

Platão, Aristóteles e Coragem, o Cão Covarde: a virtude e as coisas que fazemos por amor

Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O artigo analisa o desenho animado *Coragem, o Cão Covarde* a partir da filosofia pop, focado na primeira temporada da série animada para apresentar as teorias éticas que servem de aporte analítico. A contraposição entre diversificadas perspectivas filosóficas sobre o conceito de amor e a concepção esboçada na animação revela que as motivações de Coragem são baseadas num conceito anômalo de virtude.

Palavras-chave: Desenho Animado. Filosofia Pop. Ética. Virtude.

Plato, Aristotle and Courage the Cowardly Dog: virtue and the things we do for love

Abstract: The article analyses the cartoon *Courage the Cowardly Dog* from the pop philosophy, focused on the first season of the animated series to present the ethical theories that function as analytical support. The contrast between diversified philosophical perspectives on the concept of love and the conception outlined in animation reveals that the motivations of Courage are based on an anomalous concept of virtue.

Keywords: Animated Series. Pop Philosophy. Ethics. Virtue.

Heraldo Aparecido Silva é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR) e Professor Associado da Universidade Federal do Piauí (UFPI), onde coordena o Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo (NEFEP).

Introdução

Antes de iniciar a leitura, um aviso: o texto está cheio de *spoilers*. Às vezes, o aviso aparece. Outras vezes, não. (É serio...). O desenho animado de Coragem, o Cão Covarde (*Courage the Cowardly Dog*, EUA, 1999-2002), de autoria de John R. Dilworth, surgiu originalmente a partir do episódio piloto *The Chicken from Outer Space* (1995), título que faz uma nítida alusão ao filme *trash-cult Plan 9 From Outer Space* (EUA, 1959), do diretor Ed Wood. O curta-metragem, traduzido no Brasil como *A viagem do frango espacial*, foi patrocinado pelas empresas *Hanna Barbera* e *Cartoon Network*. Seu enredo trazia alguns elementos que depois apareceriam com frequência na animação: terror, humor negro, ataque alienígena e outras coisas bem estranhas (NETTLES, 2001). Além disso, as desventuras do cachorrinho rosa Coragem são contextualizadas por ameaças bem diversificadas, engraçadas e aterrorizantes. A série animada feita em coprodução com a *Cartoon Network* realizou o total de 102 episódios divididos em 04 temporadas: 26 episódios na primeira em 1999-2000; 25 episódios na segunda em 2000-2001; 26 episódios na terceira em 2002; e 25 episódios na quarta (e última) temporada, também em 2002 (PEREIRA, 2010; IMDB, 2015).

Nas histórias em quadrinhos, Coragem participou esporadicamente da *Cartoon Network Block Party* (especificamente, nas edições 01, 02, 04, 06, 07, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 22, 30 e 33), publicada pelo selo editorial da DC Comics, nos EUA. A revista apresentou um revezamento de personagens da *Cartoon Network* durante as

59 edições publicadas entre 2004 e 2009. Uma diferença importante entre a animação e os quadrinhos está no fato da primeira versão ser mais autoral, já que a equipe criativa não era a mesma nos dois meios. Nas HQs, o próprio Dilworth é creditado apenas como criador porque o roteiro e a arte ficaram sob a responsabilidade de profissionais diferentes (seis roteiristas e quatro desenhistas) que se alternavam na produção de cada edição. Embora o traço e a temática sejam mantidos nas duas versões, as aventuras originais do cãozinho Coragem são mais assustadoras, criativas e diversificadas em comparação aos quadrinhos, que têm narrativas mais simples e artes mais suavizadas.

Por uma questão de delimitação temática e também pelo interesse de abordar a obra original de Dilworth, restringiremos o estudo à primeira temporada da seriação animada. O próprio autor, ao ser entrevistado, oferece algumas indicações sobre a miríade de influências artísticas, fílmicas e culturais que contribuíram para a sua formação. Além de suas influências de filmes *cult* de terror e ficção científica, ele também, declaradamente se diz influenciado pelos animes *Ghost in the Shell* (1995) e *Porco Rosso* (1992); e pelos desenhos animados clássicos da década de 1940, da *Looney Tunes*, como *Pernalonga* e *Patolino*. Dessa época, na área da animação, ele cita como suas principais influências Bob Clampett e Tex Avery (MILLER, 1999).

A exposição dos principais aspectos da referida temporada, será antecedida por uma breve descrição dos protagonistas e do ambiente onde ocorrem suas ações. Também evidenciaremos passagens imagéticas ou narrativas da animação, conforme o enfoque analítico filosófico usado por Palmer (2001), McLaughlin (2005) Goodenou-

gh (2005), Cathcart e Klein (2008) e Baggini (2008), para destacar textos ilustrados por caricaturas e *cartoons*, no qual convergem o humor pictórico e a leitura crítica.

Coragem, o cão covarde

O personagem central é um medroso cachorrinho cor de rosa que, ironicamente, é chamado de Coragem. Sua origem mostra que ele foi adotado por Muriel quando ainda era um filhote, perdido na rua. Inicialmente, Coragem parece ser apenas mais um representante de desenhos animados na temática de cachorros medrosos no contexto de investigação ou enfrentamento de perigos sobrenaturais. Scooby-Doo (*Scooby-Doo, Where are You!*, EUA, 1969), Goober (*Goober and the Ghost Chasers*, EUA, 1973), Woofers e Whimper, conhecidos no Brasil como Sherlocão e Vopt (*Clue Club*, EUA, 1976) são os principais nomes nessa linha. Mas as semelhanças terminam quando a animação começa. As ameaças do mundo de Coragem são, de fato, assustadoras. Os monstros, alienígenas invasores e espectros fantasmagóricos não são pessoas fantasiadas ou efeitos especiais. Os perigos e mistérios que permeiam suas desventuras são um amálgama de elementos costumeiros em filmes de terror, ficção científica *cult* e também *trash movies*. Há inúmeras referências fílmicas como exorcistas, invasores de corpos, artefatos místicos e amaldiçoados, monstros diversos, controle mental, humor negro, bases militares secretas, mortos-vivos e criaturas subterrâneas.



