

Marcelo Bolshaw Gomes

MIMESIS & SIMULAÇÃO

Estudos narrativos transmídia - I



Marcelo Bolshaw Gomes

MIMESIS & SIMULAÇÃO

Estudos narrativos transmídia - I



Paraíba - 2015

Mimesis & simulação

Estudos narrativos transmídia - I

Marcelo Bolshaw Gomes
2015 - Série Veredas, 34



MARCA DE FANTASIA
Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
marcadedefantasia@gmail.com
www.marcadedefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco, UFG; Edgard Guimarães, ITA/SP; Marcos Nicolau, UFPB;
Paulo Ramos, UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos, USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que visa contribuir para o diálogo acadêmico. O uso das imagens é feito de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos das imagens pertencem a seus detentores.

Editoração: H. Magalhães

G633m Gomes, Marcelo Bolshaw.
Mimesis & simulação: estudos narrativos transmídia - I
/ Marcelo Bolshaw Gomes. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.
140p.: il. (Série Veredas, 34)
ISBN 978-85-67732-43-5
1. Mídia. 2. Comunicação. 3. Narratologia.

CDU: 316.774

Sumário

A tessitura da intriga	5
O casamento entre texto e imagem	8
Hamlet e a hermenêutica	35
Dante no inferno	61
O Místico e o Feiticeiro	81
O Mestre dos Sonhos contra as tecelãs da intriga	109
Referências	127
Autor	142

A tessitura da intriga

“Na natureza, nada se ganha, nada se perde, tudo se transforma” – já dizia Lavoisier. E “na cultura, nada se ganha, nada se perde, tudo se copia” – reza a anedota de artistas. De fato, os animais realizam mimese e as máquinas fazem emulação. Mimese é a imitação criativa, que interpreta o objeto imitado. Emulação é a replica virtual, a duplicação configurada do objeto.

Na mimese, há uma consciência interpretante, criativa e crítica. Que sutilmente compara o objeto copiado ao seu modo, agregando-lhe outras referências. Assemelha-se ao que Vilém Flusser chama de ‘devoração’, à assimilação antropofágica de conteúdo simbólico e sua reinterpretação.

A emulação também é preciosa. Ela permite o cruzamento de dados entre objetos comparados em uma velocidade espantosa, espelhando a realidade fragmentada em seu conjunto, descobrindo algoritmos (recorrências e variações) no aparentemente aleatório; mas não cria em um novo sentido de suas analogias. Assemelha-se ao que Jean Baudrillard chama de ‘simulação’ ou ‘simulacro’ e que hoje muitos chamam de Matrix.

Na natureza, tudo se transforma: somos a soma das pessoas que admiramos e que imitamos criativamente em nossa perso-

nalidade, meu texto é uma síntese dos textos que mimetizei em minhas leituras. Na cultura, no entanto, há apenas reprodução, mesmo que uma reprodução que planeja e re-estrutura seus próprios parâmetros de organização. Pode haver homens mecanicamente emuladores, papagaios de outros; mas não há máquinas miméticas, criadoras de novos padrões ontológicos.

E esses são os dois temas centrais do livro: Mimesis e Simulação. O livro é formado por cinco artigos com conexões. O primeiro artigo redefine mimese e diegese e estabelece a combinação de hermenêutica com a semiótica (daí o ‘casamento da palavra com a imagem’) para entender as narrativas transmídias. O artigo defende que a mesma estrutura narrativa (a intriga) que se utiliza para ficcionar também se usa para descrever a realidade.

Em seguida, apresentamos quatro textos que investigam a construção histórica e narrativa de um sujeito protagonista/narrador: Hamlet e a hermenêutica; Dante no inferno; O místico e o feiticeiro; e O Mestre dos Sonhos contra as tecelãs da intriga, a máquina trimidiática. Construimos um herói e sua antagonista. No transcorrer desses textos, define-se mimese (segundo Paul Ricouer) e Devoração (segundo Flusser), aplicando-se essas noções em diferentes momentos.

Apesar de investigar filmes, games e histórias em quadrinhos específicas isoladamente; o trabalho se pretende uma reflexão teórica sobre narrativas transmídias. Faz par (‘pareia’ como dizemos aqui no Nordeste) com outro trabalho (também editado e publicado pela Marca de Fantasia), uma pesquisa empírica des-

critiva sobre universos narrativos de ficção científica, em que vários conceitos e noções aqui elaboradas são aplicados a histórias seriadas audiovisuais.

Gostaria também de agradecer de público, à consideração e ao interesse do professor Henrique Magalhães pelo meu trabalho; e pelo apoio de toda equipe da revista *Imaginário!* – associada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB.

Marcelo Bolshaw Gomes

O casamento entre texto e imagem



A prática social de contar histórias – sejam filmadas, desenhadas sempre foi objeto de reflexão e uma fonte importante de conhecimento. O presente texto apresenta os diferentes momentos dos Estudos Narrativos (clássico, estruturalista, mitológico e hermenêutico), destacando alguns de seus conceitos e metodologias. O objetivo é contrastá-los com as atuais narrativas transmidiáticas – aquelas que, segundo Jenkins (2008), se desenvolvem de forma desigual e combinada em várias mídias simultaneamente, formando um universo narrativo ou uma realidade analógica, em que a audiência passa a participar. E o resultado dessa reflexão é, ao contrário do que pensam alguns autores, as imagens são

Publicado na revista *Imaginário!* n. 7. Paraíba: Marca de Fantasia, dezembro de 2014; p.117-148.

elementos de narratividade complementares ao texto escrito. E a transmediação das narrativas nada mais é que a combinação, em vários suportes diferentes, deste casamento entre o pensamento e a imaginação.

I. Introdução

Os estudos narrativos, como campo de reflexão teórica, têm duas origens opostas e complementares. Em primeiro lugar, estão os estudos clássicos a partir de *A Poética de Aristóteles* (2006). Em seguida, estão os diferentes tipos de estudos estruturalistas e de análise discursiva sobre várias formas de narrativa: Vladimir Propp (1978), Roland Barthes (2008), Gérard Genette (1972) e A.J. Greimas (1976, 1989). Em um terceiro momento, estão os estudos narrativos inspirados na psicologia junguiana, principalmente Joseph Campbell (1990) e Mircea Eliade (1992).

Com Umberto Eco (1976) e Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997), os estudos narrativos passaram a também incluir os textos não ficcionais (como a crônica histórica e o jornalismo). Nessa quarta modalidade dos estudos, a formação cognitiva de nossa identidade enquanto sujeitos sociais é o resultado histórico das histórias que nos contaram e que contamos aos outros: a fabulação. O essencial então é saber como retransmitimos o que nos contaram.

E, nos dias de hoje, a grande maioria das histórias que nos contaram e que nós contamos são *mediatizadas*, isto é, são transmitidas, distribuídas e recebidas através dos meios de comunica-

ção eletrônicos. Há aqui dois objetivos conexos: revisar as metodologias e conceitos dos estudos voltados para investigação das narrativas orais e das histórias escritas; e observar como e em que as narrativas audiovisuais se diferenciam de suas antecessoras, apontando uma metodologia de análise capaz de entendê-las e explicá-las.

2. As “escolas” narrativas

As anotações que Aristóteles fazia para dar suas aulas de poesia e teatro, na Grécia entre os anos 335 e 323 antes Cristo, foram compiladas sob o nome *A Poética*, é o mais antigo livro conhecido sobre arte, dramaturgia e literatura. E seus conceitos são utilizados ainda hoje nos Estudos Narrativos.

Conceitos	Definição
Catarse	Purgação e esclarecimento, sofrimento sentido por nos projetarmos em situações dolorosas simuladas, que nos causam alívio e bem estar.
Mimese	É a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através do qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos.
Intriga	É o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários – elementos estruturantes da narrativa – segundo o desfecho desejado.

Para os gregos, a noção de ‘Diegese’ era equivalente à de In-
triga e oposto à de ‘Mimese’. Diegese era entendido como “con-
tar”, o narrador descrevendo a ação e o que está na mente dos
personagens; enquanto a Mimese era entendida como “mostrar”
o que está acontecendo com as personagens através de seus pen-
samentos e suas ações. “Explicar o que é visto e mostrar o que é
explicado.” Tanto Platão quanto Aristóteles, a arte era a Mimese
(representação) da natureza. No entanto, para Platão, o mundo
sensível era uma imitação do mundo inteligível. Já Aristóteles
entendia a arte como representação significativa da realidade.

Os primeiros estudos narrativos estruturalistas se aproxi-
mam bastante da análise discursiva e da semiótica, trabalhando
com a construção de uma gramática narrativa formada por para-
digmas, estruturas e repetições universais entre as diferentes es-
tórias analisadas, secundarizando os diferentes contextos cultu-
rais em que foram produzidas. O resultado dessa predominância
levou a criação de fórmulas muito rígidas.

