



O SER HUMANO E A MORTE

(O cavalo, o boi, o cão e o ser humano – Ch. 139)

(<https://www.youtube.com/watch?v=xG5hT83hHtE&t=25s>)

Gabriele Cornelli

Objetivos da aula

A morte é quiçá o lugar mais original, no sentido de ser ao mesmo tempo o mais antigo e o mais atual, para a construção da identidade individual. Toda a tradição do pensamento ocidental nos acostumou de fato à definição do ser humano como, ao mesmo tempo, *mortal* e *falante*, em uma aproximação entre a faculdade da fala e da narração, de um lado, e a morte, do outro, que inspirou a reflexão ocidental das mais diversas maneiras. Não por acaso um dos filósofos mais influentes do século XX, Heidegger, relaciona de maneira célebre a morte e a identidade do ser

humano enquanto falante: “Os mortais são aqueles que podem ter a experiência da morte como morte. O animal não pode. Mas o animal tampouco pode falar. A relação essencial entre a morte e a linguagem surge como um relâmpago, mas permanece impensada” (Heidegger, M. *Unterwegs zur Sprache*. Pfullingen, Gunther Neske, 1967, p. 215). Mas o que faz o ser humano ter uma experiência da morte como morte? O que significa que o animal não pode ter esta mesma experiência? E como tudo isto está relacionado à fala? Pensaremos isso a partir da fábula conhecida como *Os anos do ser humano* de Esopo. O título original dela é ΠΙΠΟΣ, ΒΟΥΣ, ΚΥΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΣ, isto é *O cavalo, o boi, o cão e o ser humano*. Iremos buscar na fábula a voz do ser humano, suas palavras como estratégias de superar a morte no instante em que a reconhece como problema metafísico fundamental. Ao apreendermos esta gramática intelectual e existencial da morte, seremos capazes de dialogar com as práticas éticas e políticas dos nossos dias. O objetivo será compreender a voz e a morte do ser humano como o problema metafísico fundamental da história do pensamento ocidental (Cf. Agamben, G. *Il linguaggio e la morte*. Einaudi, Torino, 1982, p. 5).

Roteiro da aula

A FÁBULA DE ESOPPO:

O cavalo, o boi, o cão e o ser humano (Ch. 139)

Zeus, ao fazer o ser humano, o fez de existência breve. Este então, valendo-se da própria inteligência, quando veio o inverno, preparou para si uma casa e nela ficou vivendo. Certa vez, estando tudo gelado e caindo o céu (mas os gregos diziam literalmente que o próprio *Zeus estava chovendo*), o cavalo, não conseguindo resistir, foi correndo até o ser humano pedindo abrigo. Ele respondeu que não faria isso de modo algum, a menos que o outro lhe desse uma parte de seus próprios anos. O cavalo concordou com prazer, e veio, logo em seguida, o boi, que também não conseguia aguentar o inverno. Da mesma forma o ser humano disse que não o acolheria, a menos que o outro lhe desse uma parte de seus anos de

vida. Também o boi concordou e deu ao ser humano uma parte de seus anos e foi assim recebido em casa. Por fim veio o cão, também enfraquecido pelo frio, e entregou parte de seus anos para o ser humano em troca de abrigo.

Resulta assim que os seres humanos são puros e bons quando estão no tempo de Zeus; pretensiosos e altivos quando chegam aos anos do cavalo; dominadores ao atingirem os anos do boi; e que aqueles que chegam aos anos do cão, tornam-se raivosos e rosnam o tempo todo.

Esta história se poderia aplicar ao idoso rabugento e de maus modos.

(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 3 partes/segmentos diferentes. Saberá identificá-los e descrever qual é a diferença entre eles?
2. Toda história de desenvolve a partir de um problema. Qual é o problema que move esta fábula? E quem é o culpado por este problema? Qual sua opinião sobre a moral da fábula destacada em *itálico*?
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 três 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. Vamos tentar pensar em outra moral ou morais para a história? Para isso, vamos ler a história sem as morais, isto é, cortando o final da fábula a partir de “Resulta que...”. Qual o sentido ou os sentidos da história do ser

humano que abriga os animais em troca de anos de vida deles?