Figura 1 – Coragem, o cão covarde (Cartoon Network)

Além disso, há boas doses de mistério, suspense e medo, que tranquilamente, poderiam fazer parte de algum episódio de *Além da imaginação* (*The Twilight Zone*, 1959), *Arquivo X* (*The X-Files*, 1993), *Sobrenatural* (*Supernatural*, 2005) e *Fronteiras* (*Fringe*, 2008). O herói relutante Coragem não busca mistérios para investigar, mas como o sobrenatural e o insólito sempre vão ao seu encontro (geralmente com intenções ruins), sistematicamente, ele acaba no centro do conflito com a necessidade de lutar pela sua vida e de sua família humana. Apesar dele sempre se machucar severamente na luta contra as ameaças, sua recuperação é excelente (muito superior em rapidez ao fator de cura mutante do Wolverine). Não obstante, ele sobrevive a todos os cruéis ataques aos quais é submetido devido a uma inexplicável e indefectível sorte (além de ignorar as regras da lógica e da física, como todo bom desenho animado clássico).

O mais importante elemento das aventuras de Coragem é o humor. Além do óbvio humor negro, há momentos singelos de humor pueril como as tentativas do cachorrinho de se passar por Eustácio para evitar que Muriel seja seduzida por uma divindade, similar a Zeus, an-

tropomorfizada em Ganso. Além das cenas românticas frustradas, é engraçadíssimo ver Coragem zangado, quando ele rosna pela primeira vez na série: “Acho bom aquele ganso não chegar perto de Muriel. Estou falando sério!” (Ep. 16, *Os deuses estão virando patos*). Outro episódio mais tranquilo é protagonizado pela mãe de Eustácio que maltrata seu filho e gosta de Coragem (Ep. 10, *Dia das mães*). É um dos poucos episódios em que não há morbidez, fantasmas, bizarrices, perigos etc. Só um pouco de horror, o velho medo psicológico.

Essa família humana de Coragem é constituída por Muriel e seu companheiro Eustácio, que vivem isolados numa fazenda no meio do nada. Dá para ver a placa *Nowhere* (Lugarnenhum) na estrada quando Coragem acompanha o neurastênico Eustácio para uma consulta. É perigoso ficar irritado (Ep. 6, *Cabeça Quente*). O principal passatempo dos três é assistir televisão (que estranhamente



Figura 2 – A casa de Coragem em Lugarnenhum (Cartoon Network).

funciona nesse lugar longínquo). Enquanto a adorável senhora fica na cadeira de balanço com Coragem confortavelmente instalado no seu colo, o rabugento senhor fica no sofá velho.

Muriel (Muriel Bagge) é caracterizada como uma típica dona de casa que adora tomar chá, fazer receitas diversas (que geralmente incluem vinagre) e cuidar de sua horta. Sua felicidade e simpatia contagiantes fazem até alguns malfeitores se afeiçoarem a ela (enquanto outros tentam sequestrá-la ou abduzi-la). Geralmente, com a intervenção de Coragem, ela sai incólume dos perigos. Em outras ocasiões, ela se salva sozinha, como na aventura contra aranhas carnívoras gigantes no hotel gerenciado pelo diabólico, vermelho e com orelhas extremamente pontiagudas, Gato Katz (que eventualmente retorna para tentar praticar suas maldades). Nessa aventura inaugural da temporada também se destaca a forma revoltante e virulenta com que o velho fazendeiro trata Coragem: xingando-o, chutando-o e assustando-o (Ep. 1, *Gato Katz*).

Eustácio (Eustace Bagge) fica desocupado na maior parte do tempo, pois sua rotina é alternada entre assistir televisão, ler jornal e cuidar de sua caminhonete. Eventualmente, a contragosto, faz algum conserto na casa. Um de seus pontos fracos é o dinheiro. Alguns episódios foram construídos em torno de problemas causados pela sua cobiça (que, depois, faz com que ele seja punido). Também apresenta um traço sádico de personalidade ao gargalhar com uma cruel satisfação sempre que assusta o canino com uma grande e horrenda máscara tribal e gritar: “Uga-Buga-Uga!”. Geralmente, mesmo com a ajuda de Coragem, sai bastante machucado dos perigos (muitos dos quais causados pela sua ganância, teimosia ou ignorância). As-

sim, os tutores de Coragem apresentam características distintivas e opostas entre si. Enquanto ela é simpática, otimista, bondosa e bem-humorada. Ele, por sua vez, é antipático, pessimista, maldoso e mal-humorado. Isso é bastante evidenciado na relação deles com o cãozinho rosa.

Coragem mora com Muriel e Eustácio em Lugarnenhum, que fica localizado no Kansas (o estado americano mais centralizado geograficamente e, metaforicamente, situado no meio do nada). Dorothy e Kal-El também são oriundos do Kansas (mas essas são outras histórias). Voltemos à saga de Coragem. Enquanto Muriel fala com Coragem de forma afetuosa, Eustácio o xinga frequentemente de “cachorro idiota”. A casa onde ele reside também é horripilante, de dia ou de noite, sempre tem alguma coisa nela que nos lembra de alguma outra habitação isolada de filme de terror, seja no meio da floresta, no alto de uma montanha, no deserto, etc. Especificamente, aquela varanda e suas muitas janelas (só faltou o milharal) lembram muito a casa assustadora do romance *Dança da Morte* (1978), de Stephen King. E para piorar a situação essa velha e assustadora casa de madeira no meio do nada ainda tem dois elementos terrificantes: sótão e porão, dois ambientes que costumam piorar as coisas nos filmes de terror. Embora Lugarnenhum devesse ser um local tediosamente pacato e isolado, é cenário para a ocorrência de estranhos fenômenos paranormais, operações militares secretas, visita de bizzarras criaturas, ocorrência de improváveis experiências científicas, invasões alienígenas e, é claro, para o sobrenatural nas suas mais diversas e terríveis formas.



