde ele prosperará, sendo exatamente esse o mote que impulsiona Zachary Hale Comstock. Contudo, o ditador vê a si mesmo como o próprio Deus, referindo-se a sua filha como cordeiro, tendo por intenção fazer cair fogo dos céus na Sodoma abaixo, além de replicar as últimas palavras de Cristo no momento de sua morte. Apesar de Comstock ter comportamentos incompatíveis com Cristo⁹, o ditador via-se como o próprio messias. Além

⁹ Na posição de Meeks (2017), João tenta retratar Cristo como um rei-profeta, tal qual Moisés, mas Jesus dizia-se apenas comandante do reino da verdade. A sua reação ao

do arquétipo de Moisés, Comstock apresenta o arquétipo de Ícaro, por ter objetivos megalomaniacos, almejar estar mais próximo dos deuses e suportar a inevitável queda, tal qual Lúcifer. Essa dualidade de ser Deus e diabo, de ser vilão e mocinho ao mesmo tempo, corrobora a estrutura mística de *Bioshock*.

Comstock é também marcado pela ideologia do excepcionalismo americano que se origina da frase “a situação dos americanos é inteiramente excepcional, portanto, e é de crer que nenhum povo democrático nunca será posto nela” (Tocqueville, 2005, p. 43). Pelo excepcionalismo, defende-se que o povo americano tem características inatas que o faz ser superior a todos os outros. É uma derivação da ideologia do destino manifesto, segundo a qual civilizar o continente americano, com todas as consequências que daí decorrem, era uma missão dada por Deus.

Já quanto à Elizabeth, ela representa inicialmente o arquétipo da princesa na torre, guardada pelo dragão. Fica evidente que, na medida que a narrativa vai do regime diurno inicial para o regime noturno místico, Elizabeth muda de arquétipo, revelando seu papel ativo e muito diferente do inicial. Ao fim da trama, suas ações representam o arquétipo do patricídio, que simboliza tipicamente a superação dos valores antigos e a chegada efetiva de uma nova geração. A mensagem que passa a ressoar a quem reflete sobre o final de *Bioshock Infinite* é ironicamente otimista: que serão abandonados aqueles valores antigos de racismo e extremismo religioso.

Assim, o batismo presente em um dos primeiros momentos do jogo representa uma tendência que o permeia por completo: uma epiderme diurna e uma carne noturna e mística. Para o desatento, o batismo é ato de purificação em que se adquirem as armas espirituais do herói. Contudo, o que se dá é um batismo para quase afogar, um eufemismo da morte, promovido por um padre cego, em negação ao isomorfismo da visão, é uma anunciação da morte inevitável que lhe espera, sobre a qual suas escolhas não têm influência. E depois de todo tempo agonizando, que representa os conflitos no decorrer da trama, finda na morte entregue por Elizabeth. Uma morte no/pelo batismo, no momento de transformação de Booker em

tentarem coroa-lo na Galileia foi de fugir para as colinas, o que demonstra sua falta de interesse no reinado terreno.

Comstock. Dessa maneira, o herói/vilão é afogado, aceitando seu destino como merecido descanso.

6 CONCLUSÃO

A partir de todo o exposto, a pergunta “em que medida pensar *Bioshock Infinite* através da filosofia de Hannah Arendt contribui para o entendimento do fenômeno da violência legítima?” nos leva a algumas conclusões. Mas antes de refletir sobre a pergunta foi necessário mostrar que a análise de uma sociedade que não existe é importante para entender a contemporaneidade. Para tanto, utilizou-se do direito na literatura como analogia, investigando como a tirania de Colúmbia usa do direito como ferramenta de sua opressão. Assim, depreendeu-se dos autores pesquisados que esse mesmo direito das obras ficcionais é uma manifestação do imaginário jurídico.

Voltando à indagação inicial, o uso do nome “Colúmbia” para descrever a cidade serve como símbolo de sua dicotomia, dicotomia que permeia toda a obra, da beleza dourada do céu de Apolo e do inexorável poder bélico de Atena. Além disso, a cidade se estrutura numa verdadeira tirania, com a figura de Zachary Comstock permanecendo em seu topo e moldando como barro o destino da nação.

Por outro lado, a ditadura usa tanto das figuras dos pais fundadores quanto do próprio nome da cidade para retomar os valores da independência americana, reforçando a tradição aos moldes de Roma. Eis que a águia americana não nega seu parentesco com a águia do império Romano, ou mesmo do terceiro *Reich* alemão.

