

RISE OF THE HORDE E A FILOSOFIA*

André Luiz da Paz e Silva**

Apesar de muitos considerarem a fantasia fantástica perda de tempo e distante da realidade, ela é muito proveitosa para a filosofia, na medida em que, assim como a fantasia realista, nos apresenta contradições pelas quais podemos desenvolver o estranhamento necessário para refletirmos filosoficamente. No entanto, apesar de ambos os tipos de fantasia proporcionarem os elementos necessários à reflexão, é a fantasia fantástica que tem mais liberdade para extrapolar os limites da realidade, podendo criar situações pelas quais as contradições possam ser mais gritantes. Além disso, sua leitura auxilia a desenvolver a nossa faculdade da imaginação, permitindo, por conseguinte, termos mais imaginação para pensar em possíveis soluções para problemas filosóficos. Por isso, o campo para a reflexão parece ser mais fértil na fantasia fantástica.

Rise of the Horde, de Christie Golden, é um romance fantástico no qual questões como a liberdade, o preconceito, a intolerância e o ódio, a democracia, a moral e o poder, podem levar o leitor a refletir sobre o seu próprio papel na sociedade, assim como sobre a importância da autonomia de pensamento em meio a todas as imposições dos nossos governantes. Contudo, para discutirmos os possíveis problemas que sua leitura pode suscitar, temos que, no mínimo, conhecer a história.

Em Draenor, um mundo predominantemente verde e cheio de vida, duas sociedades coexistiam harmoniosamente. De um lado, os *draenei*, criaturas humanoides de aspecto azulado, com cascos de cabras no lugar dos pés, longas calças e um porte físico ligeiramente maior do que os humanos, viviam em cidades razoavelmente desenvolvidas. Os *orcs*, de outro lado, dividiam-se em clãs independentes, com uma cultura rústica e tribal, reunindo-se apenas para a celebração anual dos ancestrais em *Oshu'gun*; sua pele marrom-escura e sua constituição física levemente recurvada

* Artigo desenvolvido para a edição Nº74, de setembro de 2016, *Fantasia Fantástica e Filosofia*, da Revista Pandora Brasil.

** Graduando do Curso de Filosofia no Centro de Educação, Filosofia e Teologia da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Contato: andredapaz1892@gmail.com.

tornavam-nos similares a gorilas bípedes. Essas duas sociedades, apesar de distintas, tiveram pouco contato nos séculos em que coexistiram harmoniosamente.

Diferente dos orcs, os *draenei* não tiveram sua origem de Draenor. Eles eram de Argus, um mundo desconhecido e muito distante. Nesse mundo, liderados por três seres de poder e amizade inestimáveis, Kil'jaeden, Archimonde e Velen, eles desenvolveram-se ao ponto de tornarem-se distintos entre os seres mais poderosos do universo. Sargerass, um titã caótico, antigo campeão do Pantheon dos titãs, ao sentir esse enorme poder, decidiu recrutar os *draenei* para formar uma legião capaz de levar o universo ao estado de puro caos. Esse ser maligno foi a Argus e entrou em contato com os líderes dos *eredar* — como eram conhecidos os *draenei* —, para oferecê-los poder além do imaginável. Kil'jaeden e Archimonde imediatamente aceitaram a oferta. Velen, entretanto, relutou perante a oferta. Na medida em que ele era um profeta, Velen pôde pressentir o caos correlato a tal oferta. Desesperado, ele clamou por ajuda. De um modo inesperado, os *naaru* responderam seu pedido: seres da luz, muito mais poderosos que os próprios *eredar*, responsáveis por preparar o universo para resistir ao caos de Sargerass. Velen foi aconselhado a reunir seus seguidores mais sábios e aguardar pelo contato dos *naaru*. Kil'jaeden e Archimonde receberam o poder prometido por Sargerass, tornando-se os líderes da Burning Legion e transformando-se em seres caóticos, com um poder imensamente maior do que já tinham. Ao contatar Velen e seus seguidores, os *naaru* proporcionaram um meio de retirá-los de Argus, e, por conseguinte, eles escaparam a salvo daquele mundo. Deste momento em diante, eles passaram a ser conhecidos como *draenei*: “os exilados”, em sua língua.