Autor	Contribuição
Propp	Identificou 7 tipos de personagens, 6 estágios de evolução da narrativa e 31 funções narrativas das situações dramáticas.
Todorov	Os personagens são mais importantes que as funções narrativas e o papel do narrador (mediador entre autor e leitor).

Greimas	Não há apenas uma estrutura narrativa, mas várias estruturas sobrepostas. As estruturas profundas seriam lógicas e acrônicas, formada por relações de contradição, oposição e contraponto (o quadrado semiótico), aos elementos dessas relações, Greimas chamava ‘actante’ (que é equivalente a personagem/ função). Essas relações inconscientes entre os actantes das estruturas profundas se tornam dinâmicas nas estruturas intermediárias e voltam a ser simultâneas nas estruturas superficiais.
---------	--

Para esses autores, as estruturas narrativas englobam as estruturas linguística e semióticas de uma cultura. Usamos signos e discursos para contar histórias. As estruturas narrativas são o universo cultural (ou o campo específico em que os sujeitos se encontram antes de contarem suas histórias). E assim: ‘Narrativa’ é uma representação abstrata de uma série de acontecimentos conexos, envolvendo pessoas, ideias e lugares.

Na verdade, considera a semiótica narrativa um grande avanço em relação, tanto porque procura explicar as narrativas concretas e suas configurações temporárias por estruturas profundas atemporais (o que enriquece a noção de *Intriga*), como também porque, em relação ao próprio movimento estruturalista, a noção de narrativa como um processo que configura os textos, discursos e signos, retirando a análise linguística de um universo atomista sem intencionalidade.

O mais importante dos modelos narrativos do estruturalismo foi o elaborado por Greimas. Nele, as estruturas profundas correspondem ao inconsciente atemporal, formado por três séries duplas de ‘actantes’: as relações de contradição (protagonista x antagonista e ajudante x sociedade); as relações de associação (protagonista & ajudante e antagonista & sociedade); as relações de complemento (protagonista + sociedade e antagonista + ajudante). Esses elementos expressam relações arquetípicas que emergem à consciência através das estruturas discursivas da narrativa, seja na literatura de ficção, na história ou biografia.

A terceira geração dos estudos narrativos descende de Joseph Campbell, o conhecido mitólogo que levou as ideias de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, que elaborou um modelo universal segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma narrativa universal: o ‘monomito’ (adaptado de James Joyce). Campbell e seus seguidores partem do geral (do ‘inconsciente coletivo’, dos ‘arquetipos’) ao particular (o mito cultural específico), são universalistas e cultuam o sagrado como uma epifania transcultural. Enquanto as abordagens estruturalistas, no sentido contrário, observam o aspecto local do mito e da narrativa dentro de um quadro de referências globais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – mas de modo bem diferente e até complementar em alguns aspectos. Os estruturalistas são mais dedutivos; os mitólogos, mais indutivos.



A Jornada do Herói

E o mais importante: o monomito de Campbell delimitou os passos possíveis do herói arquetípico, em um “ciclo de iniciação” em sua trajetória do anonimato à consagração.

O trabalho de Campbell influenciou cineastas como George Lucas (Star Wars foi concebido a partir da jornada do herói) e escritores como Christopher Vogler, roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica que usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney (1997).

Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997) absorveu os conceitos narrativos dos clássicos e do estruturalismo, utilizando a metodologia narrativa das histórias para demonstrar que a narrativa produzida pelos historiadores é uma apenas construção poética.

Narrar é enredar pessoas, instituições e ideias, é também enredar-se como narrador. Assim, por um lado, a intriga é a inteligência narrativa e resulta da competência do escritor em agenciar incidentes de forma seletiva e significa, associando acontecimentos segundo seus valores, elegendo sujeitos como heróis, vilões e vítimas, encadeando subenredos em uma sequência lógica. E, por outro lado, a intriga deriva da ‘fabulação’ de seus leitores e do ambiente cultural em que ela é urdida. Para Ricoeur, Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através do qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e Diegese ou Intriga é o agenciamento de ações, sujeitos e cenários – elementos estruturantes da narrativa – segundo o desfecho desejado. A Mimese é a imitação criadora da experiência viva. Ela não é uma cópia, réplica do idêntico; a Mimese produz sentido através da intriga, do agenciamento dos fatos (1994: 60). Ricoeur estabelece (1994: 85-132) três mimeses: a atividade cognitiva do enunciador; a configuração da linguagem; e a atividade cognitiva do leitor. E a Diegese é a *Intriga narrativa*, essa tríplice estrutura de configuração da linguagem.

De uma forma geral considera-se Diegese como sendo o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal, aproximando-a da noção de trama histórica ou intriga narrativa. Nessa versão, a Diegese não se confunde com o discurso do narrador nem com a narração propriamente dita, ela é um “ato da fala” que produz o narrado. Por analogia, ela também pode ser utilizada para designar o universo narrativo,

em oposição à realidade externa de quem lê (‘o mundo real’ ou ‘a vida real’). E por extensão, ‘o tempo diegético’ e o ‘espaço diegético’ são, assim, o tempo e o espaço que existem dentro da trama.

A tese central da trilogia *Tempo e Narrativa* (RICOEUR: 1994; 1995; 1997) é afirmar a identidade estrutural entre historiografia científica e narrativa ficcional¹.

3. Intriga e Catarse

A “intriga” de Aristóteles estava estruturada para os gêneros literários de sua época: a comédia, a epopeia e a tragédia, em que o herói era vítima que padecia com a destruição ou loucura por seu orgulho ao tentar se rebelar contra o destino, a lei, os deuses ou a sociedade.

A tragédia clássica é uma forma de drama, que se caracteriza por sua seriedade e dignidade. Inicialmente ela era um ritual orgiástico que promovia o transe místico, formado por um coral (as bacantes) e um personagem central (Dionísio) que era sacrificado, depois evoluiu para um espetáculo teatral com vários personagens e público².

1. Analisam-se detalhadamente os três volumes de *Tempo e Narrativa* em GOMES, 2012.

2. A palavra grega “tragédia” significa “canto do bode” e se refere possivelmente ao ritual em honra a Dionísio do qual o teatro se originou. O bode expiatório é uma expressão alegórica oriunda de um fato literal: um bode era imolado para expiar os pecados dos participantes. O rito a Dionísio, no qual se sacrificava um bode, cultuava a fertilidade e a vida humana, condicionada pela sombra (segue)

Para Aristóteles, a catarse é o principal ‘efeito de sentido’ da tragédia, proporcionando o alívio de sentimentos negativos do público. É a tensão nervosa que se estabelece desde o início da antecipação deste desfecho de sofrimento, para que, quando este aconteça, seja um alívio. É quando se sabe que tudo vai acabar mal e a narrativa apenas retarda a fatalidade. A catarse ocorre quando a energia utilizada na manutenção dos sentimentos de separação das partes do Self é liberada. Acreditava-se que, ao assistir as apresentações das tragédias, saía-se do teatro purificado. A tragédia, assim concebida, resultaria de uma catarse da audiência e isto explica o prazer de assistir ao sofrimento dramatizado.

Nietzsche vai se opor a essa interpretação de Aristóteles afirmando que ‘a finitude, as perdas e o sofrimento’ não eram vistos na Antiguidade como males que precisavam de expiação e penitência. Ele lamenta a moralização da tragédia e a leitura que converte o herói trágico em um pecador arrependido e o sofrimento em uma punição. Para Nietzsche, o destino trágico não é um castigo, mas uma possibilidade de libertação; a catarse trágica é um êxtase libertador e não como uma agonia purificadora.

Um dos grandes feitos de Ricoeur nesse percurso, foi ressaltar a significativa re-interpretação das noções aristotélicas de in-

(...) da morte e aberta, pelo ritual, à possibilidade de ressurreição. Esquilo introduziu um segundo ator além do corifeu, o que reforçou a dramatização. Sófocles, no século V, escreveu diálogos para um terceiro ator que, como os outros dois, podia desempenhar vários papéis mediante o tradicional recurso das máscaras. A partir do século IV a. C., a tragédia grega, já despojada de sua função catártica, tornou-se retórica e sobrecarregada.

triga (como elaboração secundária) e catarse (como sublimação) que pode ser encontrada no clássico *A Interpretação dos Sonhos* (1990) de Sigmund Freud.

Para Freud, todo sonho seria ‘a realização simbólica de um desejo inibido’, mas nem sempre a expressão deste desejo é clara e inequívoca, ao contrário, haveria mecanismos psicológicos responsáveis pelo mascaramento simbólico dos impulsos recalçados. Freud chamaria esses mecanismos: condensação, deslocamento, processo de elaboração secundária, simbolismo e dramatização. Lacan, ao tomar o inconsciente estruturado como uma linguagem e o sonho como um discurso a ser decifrado, reconheceu os mecanismos freudianos de condensação e de deslocamento nos termos ‘metonímia’ e ‘metáfora’, importados da linguística estruturalista. A dramatização e a simbolização são mecanismos coletivos análogos aos processos de condensação e deslocamento individuais.