Figura 3 – Eustáquio, Muriel e Coragem (Cartoon Network)

Essa estranheza sobre o fato do lugar atrair bizarrices é explicado pela sugestão de algumas teorias conspiratórias que Lugar nenhum compartilha da mesma localização que a famigerada Área 51. Nesse local está situada uma base militar secreta que teve recentemente sua existência reconhecida pelo governo norte-americano. O teor conspiratório fica por conta da suposta existência de uma base subterrânea, responsável pela realização de famigeradas experiências científicas envolvendo tecnologia e restos mortais extraterrestres. Apesar da empolgação de muitos entusiastas em associar Lugar nenhum com o local exato da Área 51, é preciso lembrar que entre os dois locais há uma distância considerável entre os estados norte-americanos (que não divisam fronteiras) de Kansas e Nevada, respectivamente. Por isso, podemos descartar essa teoria conspiratória. (A menos que... Não, deixa pra lá... É melhor não sugerir a existência de túneis subterrâneos, portais de teletransporte e coisas do tipo...).

Um personagem secundário misterioso é o Computador que Coragem usa para pesquisar sobre qualquer coisa tétrica que ameace sua família. Sua primeira aparição ocorre quando o cãozinho rosa, ao enfrentar a sombra de um velho rico e avarento, faz a cômica autocrítica: “Você fica aqui. Deixa que eu vou. Ah, eu devo ter perdido o juízo!” (Ep. 3, *A Sombra do Coragem*). A mordaz inteligência artificial é uma sutil indicação do temor que, num futuro próximo, as máquinas inteligentes suplantem o domínio humano no planeta. Tema bastante explorado em filmes como *2001, uma Odisseia no Espaço* (1968), *O Exterminador do Futuro* e a trilogia *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003). As respostas lacônicas e objetivas ou vagas e jocosas do Computador denotam uma autonomia (como HAL 9000, Skynet e Matrix) que o permite intencionalmente decidir se quer ou não ajudar com seus



Figura 4 – Coragem e seu Supercomputador (Cartoon Network)

conhecimentos. Também podemos supor que ele foi possuído por alguma entidade do tipo *deus ex machina*. Outro fato estranho é sua ultrarresistência, comparável a de *Ultron*, o arqui-inimigo dos Vingadores. Nas ocasiões em que a casa é literalmente destruída, o Computador permanece intacto e operante. Além disso, sua conexão com a internet é sempre ótima e constante. E só isso já suscita várias indagações conspiratórias.

Outro destaque importante é a galeria de vilões esquisitos, loucos e letais de Coragem (um dos poucos a superar Batman nesse quesito). Algumas dessas ameaças são literalmente visitas que batem à sua porta. Embora o ambiente seja desprovido de vizinhança, é comum aparecer figuras de todos os tipos (especialmente as ameaçadoras) nesse cenário inóspito e desolador que é a casa de Coragem em Lugarnenhum. Como o Dr. Le Quack e Fred Esquisitão. O primeiro fingia ser um psiquiatra, que na verdade era um pato insano foragido do sanatório (Ep. 4, *Dr. Le Quack, Especialista em amnésia*). O segundo se passava por sobrinho de Muriel, mas era um maluco com obsessão temerária em barbear ou tosar totalmente os outros (no caso, Coragem). É cruel dizer isso, mas encerra a maior prova que loucos e lâminas, particularmente navalhas, não podem ficar juntos (Ep. 8, *Fred Esquisitão*). E isso ocorreu alguns anos antes de *Sweeney Todd* (2007), de Tim Burton. Aliás, o visual desse suposto sobrinho de Muriel lembra vagamente o personagem principal de *Beetlejuice* (1988), do mesmo cineasta.

