

ONTOLOGIA DA LIGHT EM WARCRAFT*

Juan Mendonça Teixeira**

Notas de esclarecimento

Neste artigo, estarei demonstrando uma interpretação do movimento lógico encontrado entre as forças do bem e do mal no universo fantástico de *Warcraft*. Em um primeiro momento, estarei descrevendo suas características de acordo com toda a interpretação e dados históricos fornecidos pelos criadores deste universo, para poder então, posteriormente tecer minhas próprias considerações e perspectiva. Tenho como objetivo me debruçar única e exclusivamente em elementos “Warcraftianos”, tentando especular filosofia a partir de seu universo.

Cabe ressaltar que todo o universo *Warcraft* se dá numa série de livros e jogos (e o recente filme), circunscritos num universo ficcional criado e descrito pela *Blizzard Entertainment*. Este mundo se dá numa instância mágica e fantástica, influenciada por diversas mitologias, habitado por criaturas ficcionais e mágicas. A própria magia, no termo mais vago e fantasioso da palavra faz parte desse universo. Por quaisquer que sejam as semelhanças com nossa realidade, tudo se passa em fantasia e ficção.

Desenvolvimento Histórico: o embate das forças do Bem e do Mal¹

Ao falar de Bem, no universo *Warcraft*, essa ideia não pode estar disassociada da própria *Light*². A *Light* é o elemento primordial de toda a existência, antes de tudo, era o que havia. Dessa *Light*, surge o “*Ocean of Light*”³, sua primeira forma de

* 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: juanmendoncat@gmail.com.

¹Ao decorrer do texto, a terminologia empregada para se referir aos elementos do texto estará em inglês, visto que esta é a língua original das obras que me debruço para escrever esse artigo. Suas traduções para o português estarão em notas de rodapé.

²Luz Sagrada.

³Oceano de Luz

manifestação (mesmo que atemporal e não-espacial) que, em última instância, deu origem a toda a existência. Esse *Ocean of Light*, em seus primórdios, na medida em que se expandia, deixava para trás alguns focos de energia que se apagavam e diminuíam, transformando-se em vazios de nada. Dessa ausência de luz, emerge uma nova forma de poder, o *Void*⁴. Neste cenário, a *Light* desempenha o papel de Bem, e o *Void* o papel de Mal. Porém, mediante uma análise lógica, será demonstrado que o *Void* não é tão conceitualmente Mal assim, mas por outro lado, por ser fruto do próprio Bem, nada mais é do que uma ferramenta do próprio Bem se contestar.

Em primeiro lugar, a noção de bem como *Light* pressupõe instantaneamente no universo de *Warcraft* uma Metafísica. A *Light*, como visto na gênese do universo *Warcraft*, é imanente à própria existência. Disso decorre um problema: como o bem, pressuposto Metafísico e conseqüentemente imutável, pode ter se “corrompido” e tornado-se algo Outro? Ora, não foi o próprio conceito de *Light* que se transformou em algo Outro, foram alguns de seus desdobramentos, a saber, focos específicos da etapa “*Ocean of Light*”. Isso é possível na medida em que a *Light* é a única na instância suprassensível, enquanto o *Ocean of Light* está na realidade pré-sensível e, “nossa realidade” (realidade histórico-factual do universo *Warcraft*), numa realidade sensível.

*“The mounting tension between these two opposing yet inseparable energies eventually ignited a series of catastrophic explosions, rupturing the fabric of creation and birthing a new realm into existence.”*⁵

Como visto, os acontecimentos durante o *Ocean of Light* suscitaram a formação de uma nova realidade, a realidade sensível como a conhecemos (no universo *Warcraft*, mas que se equivaleria à nossa). Entretanto, não se nega em momento algum que a etapa do *Ocean of Light* tenha sido participante de uma realidade não-suprassensível, mas apenas não-sensível. Conseqüentemente, o *Ocean of Light* além de já não ser

⁴Vazio

⁵Chapter I, Mythos, World of Warcraft: Chronicles. 3º parágrafo.

parte da realidade suprassensível, junto à *Light*, também não faz parte da realidade sensível, implicando na criação de uma nova realidade, não-sensível e não-suprassensível, mas pré-sensível.