Por sua vez, muito embora seja um dos valores da independência americana, a liberdade não existe em *Bioshock Infinite*. Quando se evoca o símbolo da chave, no jogo, jamais se refere à liberdade. Tal silêncio grita aos ouvidos que a opressão na cidade flutuante nunca daria margem para a liberdade ser sequer idealizada. A isso corrobora a criatura atormentada de Songbird, que é tanto gaiola quanto pássaro. O pássaro, símbolo inequívoco da mais linda liberdade, é aprisionado em si mesmo e é prisão da pobre Elizabeth.

Já o poder de Comstock tece uma narrativa da própria história através da máquina de propaganda de Colúmbia. E, tecendo sua teia de

mentiras, aprisiona todos em suas posições sociais. Mas a mentira que reescreve a história fática não alcança a verdade científica, que passa a ser usada como ferramenta para a ideologia dos Fundadores.

Já que esses foram mencionados, de um lado há os Fundadores em suas vidas luxuosas, enquanto do outro estão os cidadãos não-brancos da cidade ficcional. Assim, os menos favorecidos vivem o império da necessidade, aprisionados em um ciclo torturante de trabalho exaustivo e fome, que se mostra uma das piores formas de violência. Por outro lado, os Fundadores, a despeito de seus valores cristãos, não parecem se incomodar em nada com o sofrimento daquelas pobres almas. Isso ocorre porque fecham os olhos para o que acontece, recusam-se a pensar criticamente e aceitam os comandos do seu rei-profeta como se fosse o comando do próprio Deus. Além do mais, os que sofrem sequer homens são, aos seus olhos.

Ademais, no contexto da história, a cidade só se concretizou pela visão megalomaniaca de Comstock, que é a manifestação encarnada dos arquétipos de Ícaro e Moisés. Na condição de Ícaro, busca estar cada vez mais perto dos céus, dos deuses, numa visão profundamente grandiosa de futuro, mas falha desastrosamente e cai. Na de Moisés, porque se porta como um rei-profeta que guia seu povo para a terra prometida. Traz consigo a dicotomia de ver a si como próprio Deus e ser um anjo caído. Seu domínio é pautado pelas ideologias como o racismo e o excepcionalismo americano, no qual se crê que os Estados Unidos foram destinados a dominar todas as outras nações por serem inerentemente superiores a todos.

Para finalizar, impõe-se ressaltar que a única forma legítima de violência, tendo em vista o conjunto da obra arendtiana, é aquela que liberta o homem dos grilhões da opressão: a desobediência civil. Em *Bioshock Infinite*, a Vox Populi faz-se ser ouvida a todo custo, exercendo desobediência civil até suas últimas consequências: onde rolavam apenas lágrimas e suor, passam a rolar cabeças.

Com tudo isso, espera-se que a violência legítima, por ser um tema central ao direito, seja sempre discutida e evite-se tomá-la como um conceito fechado. Espera-se ainda que a discussão dos videogames seja retomada na compreensão dos fenômenos jurídicos da nossa sociedade,

uma vez que são expressões humanas com grande alcance e influência nos jovens.

Concluimos com as palavras de Hannah Arendt sobre a sociedade opressora que nós vimos (e não estamos nos referindo a Colúmbia):

O racismo pode destruir não só o mundo ocidental, mas toda a civilização humana. Quando os russos se tornaram eslavos, quando os franceses assumiram o papel de comandantes da mão-de obra negra, quando os ingleses viraram "homens brancos" do mesmo modo como, durante certo período, todos os alemães viraram arianos, então essas mudanças significaram o fim do homem ocidental. Pois, não importa o que digam os cientistas, a raça é, do ponto de vista político, não o começo da humanidade, mas o seu fim, não a origem dos povos, mas o seu declínio, não o nascimento natural do homem mas a sua morte antinatural (Arendt, 2012, p. 187).

REFERÊNCIAS

- ANAZ, Sílvio Antonio Luiz; CERETTA, Fernanda Manzo. Remitologização contemporânea: a (re)conciliação da ciência e da magia em “Guerra nas Estrelas”. *Galáxia*, n. 31, p. 130-143, 2016.
- ARENDRT, Hannah. *On violence*. Florida: HBJ, 1970.
- ARENDRT, Hannah. *On revolution*. Londres: Penguin Books, 1990.
- ARENDRT, Hannah. *Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ARENDRT, Hannah. *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- ARENDRT, Hannah. *Origens do totalitarismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ARENDRT, Hannah. *Crises na República*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- ARENDRT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2008.
- ASSY, Bethania. Vida insustentável e reconciliação da narrativa: espaço público como natalidade metafórica em Hannah Arendt. *Revista da Faculdade de Direito UFPR*, Curitiba, n. 47, p. 81-99, 2008.
- BENHABIB, Seyla. Feminist theory and Hannah Arendt's concept of public space. *History of the Human Sciences*, v. 6, n. 2, p. 97-114, 1993.