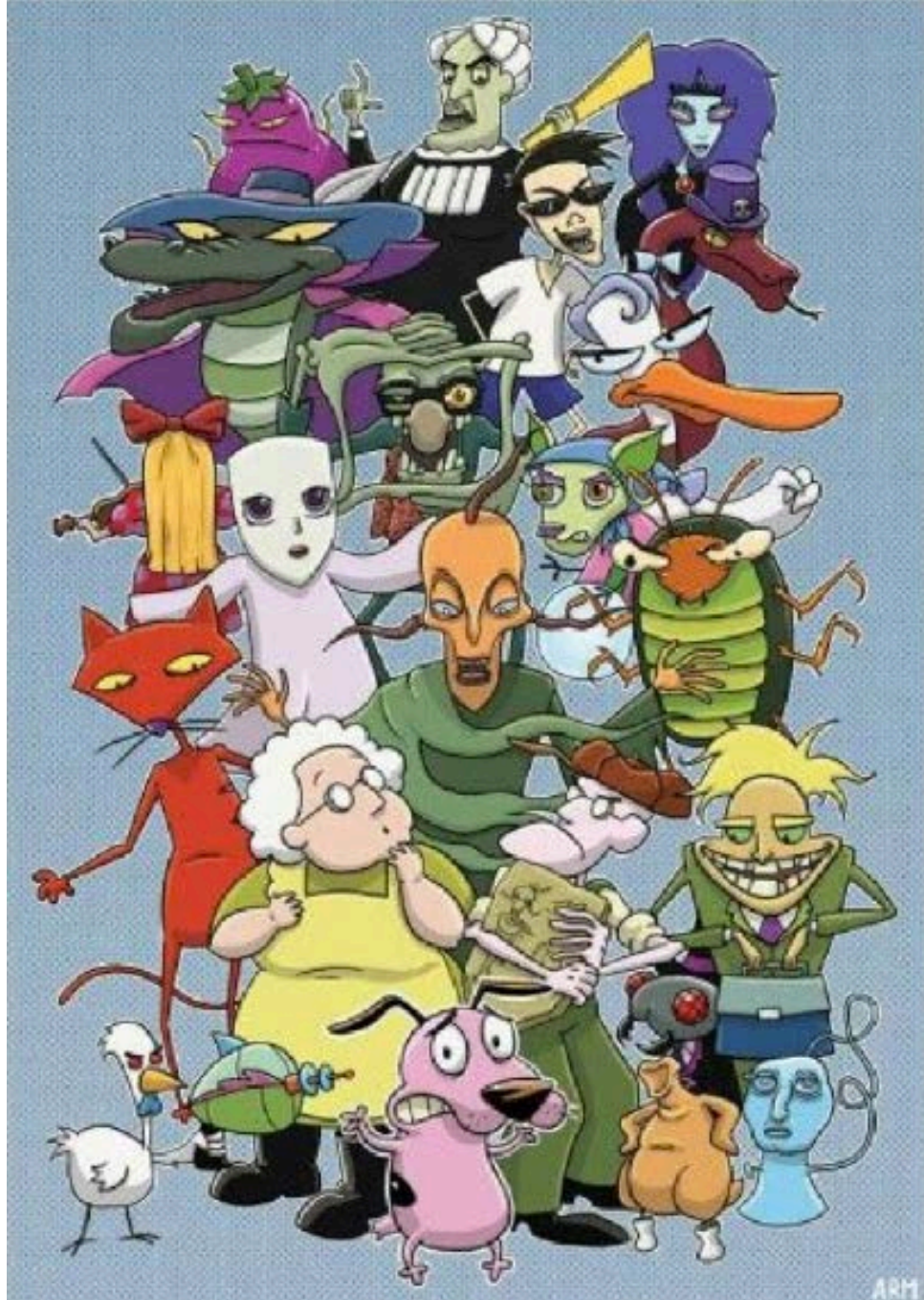


Figura 5 – Coragem, Muriel, Eustáquio e alguns vilões (Cartoon Network)

Algumas das trilhas sonoras da animação também são horripilantes e macabras. Um episódio específico chama mais atenção porque começa de um jeito típico de muitos filmes de terror: com o protagonista padecendo de um pesadelo. Coragem acorda após ter um pesadelo com um alienígena (Atenção! Alerta de *Spoiler!*) que era um Frango Assado Espacial. Aqueles que assistiram ao episódio-piloto lembrarão que após uma intensa luta permeada por diversas e cômicas formas de combate, ele consegue usar a pistola laser para alvejar o alienígena. Nesse novo episódio o frango espacial retorna e a trilha sonora de perseguição ao cachorro é bastante similar à do filme *Tubarão* (1975). E Coragem ainda tem tempo de reclamar comicamente que: “Essas coisas não deviam acontecer com um cachorro” (Ep. 23, *A vingança do frango espacial*).

Ainda no campo da ficção científica, temos diversos episódios. Coragem luta contra dois irmãos patos alienígenas que abduzem Muriel e colocam um capacete de controle mental remoto nela. No final, eles não eram maus, apenas queriam salvar seu terceiro irmão que estava preso numa base militar (Ep. 11, *Os irmãos Pato*). Outro mal-entendido ocorreu numa aventura de temática *sci-fi*, onde um exército de Berinjelas subterrâneas declara guerra a Muriel. O motivo foi que os legumes antropomorfizados espionaram a referida senhora e descobriram que berinjelas comuns faziam parte de suas receitas. Para resolver o imbróglio, Coragem precisou viajar ao centro da terra, como acontece em muitos filmes e quadrinhos (Ep. 24, *Viagem ao centro de Lugar Nenhum*). Sobre tais perigos subterrâneos, resguardadas as devidas proporções, lembro aqui dos filmes *Viagem ao Centro da*

Terra (1959) e *O Ataque dos Vermes Malditos* (1990), além do Povo Toupeira nos quadrinhos do Quarteto Fantástico.

Os filmes de tema catástrofe também figuram nas aventuras de Coragem. O episódio que tem colisão de navio com iceberg, maremoto e naufrágio, marca o retorno do gato Katz que, desta vez, é uma espécie de anfitrião numa ilha sinistra, como no antigo seriado *Ilha da Fantasia* (1978-1984). Nessa ilha os naufragos são transformados em todo tipo de coisa para digladiar entre si numa arena. Enquanto Muriel se torna uma máquina de lavar, Eustácio vira uma bola de demolição. No ponto em que Coragem é instado a agir, ele reflete: “Alguém tem que tomar uma atitude. Mesmo que seja um cachorro. E eu sou o único cachorro”. Em seguida, ele se transforma voluntariamente num simpático helicóptero e salva seus dois amigos. A parte mais cômica dessa aventura é uma discreta menção ao filme *Náufrago* (2000), quando o cachorrinho rosa faz os seus “Wilsons” com cocos encontrados na praia (Ep. 22, *Clube Katz*).

Na temática catástrofe tem uma aventura do cachorrinho rosa que começa com um furacão e termina com uma onda gigante. Inicialmente, a situação lembra o filme *O Mágico de Oz* (1939). Depois, a história continua com um furacão (ou tornado) que rapta Muriel e faz com que Coragem saia numa insana perseguição atrás deles em cima de um triciclo, similar ao do filme *O Iluminado* (1980). Na trama, após a devastação da casa, constatamos que Muriel teve sua idade regredida e, no melhor estilo *Arquivo X* ou *Fringe*, Coragem vai de avião até a América do Sul em busca de um tornado que gira ao contrário para reverter esse efeito infantilizador nela (Ep. 25, *A pequena Muriel*).

Um episódio revelador sobre a influência das animações clássicas em Dilworth é a história na qual Coragem encontra um ovo e leva-o para casa. O patinho que nasce do ovo é malvado, dissimulado e extremamente mau-caráter. Ele se afeiçoa a Eustácio por considerá-lo sua mãe e passa boa parte da narrativa bajulando-o, ao mesmo tempo em que tenta eliminar Coragem e Muriel. O patinho com olhos azuis é literalmente uma versão diminuta do Patolino, mais matreiro que o Pernalonga e o Pica-Pau juntos. Em decorrência de suas próprias ações maldosas, ele vai literalmente para o espaço: no caso, para a lua (Ep. 20, *O Patinho Adorável, Encantador, Lindo e Carinhoso*).

