

“DÊ ASAS AOS PÁSSAROS IMAGINÁRIOS”

(A andorinha e os pássaros – Hsr. 39, Ch. 349)

Arthur Sobreira

Objetivos da aula

A partir da fábula “A andorinha e os pássaros” (Hsr. 39, Ch. 349), da Alegoria da Caverna (R. 514a - 517a) de Platão e do filme “Matrix”, poderemos traçar um paralelo com a filosofia platônica no que se refere ao processo de aquisição do saber, quer dizer, ao filosofar. A dúvida sobre a realidade da caverna, a conversa com o Oráculo e o “Conhece-te a ti mesmo” são as primeiras investigações no caminho da reflexão que leva ao conhecimento. Como assim? Por exemplo, no parque a personagem diz que os pombos seguem sua “programação”. O que isso quer dizer? Talvez seja este um outro jeito de dizer que eles têm sua própria “ideia”, à lá Platão, pois vivem de acordo com a sua essência. O que nos leva a indagar: qual a

nossa essência? Veremos que é através da escolha, e principalmente a escolha de questionar, de filosofar, que realizamos o que somos e, assim, vamos em direção ao aprendizado verdadeiro. “Quem sou eu?”, “de onde vim?”, “pra onde quero ir?”, “por que?!” são os primeiros degraus nessa ascensão ao saber.

Roteiro da aula

A FÁBULA DE ESOPPO:

A ANDORINHA E OS PÁSSAROS (HSR. 39, CH. 349)

Logo que se libertou do visco para apanhar pássaros, a andorinha compreendeu o perigo que representava para as aves e, tendo reunido todos os pássaros, aconselhou-os, mais do que tudo, a cortar as árvores de onde nascia o visco ou, se acaso fosse impossível, fugissem para junto dos homens e lhes suplicassem que não usassem o poder do visco para capturá-las. Ora, os pássaros riram-se dela, como se tivesse dito uma bobagem, pelo que ela se aproximou dos homens pedindo-lhes ajuda. E aqueles acolheram-na pela sua astúcia e receberam-na como vizinha. Dessa forma, aconteceu que os restantes pássaros foram caçados e comidos pelos homens; só a andorinha, assim protegida, nidificou nas suas casas sem preocupação.

A fábula mostra que os que se previnem para o que há de vir, naturalmente, escapam dos perigos.

(Tradução adaptada a partir da tradução de André Malta (Esopo. Fábulas. São Paulo, Editora 34, 2017).

PARA ENTRAR NA FÁBULA DE ESOPPO

Responder a algumas perguntas sobre a fábula irá nos ajudar a compreender melhor o sentido e o desenvolvimento dela:

1. A fábula parece composta de partes/segmentos diferentes. Saberia identificá-los e descrever qual a diferença entre eles?

2. Toda história de desenvolve a partir de um problema. Qual o problema que move esta fábula? E qual a solução para este problema?
3. Como poderia descrever a atitude do ser humano com relação ao problema acima identificado?
4. Como poderia descrever a atitude do ser humano com relação aos animais da fábula?
5. Quantas morais da história tem esta fábula?
6. O que podemos dizer da moral da história indicada ao final em *itálico*? Ela deriva de fato da fábula? É possível concordar com ela?
7. Tente pensar em outros finais para as histórias. Para isso, vamos ler as histórias sem as morais, isto é, cortando o final da fábula que está em *itálico*. Sendo assim, imaginando que cada escolha leva a um caminho, qual(is) a(s) outra(s) escolha(s) os personagens poderiam ter feito? Quais as consequências dessas escolhas?

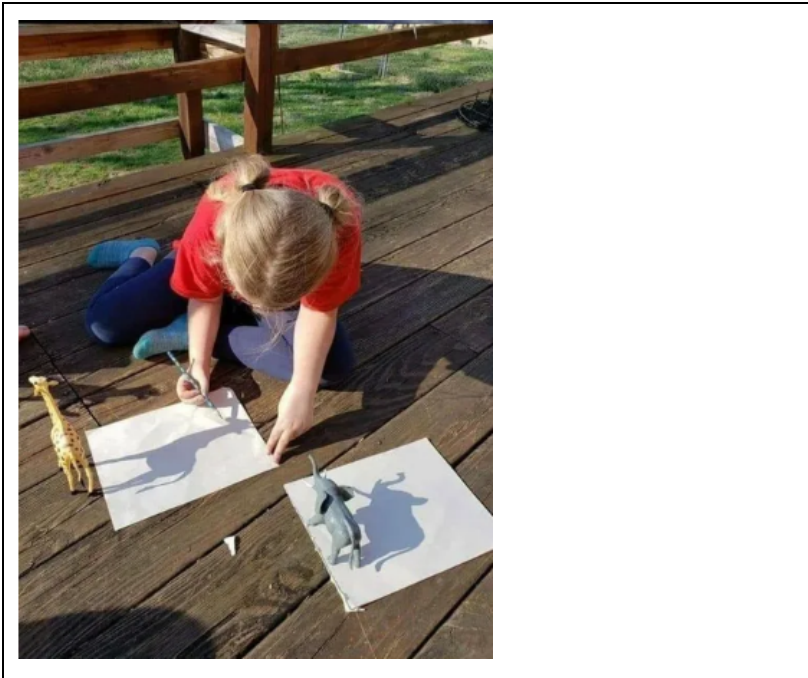
PARA AMPLIAR AS LEITURAS

C.1 ALEGORIA DA CAVERNA

Platão. R 514a - 517a

Na Alegoria da Caverna (R. 514a - 517a), Platão narra a história de homens que nasceram e viviam aprisionados numa caverna. Presos por agulhões olhando sempre para frente, apenas podiam contemplar as sombras projetadas na parede diante deles, donde apareciam animais, objetos e todas outras coisas. Um deles consegue se libertar e ascender até a saída para descobrir que a realidade verdadeira estava do lado de fora. Ele escolhe voltar para avisar e libertar os companheiros que, contrariados, tentam mata-lo por contestar a verdade estabelecida pelo sistema em vigor.