PARA AMPLIAR AS LEITURAS

C.1 O Compadre da Morte

Contado por: João Monteiro Natal – Rio Grande do Norte. Luís da Câmara Cascudo. Contos tradicionais do Brasil. São Paulo, Global, 2014

Também o Brasil tem uma tradição riquíssima de contos tradicionais que tratam de todos os temas da vida, um pouco como as fábulas de Esopo. Não podia faltar, é claro, um conto – muito famoso, provavelmente já o ouviram – sobre a morte. Assim começa o conto:

Diz que era uma vez um homem que tinha tantos filhos que não achava mais quem fosse seu compadre. Nascendo mais um filhinho, saiu para procurar quem o apadrinhasse e depois de muito andar encontrou a Morte, a quem convidou. A Morte aceitou e foi madrinha da criança. Quando acabou o batizado, voltaram para a casa e a madrinha disse ao compadre:

- Compadre! Quero fazer um presente ao meu afilhado e penso que é melhor enriquecer o pai. Você vai ser médico de hoje em diante e nunca errará no que disser. Quando for visitar um doente me verá sempre. Se eu estiver na cabeceira do enfermo, receite até água pura que ele ficará bom. Se eu estiver nos pés, não faça nada porque é um caso perdido.

O homem assim fez. Botou aviso que era médico e ficou rico do dia para a noite porque não errava. Olhava o doente e ia logo dizendo:

- Este escapa!

Ou então:

- Tratem do caixão dele!

Quem ele tratava ficava bom. O homem nadava em dinheiro.

Vai um dia adoeceu o filho do rei e este mandou buscar o médico, oferecendo uma riqueza pela vida do príncipe. O homem foi e viu a Morte sentada nos pés da cama. Como não queria perder a fama, resolveu enganar a comadre, e mandou que os criados virassem a cama, os pés passaram a

cabeceira e a cabeceira para os pés. A Morte, muito contrariada, foi-se embora, resmungando.

O médico estava em casa um dia quando apareceu sua comadre e o convidou para visitá-la.

- Eu vou, disse o médico - se você jurar que voltarei!

- Prometo, disse a Morte.

Levou o homem num relâmpago até sua casa.

Tratou-o muito bem e mostrou a casa toda. O médico viu um salão cheio de velas acesas, de todos os tamanhos, uma já se apagando, outras vivas, outras esmorecendo. Perguntou o que era:

- É a vida do homem. Cada homem tem uma vela acesa. Quando a vela se acaba, o homem morre.

O médico foi perguntando pela vida dos amigos e conhecidos e vendo o estado das vidas. Até que lhe palpitou perguntar pela sua. A Morte mostrou um cotoquinho no fim.

- Virgem Maria! Esta é que é a minha? Então estou morre-não-morre!

A Morte disse:

- Está com horas de vida e por isso eu trouxe você para aqui como amigo, mas você me fez jurar que voltaria e eu vou levá-lo para você morrer em casa. O médico quando deu acordo de si estava na sua cama rodeado pela família. Chamou a comadre e pediu:

- Comadre, me faça o último favor. Deixe eu rezar um Padre-Nosso. Não me leves antes. Jura?

- Juro – prometeu a Morte.

O homem começou a rezar o Padre-Nosso que estás no céu... E calou-se. Vai a Morte e diz:

- Vamos compadre, reze o resto da oração!

- Nem pense nisso, comadre! Você jurou que me dava tempo de rezar o Padre-Nosso mas eu não expliquei quanto tempo vai durar minha reza. Vai durar anos e anos...

A Morte foi-se embora, zangada pela sabedoria do compadre.

Anos e anos depois, o médico, velhinho e engelhado, ia passeando nas suas grandes propriedades quando reparou que os animais tinham furado a cerca e estragado o jardim, cheio de flores. O homem, bem contrariado, disse:

- Só queria morrer para não ver uma miséria dessas!... Não fechou a boca e a Morte bateu em cima, carregando-o.

A gente pode enganar a Morte duas vezes, mas na terceira é enganado por ela.

C.2 O Conto dos Três Irmãos.

J. K. Rowling. *Os Contos de Beedle, o Bardo*. Rio de Janeiro, Rocco, 2008.

Os Contos de Beedle, o Bardo, livro de histórias infantis escrito por J. K. Rowling e originalmente produzido em uma edição limitada de apenas sete exemplares, cada um escrito à mão e ilustrado pela própria autora, possui uma história editorial excepcional. Um deles foi oferecido para

leilão no final de 2007 e foi comprado por 3,98 milhões de dólares americanos pela Amazon, tornando-se o preço de venda mais alto alcançado em leilão por um manuscrito literário moderno. O livro foi em seguida publicado para o público em geral no dia 4 de dezembro de 2008. O livro Os Contos de Beedle, o Bardo é mencionado pela primeira vez em Harry Potter e as Relíquias da Morte, o sétimo livro da série Harry Potter. O livro teria sido entregue a Hermione Granger por Alvo Dumbledore, o ex-diretor da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. O livro é descrito como um livro de contos-de-fadas popular para crianças bruxas.