A elaboração secundária é o processo pelo qual, à medida que se aproxima a vigília, o simbólico é reorganizado. Lembramo-nos dos sonhos sempre de trás para frente, apagando seus detalhes e paradoxos. A Intriga narrativa também é regressiva, organiza a estória detrás para frente, buscando agenciar os incidentes em função do final desejado. Uma narrativa é sempre estruturada de trás para frente, planejando as reações dos leitores e dos personagens. Segundo Freud, o processo de simbolização se explica através de quatro movimentos de defesa do ego: identificação, projeção, introjeção e sublimação. E, em trabalhos vários pos-

teriores, Freud equiparou a noção de sublimação a uma ‘catarse estética’ – semelhante à catarse terapêutica.

Aristoteles fazia uma oposição entre a catarse trágica e o sentimento cômico. A tragédia expressa o conflito entre o passado mítico dos deuses e o presente da cidade; a comédia trata de ridicularizar os costumes e as figuras públicas, usando a ironia e o espírito cômico. Elas evocam sentimentos diferentes - uma é alegre; a outra, triste. Porém, o que caracteriza realmente a tragédia não é o final infeliz, mas o fato de: no trágico, a expressão do ser leva a transcendência da representação; no cômico, a representação da representação forma uma imitação crítica da realidade. São os dois extremos da linguagem: a transcendência catártica (o sublime) e a mimesis cômica (o gracioso).

Freud também considera o cômico (‘o chiste’) como sendo oposto ao trágico. Como o inconsciente funciona dentro da oposição dos princípios do prazer e da realidade, o trágico nos evoca a presença da morte e o cômico provoca uma carga pulsional psicofísica semelhante ao orgasmo, mais em menor intensidade.

Em ambos os casos, no entanto, o protagonista é uma espécie de bode expiatório. Ele é ‘um de nós, sofrendo por todos’ e permitindo que o público transcenda a situação encenada através da sublimação, vivendo uma existência ampliada ao mítico e ao divino. Ou ainda, no caso da comédia, quando a depreciação satírica do Outro nos permite tomar consciência crítica de forma engraçada.

Jung foi o primeiro crítico da noção de simbolismo como recalçamento instintivo de Freud. Para ele, os símbolos são ima-

gens universais (e não desejos reprimidos) e a sublimação é uma função psíquica compensatória entre quatro arquétipos principais do Inconsciente Coletivo. E esse quadrilátero psíquico também pode ser utilizado como uma estrutura narrativa de quatro personagens principais, com que tecemos nossa história:

Protagonista (EGO)	Narrador (SELF)
Antagonista (SOMBRA)	Sagrado Feminino (ANIMA)

E uma vez que os arquétipos psicológicos são universais, as histórias que contamos também são. Campbell e seus seguidores exploram este modelo.

4. Histórias Sagradas

Há três comportamentos possíveis em relação às histórias sagradas: existem os que têm nostalgia das estórias tradicionais; os que pensam as estórias como modelos cognitivos para biografias; e os que entendem as narrativas sagradas e profanas como partes de um jogo complexo de identidade.

Tradicionalista, *Sam Keen* (SIMPKINSON, 2002, 43), por exemplo, crê que a multiplicidade de narrativas globais gera uma cultura descontínua e fragmentada, com rupturas de espaço/tempo e sua identidade narrativa local, que afasta os homens de si mesmos e da natureza.

Bateson (SIMPKINSON, 2002, 47) também considera a cultura atual descontínua, mas crê que há uma continuidade espiritual perpassando nossa história. O importante é viver a vida como processo criativo. Ser o autor de nossa história de vida, ser o artista e a própria obra de arte em evolução. As estórias, neste contexto, são encontros entre pessoas e imagens, uma forma de arte e terapia.

Digamos nosso ponto de vista então sem arroudeio: é a distinção entre estórias de ficção e história ‘real’ que dessacralizou as narrativas³. A história e a ciência nos dizem quem somos e as estórias ficcionais nos dizem como não somos, ampliando assim nosso universo cultural. A narrativa ficcional expressa o ‘não-ser’; é uma ampliação de nosso Self para compreender o outro, para expansão de nossas referências culturais. E a narrativa sagrada é um encontro do Ser com ‘o que não é’.

Para o filósofo inglês R. G. Collingwood, há duas artes: a grande arte (*art proper*, a arte propriamente dita), é aquela capaz de levar a uma maior compreensão dos sentimentos e a uma ampliação e regeneração da consciência; e a má arte, a arte ‘assim chamada’ (*so called*)”, que serve a corrupção da consciência e têm dois tipos ideais: o divertimento e a ‘arte mágica’ ou utilitária (COSTA, 2006, 30). Com base nesses critérios, pode-se até

3. Trabalho essa questão em *A estória de Jesus Cristo como narrativa* (GOMES, 2011) - uma estória é sagrada porque é histórica e mítica ao mesmo tempo, assim como a vida de Sidarta Gautama, a dos orixás africanos e de outros personagens históricos (ancestrais de uma comunidade) que se tornaram, pela sua história de vida, entidades simbólicas (deuses ou forças da natureza).

dividir as narrativas entre sagradas e profanas. No entanto, nos tempos da globalização, com as estórias industrializadas através da mídia, essa distinção não funciona. Na prática, há sempre os três elementos - a ampliação e reafirmação da identidade cultural e ética (o aspecto cognitivo); a diversão e o entretenimento (o aspecto lúdico); e a sugestão política de mudança e/ou de conservação dos valores sociais (o aspecto pedagógico) - distribuídos em diferentes graus, tanto no caso das narrativas ficcionais como das narrativas ditas ‘reais’, as jornalísticas ou científicas.

Walter Benjamin em *A Obra de Arte na era de sua reprodutividade técnica* (1983, 5-28) ressalta o impacto que a produção em série de objetos pela indústria teve sobre a percepção. Houve um tempo em que apenas as moedas e a xilogravura eram objetos produzidos em série. A obra de arte era única no tempo e no espaço e isso lhe conferia uma áurea, uma presença sagrada. Hoje praticamente tudo é reproduzido de modo idêntico. A arte, então, deixou de ser sagrada, ‘objeto de culto’ para se tornar expressiva dos sentimentos e crítica da injustiça social.

Benjamin (1985b) observa que, com a reprodutividade técnica, também há uma mudança na forma como contamos estórias.

No ambiente tradicional, as estórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças em seus primeiros anos. Quando ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiam como autores da narrativa: Homero, Hesíodo, Virgílio, Apuleio apenas recontam narrativas que ouviram. *A ênfase cognitiva era na narrativa.*

No ambiente moderno, no entanto, o contador de estórias (escritores, cineastas, artistas) deve ‘ser criativo’, original e primar pela novidade, não só contando uma mesma estória de diferentes formas, mas sempre contando novas estórias. Tornou-se lugar comum não apenas recontar histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas. *A ênfase moderna é no narrador.*

Em outros textos (1983, 29-56), Benjamim diz que artista moderno é que tem a ‘áurea’, que é sua vida que dá sentido a sua obra. Para ele, a produção em série deslocou a singularidade da arte do campo do objeto para o interior do sujeito, transformando a ‘espiritualidade da criação’ na ‘genialidade do criador’. Tal fato instaurou a metalinguagem (ou a relação explícita entre o enunciador e a referência) no coração da arte moderna e das narrativas audiovisuais. No contexto narrativo moderno, o narrador é um sub personagem e os personagens, sub narradores das estórias.

E se a ênfase clássica é na forma narrativa e a ênfase moderna é centrada no narrador e na metalinguagem, *a ênfase atual está na narrativa do receptor*, a fabulação. O público deixa de ser contemplativo e passa a interferir na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens.

Porém, o fato da sagralidade narrativa hoje é do receptor que se torna co enunciador das estórias que lhes contam ainda é insu-

ficiente para entender o valor das histórias sagradas. Na verdade, a “jornada do herói” é um processo simbólico de formação histórica e mítica do sujeito no ocidente, nas sociedades patriarcais. Outras culturas têm histórias sagradas que fogem bastante aos modelos narrativos.

Será que, ao invés de compreender e explicar o efeito espiritual das narrativas sobre nossas vidas, os estudos narrativos apenas padronizaram ainda mais as estórias, gerando modelos para a produção em série de enlatados audiovisuais pela indústria cultural?

5. Narrativas transmidiáticas

Através das narrativas de ficção é que melhor podemos compreender o efeito de sentido indireto do narrado sobre o vivido (ou sobre o vivo). Toda narrativa imaginária ensina a finitude do tempo. E cada narrativa nos conta ‘como viver’, narrando sobre uma forma de vida aparentemente diferente, mas essencialmente similar à nossa. Samuel Taylor Coleridge criou a noção de “suspensão voluntária da descrença”. Para ele, narrativas fantásticas ou não realistas ressaltam outros aspectos da realidade. Por exemplo, para enfatizar o ambiente olfativo, criamos um universo em que apenas o herói tem nariz.