Kil'jaeden não suportou a traição de Velen, que era muito estimado por ele. O amor fraterno transformou-se em ódio mortal: ele jurou perseguir Velen por toda a eternidade. Por muito tempo, os *draenei* fugiram, escondendo-se em mundos diferentes, apenas para serem descobertos por Kil'jaeden e a Burning Legion. O profeta Velen, líder dos *draenei*, sempre pressentia as investidas da Burning Legion, escapando durante milênios antes de serem destruídos. Finalmente, os *draenei* chegaram a um planeta verde e cheio de vida, o qual batizaram Draenor. Os *orcs*, entretanto, já habitavam o planeta no momento da chegada dos *draenei*.

Durotan e Orgrim eram dois jovens *orcs* em Draenor. Sua amizade era controversa, uma vez que era incomum um contato tão próximo entre membros de clãs diferentes. Certa vez, ao adentrar as florestas de Terokkar, os dois jovens *orcs* depararam-se com um ogro, uma criatura monstruosa, de uma espécie de ser inimiga dos *orcs*. Por serem jovens, eles não poderiam dar conta do ogro sozinho. Restalaan, um *draenei*, capitão da guarda de Telmor e segundo no comando de seu povo, salvou os dois *orcs* e levou-os para sua cidade, para que os dois jovens pudessem refugiar-se da noite. Os dois foram muito bem recebidos pelos *draenei*, sendo os primeiros *orcs* a adentrar uma cidade dessas criaturas exóticas. Velen recebeu os dois e serviu-lhes um jantar, no qual todos conversaram amigavelmente.

No entanto, apesar da aparente calma, Kil'jaeden não tardou a descobrir o refúgio dos *draenei*. Ele decidiu não atacar com toda sua força, visto que Velen pressentiria a investida e fugiria outra vez. Kil'jaeden decidiu enviar um espião para observar o lugar. Seu espião descobriu os *orcs* e informou seu mestre. Assim, Kil'jaeden, ao invés de atacar com sua força total, decidiu usar os *orcs* como fantoches para destruir os *draenei*, impedindo que Velen pudesse pressentir uma possível invasão da força da Burning Legion.

Ner'zhul, líder espiritual dos *orcs*, foi contatado por Kil'jaeden. Enquanto dormia, Rulkan, sua falecida esposa, apareceu para ele em seus sonhos, avisando-o de que um ser muito poderoso desejava contatá-lo, o qual ajudaria os *orcs*. Ner'zhul decidiu ouvir Rulkan, e foi informado por Kil'jaeden de que os *draenei* eram, na verdade, inimigos dos *orcs* e que, portanto, eles deveriam ser destruídos. Ner'zhul convocou todos os clãs e relatou a eles a revelação que tivera em seu sonho. Os líderes dos clãs discutiram e decidiram, em unanimidade, seguir as recomendações de Ner'zhul e unificar-se para formar uma força capaz de se defender dos *draenei*.

Após sua unificação, os clãs de *orcs* passaram a ser conhecidos como Horde — uma horda de *orcs*, a confluência de todos os clãs unidos. Um a um, os vilarejos dos *draenei* foram devastados pelos *orcs*. As notícias dos ataques chegaram a Velen. Ele não compreendeu por que aquilo estava acontecendo e decidiu por marcar um encontro com os líderes dos *orcs* em Oshu'gun, seu local sagrado, para os revelar que, na verdade, o local não era uma montanha sagrada na qual os ancestrais dos