O livro é descrito na ficção como um livro antigo, "manchado e descascando em alguns lugares" e tem como função principal, no contexto da saga de Harry Potter, introduzir as Relíquias da Morte. Em O Conto dos Três Irmãos, de fato, Hermione Granger encontra um estranho símbolo, que mais tarde é revelado por Xenofílio Lovegood como o símbolo das Relíquias da Morte. Trata-se de um triângulo, que representa exatamente as 3 relíquias: a Capa da Invisibilidade, a Pedra da Ressurreição, e a Varinha das Varinhas. Eis aqui o conto:

Era uma vez três irmãos que estavam viajando por uma estrada deserta e tortuosa ao anoitecer... Depois de algum tempo, os irmãos chegaram a um rio fundo demais para vadear e perigoso demais para atravessar a nado. Os irmãos, porém, eram versados em magia, então simplesmente agitaram as mãos e fizeram aparecer uma ponte sobre as águas traiçoeiras. Já estavam na metade da travessia quando viram o caminho bloqueado por um vulto encapuzado.

E a Morte falou. Estava zangada por terem lhe roubado três vítimas, porque o normal era os viajantes se afogarem no rio. Mas a Morte foi astuta. Fingiu cumprimentar os três irmãos por sua magia, e disse que cada um ganhara um prêmio por ter sido inteligente o bastante para lhe escapar.

Então, o irmão mais velho, que era um homem combativo, pediu a varinha mais poderosa que existisse: uma varinha que sempre vencesse os duelos para seu dono, uma varinha digna de um bruxo que derrotara a Morte! Ela atravessou a ponte e se dirigiu a um vetusto sabugueiro na margem do rio, fabricou uma varinha de um galho da árvore e entregou-a ao irmão mais velho. Então, o segundo irmão, que era um homem

arrogante, resolveu humilhar ainda mais a Morte e pediu o poder de restituir a vida aos que ela levará. Então a Morte apanhou uma pedra da margem do rio e entregou-a ao segundo irmão, dizendo-lhe que a pedra tinha o poder de ressuscitar os mortos.

Então, a Morte perguntou ao terceiro e mais moço dos irmãos o que queria. O mais moço era o mais humilde e também o mais sábio dos irmãos, e não confiou na Morte. Pediu, então, algo que lhe permitisse sair daquele lugar sem ser seguido por ela. E a Morte, de má vontade, lhe entregou a própria Capa da Invisibilidade.

Então, a Morte se afastou para um lado e deixou os três irmãos continuarem viagem e foi o que eles fizeram, comentando, assombrados, a aventura que tinham vivido e admirando os presentes da Morte.

No devido tempo, os irmãos se separaram, cada um tomou um destino diferente.

O primeiro irmão viajou uma semana ou mais e, ao chegar a uma aldeia distante, procurou um colega bruxo com quem tivera uma briga. Armado com a varinha de sabugueiro, a Varinha das Varinhas, ele não poderia deixar de vencer o duelo que se seguiu.

Deixando o inimigo morto no chão, o irmão mais velho dirigiu-se a uma estalagem, onde se gabou, em altas vozes, da poderosa varinha que arrebatara da própria Morte, e de que a arma o tornava invencível.

Na mesma noite, outro bruxo aproximou-se sorrateiramente do irmão mais velho enquanto dormia em sua cama, embriagado pelo vinho. O ladrão levou a varinha e, para se garantir, cortou a garganta do irmão mais velho.

Assim, a Morte levou o primeiro irmão.

Entrementes, o segundo irmão viajou para a própria casa, onde vivia sozinho. Ali, tomou a pedra que tinha o poder de ressuscitar os mortos e virou-a três vezes na mão. Para sua surpresa e alegria, a figura de uma moça que tivera esperança de desposar antes de sua morte precoce surgiu instantaneamente diante dele.

Contudo, ela estava triste e fria, como que separada dele por um véu. Embora tivesse retornado ao mundo dos mortais, seu lugar não era ali, e

ela sofria. Diante disso, o segundo irmão, enlouquecido pelo desesperado desejo, matou-se para poder verdadeiramente se unir a ela.

Assim, a Morte levou o segundo irmão.