Hoje, no que diz respeito à televisão e às narrativas seriadas atuais, a Diegese agora é mais bem compreendida como um ‘universo narrativo’. O universo narrativo é uma segunda realidade

(BYSTRINA, 1995), um ‘mundo paralelo’ à realidade cotidiana do público, que funciona uma analogia de comportamento, ‘um espelho’ em que alguns aspectos culturais semelhantes são ampliados e outros são desconsiderados ou modificados. Um universo narrativo é formado por várias estórias dentro de uma narrativa maior subdividida em partes. As estórias atuais são ‘seriadas’, isto é, divididas em episódios regulares que usam ganchos de tensão e suspense para manter a atenção da audiência durante períodos segmentados de tempo de recepção: o romance de folhetim; as histórias em quadrinhos; as radionovelas, em que a narrativa seriada se fragmentou ainda mais devido as inserções comerciais. A partir dos anos 60, chega-se a grade de programação da TV e a narrativa seriada audiovisual em sua forma atual.

Na narrativa seriada, o contexto de recepção estruturado como ‘cotidiano’, isto é, como a fabricação de dias aparentemente iguais pela indústria cultural. As narrativas seriadas reforçam e são geradas pelas rotinas de vida da cultura mecanizada da sociedade industrial. Eis porque os seriados são frequentemente chamados de ‘enlatados’. O consumo fragmentado e descontínuo das narrativas seriadas levam a uma recepção repetitiva, cumulativa e aberta, onde o público interfere na narrativa enquanto ela se desenvolve.

Omar Calabrese (1987) formulou um modelo para análise de narrativas seriadas em três estruturas. A primeira estrutura é o contexto de enunciação coletivo e não autoral. Vários profissionais participam da produção em série em regime colabora-

tivo. Hoje, no entanto, há uma profunda desindustrialização da produção audiovisual e a tecnologia permite fenômenos autorais como o animê e o mangá japoneses, feitos de forma artesanal. É claro que a grande mídia ainda ocupa o lugar de grande contadora de histórias da vida contemporânea, mas o computador permite a possibilidade da produção de histórias audiovisuais em série por um único autor. Já a segunda, representa a adequação das mensagens (e do pensamento) a este modelo serial. A serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Os elementos variáveis funcionam de forma cumulativa, estabelecendo uma continuidade com as expectativas e conhecimentos do público, formando gradativamente um universo narrativo de analogia com a narrativa da vida real. E a terceira função corresponde à recepção, ao consumo descontinuo e fragmentado das narrativas. Além do público não ser presencial, ele também não é passivo, interferindo diretamente na narrativa enquanto ela se desenvolve.

Aos poucos as narrativas audiovisuais seriadas foram se tornando mais interativas, sendo adaptadas para vários suportes e se transformaram nas atuais narrativas transmidiáticas. Assim, além do universo narrativo e da participação do receptor, há outro fator importante nas narrativas atuais: elas se distribuem de forma desigual e combinada em diferentes suportes ao mesmo tempo.

O termo ‘narrativa transmidiática’ foi elaborado por Jenkins (2008), levando em conta esses três elementos: a participação da audiência na narrativa; a sugestão de que o universo narrativo é uma realidade; a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes. Os três elementos são interdependentes: a participação do público se deve ao seu envolvimento emocional com a realidade narrativa; ampliada pelas narrativas em vários suportes, muitas delas produzidas pelos próprios fãs. Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmidiáticas na indústria de entretenimento norte-americana. Geralmente, a história é introduzida por uma mídia (um filme, por exemplo) e incrementada através de outras (séries de TV, sites com diversas funções, blogs, games, quadrinhos, animações, romances), ampliando seu desenvolvimento narrativo e expandindo seu universo, permitindo não apenas a criação de novos conflitos, novas estórias e personagens, como também novas maneiras de se consumir e interagir com esse universo com a participação interativa do público através de blogs, sites, etc.

Exemplos? *Dawson’s Creek* (um seriado teen agregado a um site onde é possível acessar o computador do personagem principal a partir de seu computador), A bruxa de Blair (vídeo imitando uma gravação caseira associada a documentários falsos de modo a construir um universo ficcional aparentemente verdadeiro); e *Lost*, que utilizou vários recursos: minivídeos para celular com estórias rápidas que não passam na TV, perfis dos personagens

na internet, *podcasts* (arquivos de áudio) semanais discutindo os episódios e entrevistando os atores, diretores, produtores e roteiristas da série, a *lostpédia* (uma enciclopédia wiki criada por fãs), e um site falso da empresa aérea *Oceanic Airlines*, supostamente responsável pelo desaparecimento dos personagens após um acidente.

Assim, não se trata apenas da narrativa literária adaptada em outros suportes ou de enfatizar seus personagens (como na TV), mas sim de criar e gerir um universo de várias histórias em que diversos personagens interagem segundo as regras próprias do universo, através de livros, filmes, quadrinhos, programas de TV, sites de internet, games.

A passagem das narrativas terciárias seriadas da TV e do rádio para as atuais narrativas transmidiáticas (ou da Mimese audiovisual simples para Mimese emocional e da Diegese-intriga para Diegese-universo) se deu de forma gradativa e cumulativa, sem grandes rupturas, em grande parte, através da autoconfiguração das próprias narrativas. Na narrativa seriada, sempre houve retorno da recepção: as telenovelas fazem pesquisas de opinião, o rádio usava o telefone e até os romances de folhetim recebiam cartas. Recentemente, no entanto, a recepção de produtos midiáticos está deixando de ser individual (e individualizante) e se tornando em uma atividade de consumo grupal.

Atualmente, há diferentes pontos de vista sobre o tema. Há os que acreditam que recepção do cinema e da TV (assistida em ambiente familiar nos tempos da válvula) já era coletiva e que a

recepção individual é própria da leitura silenciosa – Walter Benjamin, por exemplo. Outros, como Jenkins, pensam que apenas agora com a cultura participativa e com segmentação interativa das redes sociais é que estamos elaborando uma recepção grupal do conteúdo midiático. Podem-se somar esses pontos de vista: a recepção era coletiva, mas circunstancial, e só agora está se perezinando em grupos.

A Diegese, por sua vez, se complexificou ainda mais em virtude da elaboração de universos narrativos, passando a ter várias perspectivas de interpretação, de autores, de público e dos próprios personagens das narrativas. A partir dos anos 90, a transmediação passou a se desenvolver, primeiro na indústria do entretenimento e depois através da publicidade e da propaganda política, não apenas mandando mensagens combinadas em diferentes suportes, mas sobretudo desenvolvendo universos narrativos com estratégias de incentivo à participação do público, fidelizando consumidores às marcas e fazendo-os coprodutores; ou tornando simples eleitores em militantes sazonais de campanhas específicas.

E a Mimese evoluiu lentamente da mera representação audiovisual do corpo descontextualizado pela televisão para a Mimese interativa, poética, musical e cromática de sensibilização afetiva difundida nas redes digitais.

No entanto, além do universo narrativo e da participação do receptor, há outro fator importante: o tempo.

6. Tempo e narrativa audiovisual

A distinção entre o tempo levado para contar e o tempo das coisas contadas, permite a Ricoeur estudar três textos literários reflexivos sobre a própria narrativa (1995, 183-274), três ‘fábulas do tempo e sobre o tempo’ em sua relação com a linguagem: *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf (183-199); *A montanha mágica*, de Thomas Mann (199-223); e *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust (223-255).

Transpondo-se essa noção de dupla dimensão temporal da narrativa e da meta narrativa do universo literário das ‘fábulas do tempo’ de Ricoeur para o universo audiovisual, observa-se que o cinema de ficção científica é o principal laboratório de experiências temporais e está sempre associado às ideias de utopia e máquina. Joseph Campbell (1990) considerava ficção científica como a mitologia de nossos dias, refletindo sempre temas presentes em um ambiente futurista; e ‘a máquina’ como o principal antagonista das narrativas atuais. Braulio Tavares (1992) observa em especial as narrativas de ficção científica de paradoxo temporal, isto é, as histórias sobre viagens no tempo em que uma mudança em um evento no passado pode alterar o futuro da narrativa e o presente narrativo. Esse modelo está presente em filmes bastante diferentes entre si: *De volta para o futuro*; *O Exterminador do futuro*; *Efeito Borboleta*; além de inúmeros seriados. Há filmes que se destacam dos demais como campo pri-

vilegiado de reflexão narrativa sobre o tempo: 12:01 (meia noite e um), Groundhog Day e a trilogia Matrix.

12:01 (1990), de Hillary Ripp e Jonathan Heap, é um curta metragem feito para televisão, que mostra um dia que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um ‘laço no tempo’ (ou time loop), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período (um dia ou algumas horas), mas em certo ponto o tempo “pula” para trás, de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo o exato período em questão.