orcs residiam, mas a nave através da qual os *draenei* chegaram a Draenor, na qual residia K'ure, o *naaru* que os ajudara a escapar de Argus. Esse *naaru* era a esperança para pôr um fim no conflito, já que era um ser de sumo bem. Velen partiu com peregrinos desarmados para Oshu'gun e enviou um mensageiro a Ner'zhul. O mensageiro foi brutalmente assassinado por *orcs*. A missiva chegou às mãos de Ner'zhul e o líder dos *orcs* enviou ordens para aprisionarem a comitiva. Velen foi aprisionado, sem resistência, nas terras dos Frostwolves, clã liderado pelo então adulto Durotan. Ele e sua pequena comitiva de peregrinos entregaram-se de boa vontade. Durotan não deu ouvidos a Velen, apesar de libertar o líder dos *draenei*. Durotan apresentou-se a Ner'zhul e informou sobre o ocorrido. Ao relatar a Ner'zhul que havia libertado Velen, Durotan argumentou que não há honra em aprisionar alguém de modo consentido. Por isso, se Ner'zhul quisesse que os *orcs* se tornassem um povo forte, os *orcs* precisariam, pelo menos, de um código de honra inviolável.

Com isso, a situação de Durotan tornou-se delicada. Em um dos ataques aos vilarejos dos *draenei*, Durotan e seu clã enfrentaram uma forte resistência. Os líderes espirituais de seu clã não conseguiram invocar os elementos para o combate; com isso, seu clã foi vencido pelos *draenei*. Restalaan estava liderando a resistência e reconheceu Durotan. O líder *draenei* poupou o *orc* e seu clã e expulsou-os do local. Intrigado com a situação, Ner'zhul decidiu visitar os ancestrais em Oshu'gun, já que Rulkan e os elementos os abandonaram. Ao chegar no local, Ner'zhul descobriu que fora enganado. Ele foi considerado traidor pelos espíritos dos ancestrais e, por isso, decidiu enfrentar Kil'jaeden. Gul'dan, seu discípulo, seguira Ner'zhul. Ele partiu rapidamente para avisar Kil'jaeden da iminente traição de Ner'zhul. Kil'jaeden puniu Ner'zhul, substituindo-o por Gul'dan no comando dos *orcs*. Ner'zhul caiu em um estado letárgico e doente. Gul'dan, por sua vez, decidiu organizar uma eleição entre os líderes dos clãs para eleger um comandante militar para liderar a Horde. Blackhand foi eleito, passando a ser um fantoche de Gul'dan.

Em meio a toda essa turbulência, Durotan recebe uma carta anônima enviada por seu amigo Orgrim, agora braço direito do Warchief Blackhand, avisando-o de infâmia de que ele seria testado por Blackhand. Na carta de Orgrim, Durotan descobriu que receberia uma ordem que ele poderia facilmente cumprir. No entanto, não cumprir a ordem traria consequências terríveis a seu clã. Em suma, tratava-se de um teste de

lealdade, pelo qual o novo líder da Horde estava querendo saber de que lado Durotan realmente estava. Em pouco tempo, Durotan recebeu a missiva de Blackhand, informando-o de que ele deveria comandar o exército dos *orcs* a um ataque à cidade de Telmor, na qual fora recebido carinhosamente pelos *draenei* em sua infância. Ele acabou por levar a efeito a ordem. As forças dos *orcs* destruíram a cidade e aniquilaram brutalmente tanto as forças dos *draenei* quanto as mulheres e as crianças. Em Telmor, Restalaan e suas forças tentaram impedir os *orcs*. Ele foi, não obstante, morto por Durotan.