Outras aventuras de Coragem abordam temas insólitos, porém relativamente comuns na cinematografia de terror, como a múmia e a relação entre artefatos místicos antigos amaldiçoados e a cobiça humana (Ep. 13, *A maldição do Rei Ramsés*). O tema do boneco de neve, inspiração para vários filmes de terror e suspense, surge no primeiro episódio totalmente situado fora de Lugarnenhum, já que a família está de férias num lugar frio (Ep. 19, *O Boneco de Neve*). Também há cenas que imediatamente aguçam nosso sentido de autopreservação, como a lanchonete na beira da estrada, cujo proprietário é um porco assustador. Quando ficamos cientes que sua especialidade e de sua família é criar hambúrgueres com o semblante dos clientes (que estranhamente somem antes dos lanches aparecerem), somos acometidos pela mesma sensação de perigo imediato experimentada nas cenas e diálogos que sugerem a iminência da prática antropofágica em *Hannibal* (2001). Entretanto, (*Spoiler*) tudo é somente um grande equívoco, pois os suínos só comem as escultu-

ras de hambúrguer feitas em homenagem aos seus clientes (Ep. 21, *Hambúrguer com personalidade*).

No episódio em que Coragem faz amizade com um homem corcunda, numa noite tempestuosa, quase acreditamos que o celeiro pode ser transformado numa catedral gótica e que sons melódiosos podem advir de parques instrumentos artesanais. É inevitável lembrar de filmes como *O Corcunda de Notre Dame* e *O Fantasma da Ópera* (Ep. 15, *O corcunda de Lugar Nenhum*). O interessante (Atenção! Alerta de *Spoiler*) é que o corcunda tinha a aparência monstruosa, mas era uma pessoa boa. Esse tema da diferenciação entre uma suposta aparência má e uma essência boa e vice-versa, aparece em outras aventuras, como no caso do Yeti bonzinho (Ep. 5, *Coragem encontra o Pé Grande*). Outra trilha sonora assustadora está numa história que começa de forma aparentemente inofensiva: uma simples troca de colchão. O problema é que o mal habita no colchão e a trama remete ao aterrorizante filme *O Exorcista* (1973), com direito a giro sobrenatural de pescoço e (blargh!) jorro de vômito (Ep. 7, *O demônio do colchão*). Sobre coisas repulsivas, a trama nojenta em que Eustácio se transforma em um horrendo pé gigante, cheio de fungos e pus ganha no quesito escatologia que, geralmente, é branda (Ep. 14, *O Pé Dominador*). Isso porque, Coragem costuma vomitar quando descobre que alguma receita tem vinagre e também exibe cáries enormes nos dentes quando grita de pânico, além de virar um tipo de gelatina quando está com muito medo.

Outras duas aventuras remetem a um filme de terror bastante conhecido pelos entusiastas do gênero, *Poltergeist* (1982) que angariou mais notoriedade depois que alguns integrantes do elenco



Figura 6 – Coragem assustado (Cartoon Network).

original morreram sob circunstâncias misteriosas e assustadoras (MIYAZAWA, 2016). Na animação a semelhança está na presença de uma gata médium que entra em contato com o além, de modo similar a uma ligação telefônica, para que Eustácio possa falar com seu falecido irmão mais velho (Ep. 12, *Shirley, a médium*). No filme também há essa referência a aparelhos eletrodomésticos, principalmente a televisão, e o fato da casa assombrada pelos fenômenos sobrenaturais ter sido construída sobre um antigo cemitério indígena. Uma menção similar é feita quando Coragem enfrenta o assassino e diretor cinematográfico zumbi Tarantella (talvez uma menção a Tarantino). Ele usa o pretexto de usar o porão da família Bagge como locação para seu filme, mas seu real propósito é apenas ressuscitar seu amigo zumbi Volkheim, também cineasta e serial killer. Na história, quando seus crimes foram descobertos, ambos foram presos, mas o último morreu na prisão e foi enterrado no cemitério, onde a casa de Coragem foi construída (Ep. 18, *Todo mundo quer dirigir*).

Coragem sempre tem conflitos internos antes de agir de forma corajosa. Quando ele se viu impelido a evitar que Muriel se tornasse o principal ingrediente da receita de uma raposa, ele se expressou da seguinte maneira: “Agora eu vou ter que fazer alguma coisa...” (Ep. 2, *Ensopado de vovó*). Ou seja, ele não busca ser heroico, mas as circunstâncias exigem isso dele. Esse drama é expresso pelos seus solilóquios que, de no decorrer de suas aventuras, foram paulatinamente depurados até chegar ao seu inconfundível e lastimoso bordão: “As coisas que eu faço por amor...” (Ep. 9, *Noite da Toupeira-Lobisomem*). Quando Coragem enfrenta uma mescla entre sereia e súcubo (um tipo de demônio sexual), seus dilemas são assim explicitados: “Só há uma coisa que eu posso fazer... Mas eu não vou gostar”. E depois, completa: “Ah, as coisas que eu faço por amor...” (Ep. 17, *A Rainha da Poça Negra*). O cachorrinho rosa reluta um pouco, mas decide salvar Eustácio da vampira marinha, cujo visual lembra a Mortícia de *A Família Adams* (1991) ou a protagonista de *Elvira: a Rainha das Trevas* (1988), só que com cabelos azuis e olhos cor de rosa. O fator determinante para a tomada de decisão dele foi presenciar Muriel inconsolável com a iminente perda do marido.

O desfecho da primeira temporada pode ser considerado bastante macabro, considerando que, na época, não era certeza que a animação teria continuidade. Isso porque a família Bagge recebe a visita de Fusilli, um crocodilo dono de um circo itinerante. Seu objetivo nefasto era escravizar seus “atores” até metamorfoseá-los em fantoches. Uma curiosidade interessante é que Muriel e Eustáquio, na condição de escravos-atores usam luvas idênticas ao de Mickey Mouse, da Disney. Depois de enfrentar Fusilli, Coragem diz uma versão ligeira-

mente modificada de seu bordão: “O que eu não faço por amor”. Em seguida, ele leva os dois fantoches para casa e encena um teatrinho, puxando as cordas dos fantoches, de uma cena familiar que sempre se repete nos episódios vistos anteriormente (Ep. 26, *O Grande Fustilli*). Na ocasião, os entusiastas de teorias conspiratórias evocaram ideias como limbo, universo paralelo, purgatório etc. Enfim, nada estranho ao mundo de Coragem, o cão covarde.