Porém, foi o filme *Feitiço do Tempo* (Groundhog Day, 1993) dirigido por Harold Ramis, que popularizou a narrativa de recorrência temporal. O filme foi um grande sucesso de público e de crítica, ganhando vários prêmios importantes e gerando filmes similares, inúmeras adaptações em episódios de seriados de TV e até vários jogos eletrônicos⁴ foram elaborados dentro do paradigma narrativo do ‘laço de tempo’. A expressão “Groundhog Day” (dia da marmota) tornou-se gíria em inglês, significando uma situação desagradável que se repete continuamente, sendo usada por políticos, celebridades e por outras narrativas da mídia.

A trilogia *Matrix* (1999, 2003a, 2003b) também trabalha com a ideia de recorrência temporal, mas dá ênfase à metanarrativa dimensional. Jenkins considera a franquia Matrix (que além dos filmes, inclui desenhos animados, histórias em quadrinhos e

4. The Legend of Zelda: Majora’s Mask; Dragon Quest VII; Prince of Persia: The Sands of Time; Final Fantasy; entre outros menos conhecidos.

outras narrativas dentro do mesmo universo ficcional) um marco em termos de transmediatização, principalmente na participação do público dentro do universo ficcional proposto.

O importante, no entanto, é que vivemos em uma sociedade semelhante à descrita no filme Matrix. Aprisionados por tubos químicos e hipnotizados por sistemas audiovisuais, sonhamos viver outra vida enquanto somos dominados por máquinas - em que as drogas e as mídias são, mais que sonhos alienantes da realidade, novos modos de sujeição e controle? Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais como nos filmes 12:01 e Groundhog Day?

Essa talvez seja a mensagem principal (a Diegese recorrente ou intriga narrativa), dos filmes de ficção científica atuais: o futuro depende de sua simulação no presente e do que fizermos com a tecnologia para realizá-lo. Por outro lado, o discurso audiovisual transmediático ameaça refundir as narrativas 'reais' com as 'ficcionalis' (ou com o imaginário encantado do receptor), gerando um efeito de sentido semelhante ao sagrado. E os estudos narrativos atuais não são capazes de explicar nem as histórias tradicionais de outras culturas, nem as novíssimas narrativas audiovisuais produzidas pela convergência das mídias em nossa própria cultura tecnológica, uma vez que elas subvertem todos os parâmetros estabelecidos pelos primeiros estudos narrativos, voltados para histórias orais e para história/estória escrita.

7. Conclusão

Alguns leitores de Gérard Genette (LUCAS, 2014) pensam ser impossível a narratividade através de imagens. Para essa forma de pensar, a imagem é descritiva, portanto oposta à narratividade do texto escrito. A imagem ‘mostra’, ela não ‘conta’. Além de várias histórias em quadrinhos sem texto e filmes mudos que podem desmentir essa afirmação na prática, do ponto de vista teórico, esse enunciado também não se sustenta.

A partir dos estudos de Todorov sobre cinema, a noção de narrador se ampliou, deixando de representar uma instância discursiva que nos conta a narrativa para se tornar uma mediação entre autor e leitor, englobando então todo texto (os diálogos), as imagens e os sons da estória. Hoje, pode-se falar em narração com ‘n’ minúsculo para designar o discurso que conta a estória no interior da narrativa e em Narração com ‘N’ maiúsculo para mediação externa das estórias, a relação entre o emissor e o receptor.

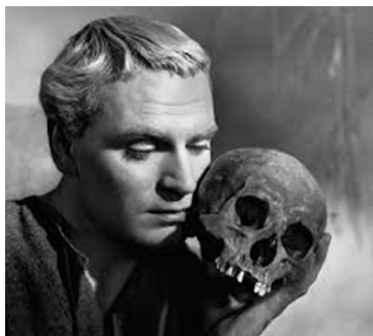
O professor Luiz Gonzaga Motta é o grande introdutor das ideias de Ricouer sobre narratividade no estudo do jornalismo (2004). Para ele, as várias matérias descritas do jornalismo diário (que retratam o presente) geram narratividade por parte de seus leitores. Há narratividade do emissor (um repórter fazendo uma matéria), há narratividade da linguagem (o editor de imagem que reorganiza o trabalho do repórter), mais, o mais importante, é a narratividade do telespectador, que ‘zapeia’ os canais

com seu controle remoto. Todas as histórias só fazem sentido a partir de nossa história.

Na verdade, pode-se até pensar que a narratividade é a atividade cognitiva total que combina texto e imagem, ou os dois hemisférios cerebrais (o pensamento algorítmico e a imaginação simbólica). A narratividade não é mais só um problema das estruturas de linguagem e sim uma questão neuropsicológica. Somos nossas histórias.

Hamlet e a hermenêutica

Das muitas interpretações da triste estória do príncipe da Dinamarca



Analisam-se aqui quatro adaptações de Hamlet, de William Shakespeare, para o cinema: *Laurence Olivier* (1948); *Franco Zeffirelli* (1990); *Kenneth Branagh* (1996) e *Michael Almereyda* (2000). E se discutem as relações da narrativa com a psicanálise e com a hermenêutica.

I. Introdução

Se a hermenêutica é a arte da interpretação (e não apenas uma teoria sistemática), há uma preferência por determinados textos e objetos de representação, que realimentam tanto as leituras críticas como as dramáticas.

Esse é o caso de *Hamlet*. Para quem não conhece a estória, deixe-me resumi-la rapidamente: a peça teatral reconta a história de como Hamlet, Príncipe da Dinamarca, vinga a morte de seu pai, o rei, envenenado por seu tio Cláudio, que em seguida casou-se com a rainha Gertrude, mãe de Hamlet, tomando o trono e a coroa para si. A Dinamarca está em guerra contra a Noruega e há a expectativa de uma invasão iminente, liderada pelo príncipe norueguês Fórtinbras. A estória começa com o fantasma do rei pedindo a Hamlet vingue sua morte. E príncipe concorda e decide fingir-se de louco para não levantar suspeitas. Ophelia – filha de Polônio, o conselheiro-chefe de Cláudio - é cortejada por Hamlet. Ela fica alarmada com a mudança de Hamlet e conta ao pai sobre seu comportamento estranho. Polônio considera que o ‘êxtase do amor’ é o responsável pela melancolia do príncipe e avisa ao rei e à rainha. Mas, Hamlet rejeita Ophelia, mandando-a para ir “para um convento”. Com a chegada de uma trupe artística, Hamlet decide montar uma peça teatral, encenando o assassinato do pai e, assim, desmascarar publicamente Cláudio. A estratégia funciona e o rei passa mal com a encenação. A rainha chama o filho em seu quarto e pede uma explicação sobre a situação que resultou no mal-estar do rei. Durante o caminho, Hamlet encontra-se com Cláudio rezando, distraído. Hamlet hesita em matá-lo, pois raciocina que enviaria o rei ao céu, por ele estar orando. No quarto da rainha, têm um debate fervoroso. Polônio, que espia tudo atrás da tapeçaria, faz um barulho; Hamlet, acreditando ser Cláudio, dá uma estocada através do atrás e descobre

Polônio morto. Ophelia, então, enlouquece em luto pela morte do pai. Cláudio convence Laertes, filho de Polônio e irmão de Ophelia, que Hamlet é o único responsável pelo acontecido. Combinam então uma luta de espadas entre ele e Hamlet onde o primeiro dos dois utilizará uma espada envenenada, sendo que na ocasião será oferecido ao príncipe uma taça de vinho com veneno. Até que rainha interrompe a conversa dizendo que Ophelia suicidou-se. Quando o exército de Fórtinbras cerca Elsinore, a competição de armas brancas começa. Hamlet vence o primeiro e o segundo assalto. O rei separa uma taça de vinho envenenado, oferecendo-a a Hamlet que deixa a bebida para depois. E a rainha toma a taça com veneno. Pelas costas, então, Laertes arranha o príncipe com a arma envenenada. Hamlet, luta corporalmente com o inimigo, toma sua espada e o fere mortalmente. A rainha confessa que morre por conta do veneno, enquanto Laertes revela que o rei é o culpado de toda a infâmia. A rainha morre envenenada. Hamlet mata o rei, vingando a morte de seu pai. Laertes, morrendo aos poucos, despede-se de Hamlet, ambos perdoam-se. Hamlet morre e Fórtinbras invade o castelo com seu exército.

A importância da triste estória do príncipe da Dinamarca é enorme. Há vários outros trabalhos – ensaios, poemas, músicas, pinturas retratando cenas - derivados direta ou indiretamente dele. *Hamlet* tornou-se um exercício dramático obrigatório para atores e um dos espetáculos mais assistidos de todos os tempos.

Vários autores apontam o drama como a gênese do sujeito moderno no Ocidente na passagem da Idade Média para o Re-

nascimento. O texto é alternadamente católico-medieval e protestante-moderno. O fantasma do Rei Hamlet no purgatório pois morreu sem últimos sacramentos e a negativa de enterrar Ophelia (que se suicidou) em terra santa são traços católicos. Mas, a mentalidade objetiva do príncipe melancólico, a forma como vê a morte e a vida, são decididamente protestantes.