As forças da Horde atacaram o templo de Karabor e assassinaram os sacerdotes *draenei* que viviam no local. Apesar de não apresentarem resistência, os sacerdotes foram brutalmente assassinados. Todavia, o alvo principal seria Shattrath, a capital dos *draenei*. Essa cidade era fortemente guardada, e os *orcs* não possuíam o aparato militar suficiente para quebrar as defesas da cidade. Por isso, Kil'jaeden enviou uma força demoníaca surpreendente para possibilitar a Horde o sucesso na destruição de Shattrath. Ner'zhul decidiu agir, cansado dessa situação. Mesmo em um estado letárgico, ele escreveu uma carta secreta a Durotan, alertando-o do perigo que ele enfrentaria ao aceitar a oferta demoníaca de Kil'jaeden: seria um pacto de escravidão. Mannoroth, um dos comandantes da Burning Legion, foi enviado a Draenor para oferecer seu próprio sangue aos *orcs*. Gul'dan ofereceu aos *orcs* o sangue demoníaco de Mannoroth. Os *orcs* aceitaram de boa vontade. Ao beber esse sangue, eles sentiriam uma sede insana por sangue, tendo seu poder aumentado consideravelmente. Apesar disso, Durotan, informado previamente por Ner'zhul e sabendo do preço alto a ser pago — seres escravos eternos da Burning Legion — negou a oferta e alegou que seu clã não beberia. Ele tinha esse poder de veto, já que ele era, de fato, o único com poder direto aos seus subordinados. Orgrim, também alertado por Durotan, não bebeu o sangue corrompido, dando uma desculpa persuasiva a seu mestre, Warchief Blackhand.

Com sangue demoníaco queimando em suas veias e com a ajuda direta de Kil'jaeden, os *orcs* atacaram Shattrath e destruíram a cidade. Velen tomou a decisão de sacrificar a esmagadora maioria dos *draenei*, para poder fugir despercebido e continuar o legado de sua espécie. A vasta maioria dos *draenei* defenderia a cidade, enquanto Velen e um punhado pequeno de *draenei* fugiriam para Zangarmarsh, um vale secreto

em Draenor. Depois da destruição de Shattrath, os *draenei* foram vencidos. Os *orcs*, no entanto, encontraram-se possuídos pela sede de sangue, sem mais inimigos para combater. Gul'dan, ao perceber que fora abandonado por Kil'jaeden e usado para exterminar os *draenei*, tentou achar uma saída para este problema. Todavia, enquanto a saída não era encontrada, os *orcs* destruíam-se a si mesmos. O uso livre e sem nenhuma atenção de energias demoníacas sugou tudo o que era saudável e que dava vida ao mundo de Draenor.

Sargeras, líder da Burning Legion e superior de Kil'jaeden, decidiu utilizar os *orcs* para levar a efeito seu plano de invadir outro mundo: Azeroth. Utilizando-se da forma física de Medivh — o Guardião de Tirisfal e o mago mais poderoso de Azeroth —, Sargeras entrou em contato com Gul'dan através de um sonho, oferecendo-lhe poderes de um deus, além de um mundo verde e cheio de vida, com milhões de habitantes, para Gul'dan e seus *orcs* famintos assassinares. Para isso, Gul'dan precisaria apenas abrir um portal dimensional para invadir Azeroth. Medivh ajudaria Gul'dan a completar esse plano. Enquanto Gul'dan era responsável por erigir um portal em Draenor, Medivh seria responsável por estabelecer o portal dimensional do lado de Azeroth. O Dark Portal foi construído em Draenor e Gul'dan e Blackhand invadiram Azeroth com seu vastíssimo exército. Enquanto isso, os *draenei* permaneceram escondidos em Zangarmarsh, esperando pela ajuda dos *naaru* e por uma última fonte de energia capaz de retirá-los daquele mundo destruído.

Essa fantasia fantástica parece tão distante da nossa realidade! No entanto, ela está mais próxima do que podemos imaginar, na medida em que suas contradições revelam questões com as quais nós temos que lidar frequentemente na nossa realidade. A partir da situação dos *orcs* nesse romance, podemos perceber o quanto a autonomia de pensamento é importante para a nossa vida.