Embora a Morte procurasse o terceiro irmão durante muitos anos, jamais conseguiu encontrá-lo. Somente quando atingiu uma idade avançada foi que o irmão mais moço despiu a Capa da Invisibilidade e deu-a de presente ao filho. Acolheu, então, a Morte como uma velha amiga e acompanhou-a de bom grado, e, iguais, partiram desta vida.

C.3 San Junipero

O episódio está disponível na Netflix ou pode ser visto diretamente aqui: <https://drive.google.com/file/d/1oQGAex6UUmXkFmctGcZYaB-Pg9u53R2q/view>

Este episódio da série *Black Mirror* se passa em uma cidade da Califórnia, nos Estados Unidos, chamada San Junipero, nos anos oitenta do século passado. Trata do encontro de duas jovens mulheres, Yorkie e Kelli, que vivem um romance homossexual que acaba à meia-noite de cada dia, para voltar novamente ao começo do encontro das duas em um bar na semana seguinte. A narrativa acaba revelando aos poucos o motivo deste *reset* diário: no mundo real, ambientado no futuro, na década de 2040, as consciências dos mortos ou moribundos podem ser carregadas em um sistema de realidade simulada e acabam “vivendo” em uma cidade de fantasia chamada exatamente San Junipero: a vida neste “lugar” tem as feições de uma juventude eterna e representa uma modalidade virtual de existência tendencialmente imortal. As pessoas vivas podem visitar San Junipero para períodos de teste, mas são limitadas a permanecer no sistema até cinco horas por semana. Descobre-se então que Kelly, em 2040, vive em uma casa de cura e está à beira da morte por câncer. Com o desejo de encontrar Yorkie no mundo real, Kelly a visita e encontra uma mulher completamente paralisada e sobrevivendo graças à assistência de máquinas. Yorkie havia ficado paralisada mais de 40 anos antes, em um acidente de carro que seguiu-se imediatamente à rejeição da sexualidade homossexual dele por parte de seus pais.

A relação das duas mulheres entra em um momento crítico quando, Yorkie, desejando viver uma vida plena na virtualidade de San Junipero,

superando a limitação das cinco horas diárias de acesso virtual, propõe a Kelly um processo tecnológico chamado "passagem", que consta de uma eutanásia da existência real que permita a ambas passar a viver em San Junipero de forma definitiva e para sempre.

APROPRIAÇÃO CONCEITUAL

A literatura de todos os tempos está repleta de histórias que tem a morte do ser humano e suas estratégias de superá-la, enganá-la, acolhê-la como preocupação central. Partimos da leitura da fábula de Esopo e a comparamos com três “contos” que pertencem a três tradições diferentes: uma fábula da tradicional do Brasil, um conto da saga de Harry Potter e um episódio da série *Black Mirror* da Netflix. As três histórias falam de morte e colocam em cena a voz do ser humano e suas estratégias para compreendê-la e, de alguma forma, supera-la.

Chegou a hora de tentarmos tirar as somas, por assim dizer, destas leituras e procurarmos levar para casa algumas ideias, ou pelo menos algumas sugestões para pensarmos mais sobre o assunto. Para isso, mais uma vez, pode nos ajudar responder a algumas perguntas:

- a. Refletindo sobre as estratégias do ser humano para superar a morte, quais histórias parecem mais próximas à fábula de Esopo?
- b. Refletindo sobre a possível moral da história, quais histórias parecem mais próximas à fábula de Esopo?
- c. As duas pontas mais distantes, Esopo e San Junipero, uma fábula antiga e uma história futurística e pós-humana, se encontram em algumas sugestões. Quais são elas?
- d. Nas duas histórias em que a morte é personagem, qual o papel dela? Como ela trata as personagens humanas? E como as personagens humanas se relacionam com ela?
- e. Vamos olhar para o final das histórias: como acabam as histórias? Qual das histórias te parecem ter um final feliz?
- f. Vamos olhar para “a moral da história”: as quatro histórias possuem mensagens diferentes sobre a relação do ser humano com a morte? Se sim, como poderíamos descrever as diferenças?

- g. Enfim, falar de morte é falar de como queremos viver. O que as histórias parecem querer nos dizer sobre qual é a melhor maneira de viver como seres humanos?

PARA PENSAR MAIS

A maneira pela qual homens e mulheres desde a Antiguidade acharam legal pensar sobre a vida e a morte, vimos nesta aula, foi a de escrever histórias que os e as ajudassem a pensar sobre elas. 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