Hamlet representa o homem virtuoso de Maquiavel (por exemplo: MARTINEZ, 2009), astucioso, mas dividido entre a cultura supersticiosa da religião e o conhecimento científico, entre os instintos emocionais arcaicos e a racionalidade estratégica. Seu drama é formado por opostos existenciais: ser ou não ser moderno, ser ou não ser louco, ser ou não ser assassino do tio usurpador do trono, além do filosófico e tradicional Ser ou Não-Ser mesmo.

Dada essa estrutura dramática e a profundidade de caracterização, *Hamlet* pode ser analisada, interpretada e debatida por diversas perspectivas superpostas. Na perspectiva histórica e política, o enredo da peça é compreendido como a formação dilacerada do sujeito moderno; na perspectiva psicológica, como um confronto entre racionalidade e instinto; na perspectiva ética e moral, como um conflito entre justiça e vingança. E na perspectiva existencial, na qual se assemelha ao impasse vivido por Arjuna do *Bhagavadgita*, como um questionamento filosófico se é mais sábio lutar contra a situação ou aceitá-la e se entregar passivamente aos acontecimentos. E essa superposição de perspectivas

e de opostos fazem emergir do inconsciente alguns elementos universais da narrativa.

2. Um texto trans midiático

Como peça teatral, Hamlet foi um sucesso em sua época e permaneceu em cartaz em por mais de 400 anos com diferentes adaptações. Como literatura, não é possível contar as edições em língua inglesa e já foi traduzido para maioria dos idiomas¹. Como cinema, há mais 40 adaptações. Para análise, escolhemos as quatro²: Laurence Olivier's Hamlet (1948); Franco Zeffirelli's Hamlet (1990); Kenneth Branagh's Hamlet (1996); e Michael Almereyda's Hamlet (2000).

Hamlet_1 (1948) é um filme *noir* que ganhou o Oscar de melhor fotografia e de melhor ator, o próprio Laurence Olivier. A fotografia, em preto e branco, é quase expressionista. Os enquadramentos de câmera são bem mais fechados do que os outros filmes, apenas dois ou três por cena, dá a impressão de teatro filmado; mas um olhar mais atento

1. O Brasil conta tanto com *livres-tradutores* de Hamlet em prosa (Millôr Fernandes, Geraldo Carneiro e Paulo Mendes Campos) como também tradutores ortodoxos, que seguem os versos shakesperianos (Artur de Sales, Geir Campos e Péricles Eugênio da Silva Ramos).

2. Há pelo menos mais duas adaptações relevantes do texto para o cinema que não fazem parte deste estudo: *Hamlet* de Bill Colleran e John Gielgud (1964), com Richard Burton; e *Hamlet* de Tony Richardson (1969).

valorizará a edição ritmada e discreta. O roteiro é feito a partir de uma versão reduzida da peça (Q1)³.

Hamlet_2 (1990) conta Mel Gibson e Glenn Close nos papéis do príncipe Hamlet e da rainha Gertrudes. Certamente, a adaptação é a mais *fashion*, isto é: a mais integrada à linguagem audiovisual. Há uma grande diversidade de planos abertos e *closes*, a alternância de cenas de estúdio com externas, os cortes precisos, os enquadramentos a cada cena são tantos e tão diversificados, quanto discretos e adequados à narrativa do texto. Há também mudanças e adaptações na estória, que começa com o enterro do rei e não com o fantasma na torre como na peça. Outras cenas também foram subtraídas, reduzidas ou fundidas para facilitar a adaptação audiovisual do texto.

Já **Hamlet_3** (1996) é uma superprodução muito chata. Tem bem mais figurantes (soldados, cortesões, etc.), cenários bastante caros, figurinos de época, um grande elenco de artistas e o próprio diretor e único roteirista, Kenneth Branagh, no papel principal. O texto do filme é o mais completo, uma compilação das maiores versões da peça (Q2 e F1) com 235 minutos de duração. O resultado de uma narrativa muito extensa e com tantos detalhes é um filme cansativo.

3. Três edições do texto chegaram aos nossos dias. Primeiro Quarto (Q1) de 1603, a versão compacta; Segundo Quarto (Q2) de 1604, é a maior edição, embora omita 85 linhas encontradas na F1 (muito provavelmente para não ofender Ana de Dinamarca, a rainha de Jaime I de Inglaterra); e First Folio (F1) de 1623, na primeira edição dos *Trabalhos Completos* de Shakespeare.

No **Hamlet_4** (2000) o diretor Michael Almereyda adota uma estratégia de adaptação do texto para os tempos contemporâneos - mais precisamente para o ano 2000, em Manhattan, Nova Iorque. A Dinamarca é uma corporação empresarial, cujo o diretor-presidente morre sob circunstâncias misteriosas e tem seu lugar ocupado pelo irmão caçula. O filme começa com uma entrevista coletiva (no Hotel Elsinore) em que o novo presidente da corporação anuncia publicamente seu casamento com a viúva herdeira e desafia outro conglomerado empresarial, a Noruega, que reivindica uma participação acionária combinada com a administração anterior. Hamlet estuda cinema e faz um filme denunciando alegoricamente o tio e a mãe. O duelo final tem um desfecho com armas de fogo e o filme acaba com um telejornal noticiando que, após a trágica chacina, o controle acionário das empresas do conglomerado Dinamarca Corp. passou a ser gerenciado por W. Fórtinbras, alto executivo da Noruega Corp.

Várias comparações entre os quatro filmes são possíveis. Interessa-nos especialmente a interpretação dos atores e do diretor. Por exemplo: a ideia de usar um ator de filmes de ação para o papel de Hamlet_2, retirando-lhe o ar confuso e melancólico, reforça esta intenção do diretor de contar a estória de forma mais atrativa para o público atual. Gibson é o Hamlet mais alegre e humilde de todos. Um Hamlet socrático, sábio porque ser ignorância, suave e descomplicado. Nele, a malícia do ator transparece através da excentricidade do personagem, como se no fundo ele se divertisse com a dupla representação. Por outro

lado, podemos dizer que Hamlet de Gibson não convence como louco. Não há ambiguidade dramática, percebe-se que príncipe está fingindo e não está louco.

Ou ainda: Há, em Hamlet_3, a intenção explícita de fazer uma adaptação definitiva do texto para tela em vários aspectos, com ‘citações’ (adotando soluções iguais) e ‘críticas’ (interpretando de outra forma) às adaptações anteriores. Além do roteiro, essa intenção de ‘interpretação aperfeiçoada das interpretações anteriores’ também pode ser particularmente percebida da atuação de Branagh no papel principal do texto. Há momentos em que ele fica solene e excêntrico como Olivier; em outros, suave e alegre como Gibson.

Outra diferença importante é que, enquanto os dois primeiros hamlets ocorrem em uma Dinamarca ainda medieval, por volta de 1100-1200; Hamlet 3 se ambienta em algo em torno de 1700-1800. Além dos figurinos mais próximos aos trajes atuais, há também diferenças arquitetônicas significativas.⁴ Também é relevante ressaltar que essa adaptação dá mais importância ao sub-enredo que narra a possibilidade de invasão externa pela Noruega do que as anteriores.

4. O Castelo de Elsinore nas adaptações anteriores tinha paredes de pedra, ambientes pequenos que se interligam sem paredes. Já na versão de Branagh, há um palácio majestoso com grandes salões iluminados, paredes brancas e cortinas altas. Tal ambiente se torna disfuncional em algumas cenas, como a em que Polônio, Cláudio e Gertrudes espionam o diálogo entre Hamlet e Ophelia (Ato 3, Cena I, p. 105-114); ou ainda quando se utiliza um binóculo para ver a reação de Claudio à encenação satírica do assassinato do rei (Ato 3 cena II, p. 129).

Quais metodologias de análise permitem estabelecer um quadro seguro de semelhanças e diferenças entre os quatro filmes? Quais os parâmetros e critérios utilizar para comparar interpretações de atores e diretores?

3. Outros estudos

Já existem alguns estudos sobre hermenêutica e os filmes de Hamlet. Em português, há os trabalhos de Paula Regina Puhl (2003a, 2003b, 2008) e ensaio de Helder Filipe Gonçalves (2009).

Os trabalhos de Puhl – os textos *Hamlet: um estudo hermenêutico na Pós-modernidade (2003a)* e *Ideologia, Vingança e Loucura: a hermenêutica revive em Hamlet (2003b)* – e sua tese de doutorado: *A discursividade no filme Hamlet: uma interpretação hermenêutica (2008)* - analisam os filmes Hamlet_1 e Hamlet_4.

Utiliza, principalmente, a metodologia hermenêutica de John Thompson (1995, 1998), composta pela tríplice análise: a) do contexto sócio histórico da transmissão; b) análise formal ou discursiva da mensagem; c) e a interpretação das interpretações (ou a metaleitura crítica da recepção da mensagem pela audiência). Para análise discursiva das formas verbais e visuais dos filmes, Puhl usa ainda a semiótica de Roland Barthes em articulação com a Crítica Estilística de José Martin.