Por conta de sua inocência, os *orcs* foram facilmente manipulados. Apesar de serem criaturas pacíficas e honestas, eles não estavam preparados para refletir sobre o que Ner'zhul estava dizendo a eles. Durotan, por ter tido contato com os *draenei* e ter sido tão bem recebido em Telmor — assim como por ser um líder de clã prudente —, foi crítico o bastante para duvidar de Ner'zhul. Entretanto, ele não teve autonomia suficiente para questionar Ner'zhul quanto ao sonho que o líder espiritual tivera. Será

que era mesmo Rulkan? Será que Ner'zhul poderia ter tanta certeza de que os *draenei* eram os verdadeiros inimigos? Durotan não fez essas questões. Enquanto isso, os outros *orcs* foram tomados por medo. Diferente de Durotan, eles não tinham nem um pouco de autonomia de pensamento. Não eram nem um pouco críticos. Por isso, foram facilmente manipulados, sem nenhuma coerção: foram tão somente persuadidos pelo discurso.

Mesmo não sendo *orcs* e não tendo *draenei* para exterminar, nós enfrentamos dilemas como esse todos os dias. “Será que é verdade o que este jornal está dizendo?”. Ner'zhul era uma autoridade entre seu povo. Por este fato, ele teve a falácia da autoridade ao seu dispor, ou seja, seu argumento não tinha razões bem fundamentadas, mas sim era fundamentado em sua figura de autoridade.

Isso parece muito familiar, não parece? Todos os dias temos notícias duvidosas nos jornais. Todavia, sem autonomia de pensamento, um indivíduo não pode ser crítico o bastante para questionar “qual é o fundamento para esse médico falar o que está falando?”. Cegamente se parte do pressuposto que, “ele é médico, então ele é autoridade para falar sobre o que está falando”. O mesmo se repete com outros profissionais: “ele é psicólogo, ele é geólogo, ele é colunista, ele é professor, ele é advogado, ele é político, então eles são autoridade para falar o que estão falando”. Percebam que, na verdade, a validade de um argumento não está na autoridade de quem o desenvolve, mas tão somente nas *razões* que fundamentam o argumento. Será que devemos considerar a autoridade de alguém ao analisar seus argumentos? Certamente não. A validade de um argumento está apenas e tão somente em suas razões, em suas justificativas.

Além de serem inocentes, os *orcs* decidiram por focar nas coisas que dividiam e diferenciavam eles dos *draenei*. Isso apenas aumentou a intolerância. Ao invés de focar nas coisas que nos unem, nós focamos no que nos divide: a cor da pele, o sotaque da nossa voz, a nossa cultura, as roupas que usamos. Cegamo-nos por diferenças triviais, ao ponto de condenar alguém simplesmente por seu gênero ou por sua cor de pele. Será que há alguma diferença no caráter e na conduta moral de uma pessoa por conta de sua cor de pele ou de seu gênero? Eu acredito que não, e penso que, após uma análise crítica simples, qualquer pessoa poderá perceber que, na

verdade, nada disso faz diferença no que nos torna humanos, sendo todas essas diferenças triviais, assim como as diferenças dos *draenei* e dos *orcs*. Entretanto, eles acabaram guerreando, não é mesmo? Pois é, essa fantasia não parece tão fantástica assim...

Mas não foram só as diferenças que selaram a decisão de exterminar os *draenei*. Apesar de Ner'zhul estar sendo influenciado por Kil'jaeden, todos os clãs reuniram-se em uma reunião e escolheram democraticamente, em unanimidade, seguir o caminho que seguiram. Por que eles escolheram? Em outras palavras, a partir de uma escolha democrática, sobretudo unânime, isto é, sem nenhuma objeção e sem ninguém escolher o contrário, com todos concordando, os clãs decidiram por unir-se para destruir os *draenei*. Isso não parece tão distante da realidade. 88% dos americanos apoiavam a guerra no Afeganistão em 2001 e 64% apoiavam uma ação militar contra o regime iraquiano em 2003. Apesar de ser a melhor forma de prática política, na medida em que abre espaço para o confronto das opiniões contrárias e para a participação da sociedade — mesmo que de forma representativa —, a democracia precisa de um aliado para evitar problemas como as guerras, tanto as reais quanto as fantásticas: a autonomia de pensamento. Será que se os americanos pensaram que milhares de crianças e mulheres morreriam em nome de intervenções militares? Será que os *orcs* pensaram que milhares de crianças e mulheres morreriam em nome das reivindicações de Ner'zhul e Gul'dan?