Considerações e Perspectiva

Cabe agora fundamentar a suposição do mal ser um mecanismo de contestação do próprio conceito de bem. Em primeiro lugar, não é possível considerar os expoentes do *Void* como alheios ao conceito de *Light*. O conceito de *Void*, por sua vez, faz por parecer-se autônomo e de mesmo “valor” que o conceito de *Light*. Entretanto, *Void* nada mais é do que uma convenção metodológica de interpretação da gênese do universo. Nunca houve uma verdadeira divisão entre duas forças, apenas entre uma e seu próprio Ser-Outro, a saber, a *Light* e seu próprio esvaziamento. Mas, como surge esse elemento Outro? Uma de duas hipóteses, espontaneamente ou propositalmente.

A proposta da espontaneidade, a grosso modo “do nada”, não se pode sustentar visto que necessitaria descartar elementos de causalidade⁶ que, por sua vez, são o fator crucial da própria formação do *Void*. É possível considerar que o elemento do *Void* surgiu do nada, mas isso contradiria a própria lógica da gênese do universo Warcraft. Como prova, o *Void* não surge espontaneamente pois necessitou para seu aparecer de um espaço “cedido” pelo *Ocean of Light*. Dessa forma, o *Void* não surgiu do nada, mas de algo que já existia, o *Ocean of Light*, e seu aparecer, tanto quanto de seu precedente, dependem de uma série de fatos necessariamente subsequentes.

A proposta do surgimento proposital se mostra logicamente mais aceitável. Em primeiro lugar, o próprio texto trata a *Light* e o *Void* como opostos necessários, o que de fato são. Entretanto, cronologicamente, a *Light* surge necessariamente antes do *Void*. A menção do texto à co-existência dos dois remete apenas ao período anterior à realidade sensível, mas se sabe que nos verdadeiros primórdios era apenas a *Light*

⁶No sentido mais amplo do termo, onde uma ação leva a outra de maneira necessária.

que existia. Como já visto, em um primeiro momento havia a realidade suprassensível ocupada pela *Light* exclusivamente, enquanto num segundo momento, da realidade pré-sensível, haviam tanto o *Ocean of Light* quanto o *Void* e, por fim, na realidade sensível, a *Holy Magic* e a *Shadow Magic*⁷.

Como demonstração prática da afirmação do *Void* como elemento afirmador da *Light*, realizarei um experimento lógico:

Coloquemos em uma sala um Herói da *Light* e um Herói⁸ do *Void*. De fato se sabe que os dois entrariam em combate assim que se permitisse, o que muda, entretanto, são suas motivações para realizar tal ato. Toda forma de vida proveniente da *Light* possui um instinto muito forte de auto-preservação perante ao *Void*, e por isso atacaria. O *Void* por sua vez, não atacaria para se proteger, pois sabe que seu oponente é resultado de uma ótima forma de bem, mas atacaria justamente por isso, para pura e simplesmente eliminá-lo.

Em termos abstratos do cenário descrito, o *Void* realiza os avanços perante a *Light* com intenção de eliminá-la por pura ignorância e violência, visando se determinar como “mais forte”. O que este não reconhece é a importância de seu elemento outro nesse processo de auto-determinação. O *Void* não reconhece a *Light* como um igual, mas um inferior, e por isso busca sua eliminação. Este reconhecimento da importância da *Light* nunca será atingido pelo *Void*, pois uma vez que isto ocorra, ele mesmo implodirá seu fundamento de eterna dúvida perante ao seu ser-outro, e isto é o que o define em diferença à *Light*.

A *Light* por sua vez, não realiza movimentos contra seu agressor visando eliminá-lo. Esta reconhece a importância de seu elemento outro como ferramenta de se auto-determinar; sabe que dela ele surgiu, e que ela só é o que de fato é, pois seu Ser-Outro assim a faz. Seus movimentos defensivos em relação ao seu Ser-Outro garantem seu pleno desenvolvimento conceitual, pois se a *Light* realizasse ataques como faz o *Void*, seria então igual a ele, pois teria eliminado sua única diferença..

⁷Não entrarei na discussão sobre o que é a *Holy Magic* e a *Shadow Magic* e como estas se manifestam. Considere apenas ambas como as manifestações sensíveis de *Void* e *Light*, respectivamente, e como “magias” no sentido mais amplo da palavra.

⁸Herói no sentido de um indivíduo que perante aos seus semelhantes se destaca, e que por eles é exaltado.

Caso não hajam diferenças, não haveriam nenhum dos dois conceitos, pois um só é na medida em que o é a partir de seu outro, e não poderiam ser diferentes de si mesmos justamente por essa dupla-dependência.