Já Gonçalves vai desenvolver uma comparação metodologicamente interessante entre o filme de Almereyda e *Un songe*, a montagem francesa da peça teatral, com vários recursos cênicos modernos como projeções de fundo, balés inseridos na narrativa, sonoplastia etc.

Digo ‘metodologicamente interessante’ porque utiliza a ‘quadripartição glossemática’ herdada de L. Hjelmslev (e adaptada por Chatman para o estudo de narrativas) que permite uma dupla semiótica: a análise do aspecto físico e perceptível (a forma e a substância da Expressão – no caso destacando as diferentes linguagens teatrais e cinematográficas); e a análise do aspecto semântico-cognitivo (a forma e a substância do Conteúdo – ou seja: as interpretações subjetivas do texto).

Em relação à expressão, observa-se a presença (e ausência) e a organização de elementos morfológicos. Notas e melodias em relação à música, signos e discursos em relação aos textos, cores e traços em relação às imagens.

Em relação às narrativas, estudam-se as cenas (no caso do teatro) e dos enquadramentos/sequências (para cinema). Gonçalves observa que a ausência de vários personagens nas adaptações ressalta ou minimiza os múltiplos conteúdos dialéticos do texto: o confronto metafísico entre vida e morte; a luta entre desejo e repressão; os limites entre liberdade e loucura; o conflito entre identidade e alteridade; a contradição entre história e tempo presente; entre violência e moral; entre política e sentido da vida; ser uma tragédia ao mesmo tempo de vingança e de amor, com

dimensões familiar, nacional, filosófica, psicológica, um drama das situações impostas.

O que é realmente relevante para nós é que o modelo de análise narrativa de Hjelmslev/Chatman, utilizado parcialmente por Gonçalves, pode nos ajudar na comparação entre os quatro filmes de Hamlet e sua reflexão sobre a representação e a interpretação da representação.

Tabela 1 – Estruturas narrativas

	Forma de expressão	Forma do Substância	Expressão do Conteúdo	Substância de conteúdo
Hamlet 1	Os filmes com texto original de Shakespeare	Noir	Freud	Sonho ou simbólico, universais do imaginário
Hamlet 2		Pop	Jung	
Hamlet 3		Clássico	Lacan	
Hamlet 4		Pós-moderno	Foucault	

4. Metodologia

A. J. Greimas, na *Semântica Estrutural* (1973), partindo da polaridades significado x significante de Saussure e de sua duplicação por Hjelmslev (forma x substância; expressão x conteúdo), define uma semiótica de dois domínios simétricos: o plano da expressão e o plano metalinguístico do conteúdo.

Tabela 2 – Saussure, Hjelmslev e Greimas

Saussure		Glossemática		Greimas
Signo	Significante: Imagem acústica	Forma de expressão	Ordem de elementos	Linguagem (palavra, imagem, som)
		Substância de expressão	Morfemas elementos	Estrutura Linguística
	Significado: Idéia abstrata	Forma de conteúdo	Ordem estrutural	Estrutura Discursiva
		Substância de conteúdo	Conceito puro	Estrutura Narrativa

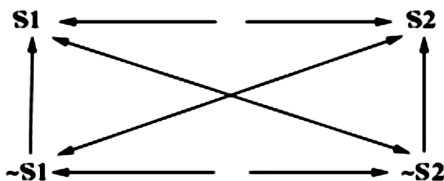
Assim, diferentes formas de expressão (a imagem de uma mesa, a palavra 'mesa') correspondem a um único significado ou forma de conteúdo (o móvel em que sentamos para comer e estudar). O plano de conteúdo trata do significado do texto, o que 'ele diz' e como 'faz para dizer o que diz'. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético.

O sentido de um texto está no plano de conteúdo e é resultante de um percurso gerativo que vai do abstrato ao concreto, do simples ao complexo. Esse percurso gerativo do sentido é representado pelo quadrado semiótico, formalizando a história de transformação dos elementos do texto em uma narrativa abstrata, que será enunciada em um discurso concreto. Assim, ao contrário dos que consideram o 'narrativo' como uma modalidade discursiva; Greimas acredita que o nível discursivo é uma enunciação do nível narrativo. E que, ainda no plano de conteúdo, as

estruturas narrativas são anteriores e mais abrangentes do que as estruturas discursivas de um texto. No plano da expressão, os conteúdos narrativo e discursivo são manifestos tanto de forma verbal como de forma não verbal. O plano de conteúdo é mental, metalinguístico e representa a significação semântica em si; o plano da expressão é material, linguístico e formado por imagens e palavras, em “estruturas de superfície”.

Associar a substância de conteúdo ao simbólico e aos universais do imaginário explica como a polissemia ou a multiplicidade de sentidos do texto permite tantas e tão diversas leituras e adaptações. Esse conjunto de relações podem ser representados no esquema gráfico proposto por Greimas.

Figura 1 – Estrutura do inconsciente profundo



O *Quadrado Semiótico Narrativo de Greimas* consiste na representação visual da articulação lógica de uma qualquer categoria semântica no plano de conteúdo. Nele, se situam os actantes: o Herói (S1), seu Ajudante (S2), seu Adversário (~S1) e a Sociedade (~S2) em torno do objetivo a ser alcançado. A partir deste modelo as estruturas profundas emergem nas estruturas

discursivas e nas estruturas narrativas de superfície (na linguagem audiovisual). As linhas bidirecionais contínuas representam as relações de contradição; as bidirecionais tracejadas, as relações de contrariedade; e as linhas unidirecionais, as relações de complementaridade.

Em nossa perspectiva, o herói ou protagonista da narrativa corresponde ao ego projetado pelo narrador com o qual o leitor se identifica. O antagonista corresponde à sombra psicológica, à carga de negatividade utilizada na estória. O ajudante é composto por vários alter egos masculino (o animus), o melhor amigo do herói; e a sociedade pode ser substituída pelo Self, o narrador/leitor ou ainda pelo sagrado feminino (ou a anima) no papel de ‘par romântico’.

Tabela 3 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado à Hamlet

Posição	Elementos narrativos	Narrativa Hamlet
S1/S2	protagonista x antagonista	Hamlet x Cláudio
~S1/~S2	ajudante x sociedade	Horácio/Laertes x Ofélia/ Gertrudes
S1/~S1	protagonista & ajudante	Hamlet e Horácio/Laertes
S2/~S2	antagonista & sociedade	Cláudio e Ofélia/Gertrudes
S1/~S2	protagonista + sociedade	Hamlet + Ofélia/Gertrudes
S2/~S1	antagonista + ajudante	Cláudio + Horácio/Laertes

O conflito central da narrativa (S1/S2) é entre Hamlet, o príncipe herdeiro e Cláudio, seu tio usurpador – o complexo de

Édipo. O conflito secundário ($\sim S_1/\sim S_2$) entre a impotência do feminino (Ofélia/Gertrudes) e a honra do masculino (Horácio/Laertes). O conflito secundário é entre os valores de gênero.

Os esquemas positivo ($S_1/\sim S_1$ – Hamlet + Horácio/Laertes) e negativo ($S_2/\sim S_2$ - Cláudio + Ofélia/Gertrudes) mostram como os elementos se agrupam no início da narrativa: o feminino apoia o pai usurpador; o protagonista partilha seus sentimentos com os amigos.

E as relações de complementaridade ($S_1/\sim S_2$ e $S_2/\sim S_1$), as diagonais internas do Quadrado Semiótico, nos mostram que a transformação dos elementos durante a narrativa, em que protagonista e antagonista trocam de posição, com os elementos se agrupando internamente de forma a manter separados o mundo feminino do masculino: de um lado Hamlet, sua mãe e sua namorada (a sociedade civil); de outro, o tio usurpador, seus amigos e seus inimigos (o Estado moderno e o mercado).

Definido que o personagem protagonista representa realmente o Sujeito Moderno, (isto é, a psique de homem astuto que luta pela ética e contra a injustiça e superstição), pode-se interpretar a narrativa a partir de três relações estruturais: a relação do Ego com o arquétipo do Pai (presente no enredo do príncipe Hamlet com o espírito do rei Hamlet e com o tio usurpador); a relação do Ego com o arquétipo da Anima (o amor/ódio de Hamlet pela rainha Gertrudes e Ophelia); e, finalmente, a relação do Ego com o Self – evidente tanto das relações do príncipe com outros (com

o amigo Horácio, com o inimigo Laertes e com os falsos amigos Rosencrantz e Guildenster) e como consigo mesmo (com o povo e com a ética).

E o que é realmente relevante é que, em todas essas relações, se discute a questão da representação e da interpretação da representação.