Ética, política e educação na perspectiva de Platão

A teoria da alma de Platão, na obra *A República*, é uma iniciativa precursora daquilo que hoje denominamos de psicologia. Originalmente, ele buscava compreender a articulação entre as características da personalidade dos indivíduos e o tipo de sociedade que eles formavam. Essa analogia entre a formação do homem virtuoso (ética) e a constituição de um Estado justo (política) é levada ao extremo na consideração de que tanto a alma quanto a cidade têm três estratos comparativamente similares. A alma humana teria a instância concupiscente, a colérica e a racional, às quais corresponderiam respectivamente, às classes sociais dos artesãos ou trabalhadores, dos guardiões e dos governantes. A harmonização dos indivíduos nessa cidade justa decorreria da estrita consciência de cada um sobre seu lugar e função específica na sociedade. Tal consciência adviria do conhecimento propiciado pela educação acerca das três referidas forças que existem em graus variados nas pessoas (PLATÃO, 2000a).

Essa teoria da alma elaborada por Platão foi precursora de todas as teorias sobre a personalidade humana que surgiram muitos

séculos depois. Notadamente, a mais influente delas foi elaborada por Freud que, embora abandone o termo alma e substitua as noções platônicas de razão, espírito e apetite, mantém suas respectivas funções nas suas noções psicológicas de ego, superego e id. O ego substitui a razão no exercício da função racional; o superego substitui a coragem na função colérica; e o id substitui os apetites cumpre a mesma função concupiscente dos desejos. Se subtrairmos o omitido legado platônico da versão freudiana da personalidade humana, não resta muita coisa para seu modelo psicológico e psicanalítico (ROWLANDS, 2008).

A comprovação das inclinações naturais dos indivíduos se daria pela capacidade de se distinguir nas provas e exercícios relativos ao desenvolvimento das suas qualidades (JAEGER, 1995). Conforme a constituição hierárquica da alma humana, todo indivíduo padece do predomínio da instância concupiscente, colérica ou racional. Pessoas cuja alma está ligada predominantemente ao corpo pela região do baixo-ventre, têm como característica principal a força do desejo, dos impulsos e dos apetites. Por isso, não teriam condições de avançar devido à incompatibilidade entre a fonte principal de sua alma e as exigências dos estudos posteriores. Nos indivíduos cuja alma está vinculada ao corpo pelo coração, preponderam a emoção, o espírito e a ambição; características impeditivas para sua ascensão educativa final. Os sujeitos portadores da alma ligada ao corpo pela cabeça, movidos pela força do conhecimento, do pensamento e do intelecto seriam capazes de suplantar todas as etapas educacionais precedentes. Assim, cada cidadão precisaria da educação para desenvolver atributos específicos: o complemento para a força do desejo seria a

virtude da temperança; para a força da emoção seriam as virtudes da prudência e da coragem; e, finalmente, para a força do conhecimento a virtude adequada seria a sabedoria (PLATÃO, 2000a).

Ética, política e educação na perspectiva de Aristóteles

No que concerne à teoria educacional, a obra aristotélica *Política* é considerada a principal réplica ao livro platônico *A República*. Enquanto Platão idealiza uma reforma social e educacional; Aristóteles analisa modelos educacionais conforme as experiências de governos existentes. Como Aristóteles (2011) considera o homem um animal político, cuja vida só tem sentido enquanto cidadão da *pólis*, a questão principal é saber que cada Estado tem costumes distintivos. São os costumes democráticos que tornam possível a democracia: quanto melhor forem os modos de um povo, melhor será o seu governo. Já que existe apenas um fim comum a todo Estado, a educação de seus cidadãos também deve ser única e idêntica, devendo ocorrer de acordo com a forma de governo instituída. A finalidade comum da ação humana é o bem supremo chamado de *eudaimonia*: a felicidade como “atividade virtuosa da alma” (ARISTÓTELES, 1980).

Na *Ética à Nicômaco* estão sintetizadas as virtudes que constituíam a excelência ética da moralidade grega antiga. Os vícios e virtudes se distinguem pelos critérios do excesso, da falta e da moderação: um vício é um sentimento ou conduta excessivo ou deficiente; uma virtude é um sentimento ou conduta moderada. A excelência (virtude) é o meio-termo entre a falta e o excesso: a medida do justo equilíbrio. Por exemplo, a coragem é uma virtude, mas sua falta é a covardia e seu

excesso é a imprudência. Na perspectiva aristotélica, há dois tipos de virtudes, as intelectuais (*dianoéticas*) e as éticas (do caráter), subdivididas em outros dois grupos com funções específicas: virtudes do intelecto teórico e do prático e virtudes morais relativas ao autodomínio e às relações humanas (CORTINA; MARTINEZ, 2010). Assim, a virtude intelectual que existe em nós desde o nascimento em potência, precisa ser desenvolvida por meio da educação; já a virtude moral está ligada ao agir com moderação e prudência, é adquirida pelo hábito e treinamento (ARISTÓTELES, 1980).

Desse modo, são três coisas podem tornar os homens bons e dotá-los de qualidades morais: a natureza, o hábito e a razão. Embora os três aspectos mencionados devam se harmonizar entre si, a prática da virtude deve ser exercitada principalmente sob a influência da razão. Dentre as qualidades naturais nos indivíduos, algumas delas serão debilitadas ou inutilizadas pelos hábitos, enquanto que outras características serão aprimoradas também em decorrência dos hábitos. Entretanto, diferentemente do que ocorre com os animais cujas vidas ocorrem conforme suas respectivas naturezas e, em alguns casos sofrendo influência dos hábitos, nos seres humanos existe a influência específica e predominante do princípio racional (ARISTÓTELES, 2011).

○ conceito de virtude e as coisas que Coragem faz por amor

Platão sustentava que a virtude era um atributo inato da alma humana. Para ele, não é possível trapacear a natureza: ou você nasce com certos atributos morais ou nasce desprovido deles. E para ele, a virtude não pode ser ensinada. Por sua vez, Aristóteles acreditava

que a virtude é obtida através de treinamento e hábito, algo que se forma no homem conforme ele continuamente age. Mediante a sucinta exposição precedente das teorias éticas platônica e aristotélica, podemos pensar algumas possibilidades para explicar as (relutantes) ações virtuosas de Coragem, o cão covarde.