BERKOWITZ, Roger. *Thinking in dark times: Hannah Arendt on ethics and politics*. Nova York: Fordham University Press, 2010.

BIOSHOCK Infinite. Direção: Ken Levine. Roteiro: Ken Levine. Produção: Adrian Murphy. Direção de Arte: Scott Sinclair. Intérpretes: Courtnee Draper; Troy Baker; Kiff VandenHeuvel; Kimberly Brooks e outros. Música: Gary Schyman. Boston: Irrational Games, 2013. 1 disco blueray.

CORREIA, Adriano. *Hannah Arendt*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

DURAND, Gilbert. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, mitanálise e mito crítica. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 11, n. 1-2, p. 244-256, 1985.

DURAND, Gilbert. O retorno do mito: introdução à mitologia, mitos e sociedade. *Revista Famecos*, v. 11, n. 23, p. 7-22, 2004.

FERRAZ JÚNIOR., Tércio Sampaio. *Estudos de filosofia do direito: reflexões sobre o poder, a liberdade, a justiça e o direito*. São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, Arnaldo Sampaio de Moraes. *Direito & literatura*. Curitiba: Juruá, 2002.

HAWKING, S.W. *Uma breve história do tempo: do big bang aos buracos negros*. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

JOHNSON, Samuel; GUTHRIE, William; STOCKDALE, John. *Debates in Parliament*. Memphis: General Books LLC, 2012. v.12.

KELMAN, Herbert C. Violence without moral restraint: Reflections on the dehumanization of victims and victimizers. *Journal of Social Issues*, Columbia, v. 29, n. 4, p. 25-61, 1973.

LAFER, Celso. A reconstrução dos direitos humanos: a contribuição de Hannah Arendt. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 11, n. 30, p. 55-65. maio/ago. 1997.

LAFER, Celso. Experiência, ação e narrativa: reflexões sobre um curso de Hannah Arendt. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 21, n. 60, p. 289-304. maio/ago. 2007.

LOCCHI, Maria Chiara. Fahrenheit 451 e o debate sobre os limites à liberdade de expressão. *Anamorphosis – Revista Internacional de Direito e Literatura*, v. 2, n.1, p. 33-52, jan./jun. 2016. doi: <http://dx.doi.org/10.21119/anamps.21.33-52>.

MARQUES, Adeilson de Abreu. *O percurso histórico-literário em Pessoa e Suassuna: uma poética do mito sebástico à luz do imaginário de Gilbert Durand*. 2014. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Cultura e Sociedade, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2014.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. Direito, literatura e cinema: Um ensaio sobre filmes distópicos. *Revista de Estudos Constitucionais, Hermenêutica e Teoria do Direito*, São Leopoldo, v. 4, p. 40-47, jan./jun. 2012.

MEEKS, Wayne. *The Prophet-King: Moses traditions and the johannine christology*. Eugene: Wipf and Stock Publishers, 2017.

MORE, Thomas. *Utopia*. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

OLIVO, Luis Carlos Cancellier de. *O estudo do direito através da literatura*. Tubarão: Editorial Studium, 2005.

OLIVO, Luis Carlos Cancellier de. *Novas contribuições à pesquisa em direito e literatura*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2012.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

OST, François. *Contar a Lei: as fontes do imaginário jurídico*. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

OST, François. Direito e Literatura: os dois lados do espelho. *Anamorphosis – Revista Internacional de Direito e Literatura*, v. 3, n. 1, p. 259-274, jan.-jun. 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.21119/anamps.31.259-274>.

PITTA, Danielle Perin Rocha. *Iniciação à teoria do imaginário*. Curitiba: CRV, 2017.

PLATÃO. *A República*. Brasília: Kiron, 2012.

PRIBERAM. *Distopia*. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/distopia>. Acesso em: 8 maio 2018.

SHIELDS, John C. Phillis Wheatley's use of classicism. *American Literature*, Durham, v. 52, n. 1, p. 97-111, mar. 1980.

STEELE, Thomas J. The Figure of Columbia: Phillis Wheatley Plus George Washington. *The New England Quarterly*, v. 54, n. 2, p. 264-266, 1981.

TOCQUEVILLE, Alexis de. *A democracia da América: sentimentos e opiniões*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

VÁZQUEZ, Inés López-Sors. *Living in Rapture: Cultural perspectives and narrative techniques in the Bioshock Saga*. 2015. 50 f. Dissertação (Mestrado em Filologia) - Faculdade de Filoloxía, Universidade da Coruña, Corunha.

WEBER, Max. A política como vocação. In: GERTH, H. H.; MILLS, C. Wright (org.). *Max Weber: ensaios de sociologia*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1967.

WEBER, Max. *Economia e sociedade*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2004.

Idioma original: Português

Recebido: 19/06/18

Aceito: 17/01/19