C.2 NEO (FILÓSOFO) CONVERSA COM ORÁCULO

Lilly Wachowski, Lana Wachowski, Keanu Reeves. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qChxzPDLh10>

Podemos dizer que o mesmo que se passa na Alegoria da Caverna de Platão também se passa na realidade do filme “Matrix”. Num futuro distópico, as máquinas da Inteligência Artificial cultivam os seres humanos como fonte de energia. Alienados, os seres humanos vivem numa simulação de computador chamada Matrix donde Neo consegue se libertar após um processo de questionamento sobre si mesmo e sobre tudo a sua volta. O escolhido do filme é como o filósofo platônico: através da reflexão e da busca pelo conhecimento de si próprio e das questões as quais está inserido – ou seja, tudo -, é possível fazer a escolha que promove a ascensão.



APROPRIAÇÃO CONCEITUAL

Desde sempre, a literatura está recheada de histórias que tem como preocupação central as estratégias de aquisição do saber pelo ser humano, do questionamento e da busca pelo bem.

Partimos da leitura da fábula de Esopo comparando-a com a cena do filme Matrix e a alegoria da caverna de Platão. Logo, as três histórias falam de conhecimento verdadeiro, isto é, sobre como é possível chegar a um saber ou a um bem a partir da escolha de filosofar: a escolha saudável de questionar a si mesmo e a realidade a sua volta é o que leva o indivíduo a sair da caverna e também Neo a sair da Matrix, da mesma forma que a andorinha da fábula difere dos outros pássaros que não a ouviram e foram capturados, e também dos pombos da realidade virtual do filme que apenas seguem o código pré-estabelecido. Podemos entender a relação dessas histórias como demonstrações da importância do pensamento filosófico que busca o conhecimento e o bem, além de colocar em cena a voz do ser humano e suas estratégias para alcançá-los.

Chegou a hora de extrairmos destas leituras para levarmos algumas ideias para casa, ou pelo menos algumas sugestões para pensarmos mais sobre o assunto. Para reforçar, vamos responder a algumas perguntas:

D.1 QUESTÕES

a) Para Platão, o que seria a Matrix (mundo sensível) e a realidade (Mundo Inteligível), e como essas duas coisas se relacionam?

b) Por que a saída da Matrix pode ser comparada à saída da caverna de Platão?

c) Quais as semelhanças entre o personagem Neo e Sócrates?

d) Como e por que o filósofo (Neo) consegue sair da caverna (Matrix)?

PARA PENSAR MAIS

A maneira pela qual homens e mulheres de todos os tempos acharam legal pensar sobre o conhecimento, como vimos nesta aula, foi a de questionar: duvidar de que aquelas são as fontes de conhecimento e quiçá as únicas formas de conhecimento. O autoquestionamento é o primeiro passo nesta investigação. A escolha de se questionar é o que move o ser humano. Agora é com cada um e cada uma de vocês: que tal escrever uma fábula, o roteiro de filme, uma tira de HQ ou um texto ficcional qualquer para refletir sobre um dos temas que compreendemos nesta aula? Deixem a criatividade fluir e compartilhem com o professor e os colegas.

O Projeto AESOPICA - As fábulas de Esopo: filosofia, ética e sabedoria popular é um projeto de extensão da Cátedra UNESCO Archai do Programa de Pós-Graduação em Metafísica da Universidade de Brasília.

O estudo das fábulas de Esopo engendra uma outra perspectiva sobre o debate relativo ao cânon da filosofia e a delimitação de seus textos clássicos e propõe uma reflexão sobre a leitura dos clássicos e o seu uso como instrumento de reflexão filosófica em sala de aula. De fato, a construção da história da filosofia não se constitui em um ato neutro, mas de escolhas adotadas por aquele que o desenvolve. O clássico se define como tal na medida em que o reconhecemos, a partir de nossos pressupostos políticos e temporais, como o interlocutor relevante de nossos debates. De maneira especial a abordagem a textos da tradição popular e da transmissão oral colocará em debate o lugar da história da filosofia ocidental no interior da sabedoria de outras tradições, de maneira especial aquelas ameríndias, que serão estudadas em diálogo com as tradições populares gregas em sua influência sobre a moldagem do pensamento ético e filosófico ocidentais. Assim fábulas como as de Esopo, que de várias maneiras estruturam a cultura ocidental desde suas origens, serão abordadas criticamente. Serão utilizadas ferramentas filológicas para acessar seu sentido mais original e ferramenta historiográficas e dos estudos literários para compreender sua recepção ao longo da história do pensamento e da literatura ocidentais.

Coordenador: Gabriele Cornelli

Equipe: Arthur Sobreira, Erick Araujo, Erick D'Luca, Fernanda Pio, Henrique Fróes, Henrique Modanez de Sant'Anna, Mariana Belchior, Rosane Maia

Os vídeos do projeto Aesopica estão disponíveis no Canal Youtube da Archai:

<http://www.youtube.com/c/ArchaiUNESCOChairUniversidadeBrasília>

Contato: archai@unb.br