Pelos critérios de Platão, o cachorrinho rosa seria considerado um logro porque apenas simula ter os atributos virtuosos de um sábio e de um guardião, quando encontra alguma solução inteligente ou audaciosa para resolver situações perigosas. Todavia, ele também não parece possuir a principal virtude da classe dos trabalhadores, que é a moderação. Na perspectiva platônica, Coragem seria uma anomalia que se aproximaria dessa última categoria devido ao seu pendor pela satisfação dos apetites. No contexto dessa explicação, o diálogo *Fedro* apresenta uma analogia platônica bastante conhecida usada para evidenciar a tensão da própria natureza da alma humana: um mito protagonizado por um cocheiro e seus dois cavalos alados. O cocheiro representa a função racional da alma que luta para controlar o irascível cavalo branco e o concupiscível cavalo negro (PLATÃO, 2000b). É engraçado imaginar como seria essa cena em algum episódio de Coragem. Depois de muitas dificuldades, ele provavelmente iria conseguir encontrar alguma solução cômica (e nada platônica) para o problema.

Pelos critérios de Aristóteles, temos mais elementos para fazer interessantes experiências de pensamento. Para ele, a virtude está no meio-termo justo: no equilíbrio entre os opostos. Alguém pode ser virtuoso se for corajoso. Mas a virtude tem que ser na medida certa da moderação: nem mais, nem menos. Senão, não é virtude, é vício.

Coragem demais, não é virtude: é vício por excesso, a temeridade. Falta de coragem, também não é virtude: é vício por deficiência, a covardia. Assim, *Coragem*, o cão covarde seria um dos menos aristotélicos personagens de desenhos animados em *relação à virtude da coragem*. Paradoxalmente, ele aparenta ser um cachorro bastante equilibrado, tranquilo e em harmonia com sua idosa família, isolados em Lugarnenhum.

Na maioria das vezes, Coragem tenta alertar Muriel e Eustácio dos perigos que literalmente batem à sua porta. Todavia, como eles não compreendem seu aviso ou simplesmente o ignoram, acabam sendo abduzidos, enfeitiçados, metamorfoseados, etc. Assim, literalmente um cão covarde, ele se torna um herói involuntário: se expõe a todos os perigos e enfrenta a tudo (na maioria das vezes lastimando, chorando, rezando e suplicando). E no final de cada episódio, após arriscar sua vida em situações perigosas e constrangedoras, Coragem consegue salvar seus donos e faz tudo voltar ao normal.

Enquanto nada acontece em Lugarnenhum, Coragem possui quase todas as antigas virtudes gregas: é moderado, amigo, verdadeiro, gentil, prudente, justo, pródigo, espirituoso etc. Só lhe falta a virtude da coragem. Ou não falta? Vejamos. O indivíduo magnânimo, virtuoso possuidor da excelência ética: “[...] não se expõe a perigos insignificantes, nem tem amor ao perigo, pois estima poucas coisas; mas enfrentará os grandes perigos, e nesses casos não poupará a sua vida, sabendo que há condições em que não vale a pena viver” (ARISTÓTELES, 1980, p. 309). Diversas vezes Coragem chorou efusivamente diante da possível perda de seus dois velhos amigos. O bem-estar deles figura entre as poucas coisas com as quais se preocupa. Embora

arrisque sua vida em todos os episódios, ele não o faz desnecessariamente, pois todas as ocorrências são grandes crises e ele não suportaria viver sem Muriel e Eustácio (porque sem seu marido resmungão, ela sofreria e, para evitar isso o cachorro salva o velho fazendeiro irascível também). Como propõe Aristóteles, podemos dizer que Coragem “suporta os acidentes da vida com dignidade” (DURANT, 1996, p. 94). Ou, quase isso, visto que, ao término dos episódios o relutante herói canino está, por dentro e por fora, em frangalhos.

Então, quais são as motivações de Coragem? Ao se expor a inúmeros perigos para salvar Eustácio e Muriel, Coragem faz isso porque age em conformidade com algum princípio moral? Se a resposta for sim, que princípio seria esse? Seria algum princípio orientado por alguma ética absolutista, como as normas encontradas nos textos sagrados, considerados como Leis Divinas? Ou códigos de conduta como o Decálogo? Ou um conjunto de metáforas moralizantes como as encontradas no Sermão da Montanha? Ou ainda, qualquer outra teorização filosófico-teológica como as encontradas nos diários de Santo Agostinho e Kierkegaard? Em outra hipótese, será que suas ações são baseadas em algum princípio oriundo de éticas racionalistas, como o imperativo categórico kantiano ou o princípio da maximização da felicidade utilitarista? Ou será que as ações de Coragem estariam vinculadas a alguns ramos da Ética aplicada ou prática, uma disciplina acadêmica que discute problemas reais como aborto, eutanásia e o tratamento dado aos animais (especialmente nas experiências científicas)?.

Como não chegamos a uma resposta razoável mediante a tentativa de analisar as motivações de Coragem a partir das perspecti-

vas éticas platônica e aristotélica, tentaremos atentar às palavras do próprio cachorrinho rosa, que em vários episódios, nos adverte que faz as coisas que faz simplesmente por... Amor.

Considerações Finais

A frase original dita por Coragem é “*The things I do for Love*” (As coisas que eu faço por Amor). Nessa expressão, precisamos atentar para o fato que a palavra Amor está grafada com a inicial maiúscula, ou seja, não se trata de um sentimento menor, mas de uma versão hipostasiada de amor. É o amor considerado quase no sentido de personificação de uma entidade poderosa. Ao atribuir esse grau de realidade ao conceito de amor, Coragem mantém uma relação com sentimento que pode ser considerada similar a de muitos povos antigos com suas divindades míticas essenciais. Para fins comparativos, vejamos o que diversos filósofos disseram sobre o amor.