Essas decisões são difíceis, mesmo através da democracia. Contudo, não são apenas decisões políticas que são complicadas. Durotan enfrentou momentos em que teve que fazer decisões que colocavam de um lado o que é justo e do outro a segurança do seu povo. Será que obedecer cegamente a ordens para garantir a segurança de um povo é justo? Será que há liberdade nessa situação? Fugir não seria uma opção? Até onde somos livres para decidir moral e politicamente?

Parece que por mais que sejamos livres para decidir moralmente, essas decisões são condicionadas pelo nosso ambiente. Se vivemos em um ambiente no qual não podemos dar alimentos a nossos filhos, não poderemos alimentá-los, mesmo que nós quiséssemos decidir por alimentá-los. Não há liberdade para eu deliberar em agir de modo a fazer o justo para com o meu filho, se não tenho condições de fazê-lo.

Entretanto, há momentos menos extremos em que precisamos decidir entre fazer o justo ou perder o emprego, entre fazer o justo ou perder um ente querido, entre fazer o justo ou perder a própria vida. Será que há algum princípio anterior ao agir moral?

Alguns dirão que há certos princípios com os quais temos que fundamentar as nossas ações, outros dirão que não há princípio algum, isto é, cada situação determinará a maneira pela qual agiremos. Entretanto, uma coisa é correta: teremos dilemas e conflitos morais sempre, e teremos que agir. Ter autonomia de pensamento facilita o processo, na medida em que teremos mais possibilidades de pensamento, mais perspectivas de ação. Mesmo assim, parece que há momentos em que não temos escolha...

Durotan hesitou durante vários momentos. Purgou a cidade de Telmor, matou Restalaan, mesmo sabendo que o mesmo havia poupado sua própria vida. Se ele não o matasse, a segurança de seu clã estaria em risco. Mas será que não havia outro jeito? Durotan poderia ter fugido e ter evitado essas situações, entretanto a escolha deliberada diz respeito a cada um, e as escolhas de Durotan não podem ser mudadas. Mesmo assim, se Durotan e os outros orcs tivessem mais autonomia de pensamento, isso poderia ter sido evitado. Objeções racionais poderiam ter sido feitas a Ner'zhul antes de todos esses problemas acontecerem. Com argumentos fortes, através da reflexão filosófica, eles poderiam ter desenvolvido reflexões a fim de analisar, de forma precisa, as justificativas, consequências e implicações de iniciar uma guerra. No final, alguém poderia argumentar, após uma discussão democrática mais crítica durante aquela primeira reunião, na qual Ner'zhul alertou os *orcs* sobre os *draenei*: "Ner'zhul, podemos até nos reunir em uma só horda de *orcs* e treinar para um possível combate. Entretanto, acho que deveríamos aguardar os *draenei* atacar primeiro. Já que estamos na dúvida, deveríamos deixá-los retirá-la de nós. Por um lado, eles vão provar que são realmente nossos inimigos e nos atacar, ou, por outro lado, vão continuar em paz conosco, como fizeram por muitas gerações".

Fantasia não é só magia e criaturas exóticas, nem apenas elfos ou anões, fadas e dragões, castelos, reinos, cavaleiros e princesas; ela também pode ser combustível para muita reflexão. E você, se fosse um *orc*, chefe de algum clã, como fundamentaria o seu argumento para refutar o de Ner'zhul sobre os *draenei*?