Para Platão o Amor é uma força primordial que eleva o humano sábio para além das agruras do mundo sensível. Santo Agostinho distingue entre o amor a Deus, que une todas as criaturas e o amor egoísta, o desejo desordenado das coisas mundanas. São Boaventura diz que o amor elevado a Deus, maximiza as faculdades intelectuais e da sensibilidade humana. Na concepção imanente e não teológica de Spinoza, onde tudo ocorre de forma ordenada e sem acaso, o amor intelectual a Deus conduz à felicidade porque liberta o humano de paixões e desejos inúteis. Em Rousseau, o amor sereno e autêntico é dado pela natureza e se diferencia do amor passional resultante da corrupção e convenções sociais. Schopenhauer distingue entre o

amor como engano e o amor como libertação: o desejo sexual de sobrevivência das espécies e o autêntico sentimento de compaixão e caridade. Kierkegaard também avalia que essa é a única forma de amar o próximo e aplacar todos os temores e tremores da existência humana, pois enquanto o amar esteticamente têm implicações libertinas e o amar eticamente está circunscrito ao casamento; ambos fugazes, apenas o amor religioso seria transcendente e definitivo. Para Sartre, o amor não existe porque há uma tensão entre a liberdade e o amor: quem ama tende a limitar a liberdade da pessoa amada e na lógica da posse e da sujeição a afeição conduz à alienação; e isso não é amor (SCHOEPFLIN, 2004).

Platão também considera o amor uma doença mental séria. Aristóteles pondera que o amor faz um tolo se tornar sábio e vice-versa, por isso é mais importante ter saúde do que amor. Sêneca acredita que a amizade sempre traz benefícios e o amor às vezes machuca. Santo Agostinho exprime seu dilema sobre o amor carnal com uma relutante súplica a Deus para lhe conceder castidade e abstinência. São Tomas de Aquino critica o amor sensual por ele tomar a frente quando o conhecimento some. Descartes constata que odiar é fácil e amar é difícil. Rousseau adverte que o amor é uma ilusão porque se conseguíssemos enxergar a pessoa amada como ela realmente é não haveria mais amor na Terra. Kierkegaard diz que o amor é tudo: dá tudo e tira tudo. Dewey concebe o amor como um jardim repleto de pedras e ervas daninha. Heidegger afirma que o amor é a mais rica das experiências (SHAFFER, 2012). Para Adorno o amor é a capacidade de perceber o semelhante no dessemelhante. Russell diz que temer o amor equivale a temer a vida. Sêneca diz que o amor não

coexiste com o temor. Para Nietzsche aquilo que se faz por amor está além do bem e do mal (BARELLI; PENNACCHIETTI, 2001).

Eu sei. Isso foi meio cansativo. Mas não é preciso desistir do amor. De qualquer modo, Coragem tem razão quando alega que age de forma audaciosa (ainda que relutante), motivado por amor. A conclusão a qual chegamos é simplesmente que não sabemos a que tipo de amor ele se refere. E como foi evidenciado pelos filósofos através dos tempos, são muitas e diversificadas as concepções de amor. Talvez seja necessário estudar as temporadas remanescentes para desvendar a concepção Corajosa de Amor. (Mais uma coisa: experimente assistir Coragem, o cão covarde quando estiver sozinho, à noite. Não tenha medo, afinal é só um desenho animado... Ou não?!).

Referências

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. *Política*. São Paulo: Martin Claret: 2011.

BAGGINI, Julian. *Para que serve tudo isso?: a filosofia e o sentido da vida, de Platão a Monty Python*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BARELLI, Ettore; PENNACCHIETTI, Sergio. *Dicionário de Citações*. São Paulo: Martins Fontes: 2001.

CATHCART, Thomas; KLEIN, Daniel. *Platão e um ornitorrinco entram num bar...: a filosofia explicada com senso de humor*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

CORAGEM, O Cão Covarde - 1ª Temporada. In: *MixTV Lima (YouTube)*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mqHoaRoL-Zik>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

COURAGE the Cowardly Dog (TV Series 1999-2002). In: *Internet Movie Database - IMDB*, 2015. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt00220880>>. Acesso em: 08 dez. 2015.

COURAGE the Cowardly Dog (Comics Series 2004-2009). In: *Cartoon Network Block Party*. Burbank, CA: DC Comics, 2009. Disponível em: <<http://readcomiconline.to/Comic/Cartoon-Network-Block-Party>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

CORTINA, Adela; MARTINEZ, Emílio. *Ética*. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 2010.

DURANT, Will. *História da Filosofia*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

GOODENOUGH, Jerry. *A philosopher goes to the cinema*. In: READ, Rupert; _____. *Film as Philosophy*. New York: Palgrave MacMillan, 2005. p.1-29.

JAEGER, Werner W. *Paideia: a formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

McLAUGHLIN, Jeff. *Comics as Philosophy*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

MILLER, Bob. *The Triumphant Independent*. In: *Animation World Network*. November 1, 1999. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/triumphant-independent>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

MIYAZAWA, Pablo. *52 mitos pop: mentiras e verdades nos boatos do mundo do entretenimento*. São Paulo: Paralela, 2016.

NETTLES, John, G. *Courage the Cowardly Dog*. In: *Popmatters*. 2001. Disponível em: <<http://www.popmatters.com/tv/reviews/c/courage>>. Acesso em: 02 ago. 2010.

PALMER, Donald. *Looking at philosophy: the unbearable heaviness of philosophy made lighter*. New York: 3^a ed. California: Mayfield Publishing Company: 2001.

PEREIRA, Paulo G. *Almanaque dos desenhos animados*. São Paulo: Matrix, 2010.

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Abril Cultural: 2000a.

_____. *Fedro*. Lisboa: Guimarães Editores, 2000b.

ROWLANDS, Mark. *Tudo o que sei aprendi com a TV: a filosofia nos seriados de TV*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

SCHOEPFLIN, Maurizio. *O amor segundo os filósofos*. Bauru-SP: EDUSC, 2004.

SHAFFER, Andrew. *Os grandes filósofos que fracassaram no amor*. São Paulo: Leya, 2012.