5. Comparando as expressões de conteúdo

Munidos desses parâmetros de análise, pode-se agora comparar as quatro leituras audiovisuais do texto teatral. A grosso modo, podemos dividir os filmes em duplas. Olivier e Branagh, diretores e atores-protagonistas, optam uma por uma estratégia psicanalítica, ressaltando a questão do complexo de Édipo como conflito principal da narrativa. Sendo que Olivier está para Freud assim Branagh está para Lacan, pois Hamlet_1 é mais simbólico e sombrio; enquanto Hamlet_3 lembra o estruturalismo linguístico, tantos são os detalhes e planos superpostos. Explicaremos melhor adiante.

No outro pólo, temos os diretores de cinema usando atores de cinema: Franco Zeffirelli e Michael Almereyda. O primeiro faz um filme de época; o outro, uma adaptação para o universo urbano e pós-moderno das grandes cidades. Aqui há duas opções diferentes em relação à linguagem cinematográfica: reconstituir ou reinventar. É claro que quem reconstitui historicamente uma estória tem que reinventar seu contexto e que quem reinventa

formalmente uma narrativa está reconstituindo o essencial de seu conteúdo. Ambas querem revelar o que é universal por contraste, mas, há na reconstituição histórica, entende-se o presente através do passado; e na reinvenção pós-moderna, a tradição através da atualidade.

A relação do protagonista com o complexo de Édipo já rendeu várias polêmicas. Por exemplo, os estudiosos têm se intrigado ao longo dos séculos sobre a hesitação de Hamlet em matar seu tio. Alguns encaram o ato como uma técnica de prolongar a ação do enredo, mas outros a vêem como o resultado da pressão exercida pelas complexas questões éticas e filosóficas que cercam o assassinato a sangue-frio, resultado de uma vingança calculada e um desejo frustrado. Goethe, por exemplo, defende a tese de que a hesitação do príncipe se deve sobretudo a sua inclinação à racionalização e ao humanismo; Freud discorda, mostrando-lhe que Hamlet é capaz de matar Polônio sem remorsos, mas não seu tio, por causa do complexo de Édipo. Freud crê que a hesitação de Hamlet em vingar seu pai matando seu assassino seria devido a sua identificação com o tio e o medo de praticar uma ação injusta e imoral com a figura paterna que este lhe representa.

Por que Hamlet demorou tanto a agir? A ideia do homem que pensa sobre o seu próprio agir é referida por muitos como um paradigma dos tempos modernos. Para Nietzsche, Hamlet é o homem dionisíaco, que ao ter olhado a essência das coisas, adquiriu o conhecimento, do qual surge a náusea que inibe a ação. Ou seria apenas uma alma delicada e gentil esmagada sob o peso

de uma tarefa colossal. Consciência moral ou culpa inconsciente? Talvez tanto Goethe como Freud tenham razão. Talvez, não. O texto é metateatral porque é aberto a interpretações. Poder-se-ia dizer que foi por simples falta de firmeza e que essa vacilação custou a vida de todos no final da estória ou mesmo acreditar em Hamlet, quando este justifica sua hesitação em matar o tio enquanto rezava, pois isto faria Cláudio ir direto para o céu e assim sua vingança não seria completa. Afinal, “a vingança é um prato que se come frio”.

Aliás, desde o surgimento da psicanálise em finais do século XIX, *Hamlet* não só tem sido a fonte de estudos importantes - do próprio Sigmund Freud, justamente sobre o recalçamento do complexo de Édipo (FREUD, 1979, 280-282); Ernest Jones, comparando aspectos das narrativas trágicas de Sófocles e Shakespeare (JONES, 1970) e Jacques Lacan sobre o desejo e sua interpretação (1986) – como também esses estudos influenciaram produções teatrais posteriores. Então, a equivalência de que falamos antes (e da qual ficamos devendo uma explicação melhor) é meia alegórica ou metafórica, e meia literal. Olivier se baseou explicitamente em Freud e Ernest Jones. Este último chegou a participar de montagem teatral de peça com o ator-diretor antes da adaptação para o cinema.

E mesmo não havendo nenhuma ligação direta entre Branagh e Lacan, todavia pela data de produção do filme, pode-se dizer que *Hamlet_3* foi influenciado pelas produções teatrais inspiradas pela interpretação lacaniana. Enquanto Freud, Jones

e Olivier dão ênfase ao complexo Édipo; para Lacan, Hamlet é ‘uma tragédia do desejo’ e o essencial na narrativa está na relação entre ‘o sujeito e a verdade’. Verdade essa sempre intersubjetiva, discursiva, relativa, aliás: ‘uma meia-verdade’ para revolta e tristeza do sujeito. Ancorado (direta ou indiretamente) em Lacan, Branagh faz um Hamlet mais complexo e multifacetado, em que outras relações - as relações de desejo e aversão pelo feminino, as relações de poder internas e externas, a relação entre linguagem e realidade – também são levadas em conta.

Nesta perspectiva, a relação com o arquétipo paterno se tornam mais éticas e menos neuróticas. Lacan transforma o complexo de Édipo na estrutura de passagem da natureza à cultura por meio da introdução do sujeito na ordem simbólica. O 'Nome-do-Pai' é o significante dessa função paterna, como uma chave que abre, ao sujeito, o acesso à estrutura simbólica e que lhe permitirá nomear seu desejo. Há uma discrepância entre autoridade moral e poder de fato. E Hamlet tem a responsabilidade de resolver esse problema político.

No entanto, há também outros problemas emaranhados a este, a invasão militar pela Noruega, a relação filosófica entre a loucura e o teatro, e a honestidade das mulheres...

6. O pai, a mãe, o outro...

Além desses críticos que têm examinado os motivos inconscientes ou conscientes do protagonista relacionados com o conflito central entre o filho-protagonista e o pai-antagonista Pai, mais recentemente alguns analistas – principalmente Lacan – ressaltam a subjetividade misógina de *Hamlet*, reavaliando e reabilitando as personagens femininas Ophelia e rainha Gertrudes. Nesta perspectiva, a essência de *Hamlet* é no enredo central de que Hamlet não aceita o novo casamento da mãe e a vê como uma prostituta por causa de sua incapacidade de manter-se fiel ao rei Hamlet, seu falecido marido.

Em consequência, Hamlet passa a perder sua fé diante de todas as mulheres, tratando Ophelia como se ela fosse desonesta feito uma prostituta. Ou prefere sacrificar seu amor em nome de sua vingança – o que, convenhamos, é apenas uma boa desculpa para justificar a rejeição ao consolo e ao afeto feminino. É preciso ser cruel consigo e com os outros, e nunca ter (nem ser objeto de) piedade.

Para Hamlet, a virtude é a negação do desejo. E a mulher é a encarnação do desejo e também da mentira, da dissimulação, da desonestidade. Horácio é o único em que o príncipe confia. Sua conduta de fingir estar demente beira o homossexualismo e a psicose bipolar, pois alterna momentos de raiva maníaca e melancolia depressiva verdadeiros.

Para Lacan, “a mulher não existe.”

Isto é: ela não se constitui como sujeito do discurso (ou como herói das narrativas simbólicas). Lacan se apoia em Lévi-Strauss para lembrar que as mulheres aparecem na ordem simbólica como objetos de troca, e não como sujeitos agentes.

No entanto, não é possível saber se essa ‘depreciação do feminino’ é parte da loucura de Hamlet ou da loucura de Shakespeare (ou da loucura de todos os homens), assim como não é possível saber ao certo se a loucura de Hamlet é real ou não. O certo é que os personagens femininos da peça se comportam como adereços que enfeitam um universo masculino e misógino. Objetos vivos de adoração e rejeição, diante dos quais os sujeitos modernos se tornam (ou deveriam se tornar) verdadeiros e virtuosos. Esse comportamento de desejo e aversão do afeto feminino é um ideal de virtude estoica, de apatheia (uma apatia ascética), bastante antiga dos homens ocidentais. Hamlet apenas seguiu a tradição da misoginia ocidental dando-lhe uma cara moderna.

E, finalmente, a relação do Ego com o Self. Ou do Eu como o ‘It’ – para que não me acusem de ler Lacan através de Jung. Trata-se das relações do príncipe Hamlet com seus semelhantes e consigo mesmo – expressas nas relações de oposição ($S1/\sim S1$ e $S2/\sim S2$) e complementaridade ($S1/\sim S2$ e $S2/\sim S1$) do quadro semiótico.

Com o amigo Horácio, só há afeto e lealdade. Hamlet morre nos braços de Horácio, que quer se matar também. E Hamlet lhe pede que não o faça, para que possa contar sua história. Com o

inimigo Laertes, também há lealdade. Na verdade, Laertes é um adversário e não um inimigo. Hamlet tenta conquistar-lhe a confiança. E os dois morrem juntos se perdoando, depois que o filho de Polônio confessa toda trama urdida por Cláudio.

E com os falsos amigos Rosencrantz e Guildenster, Hamlet é igualmente falso, deixando-os ir para a armadilha de morte preparada para ele na Inglaterra. Porém, antes disso, tenta ser sinceros com eles e convencê-los de seu ponto de vista. Ou seja: o príncipe tenta estabelecer relações verdadeiras e leais com todos, muito embora não seja todos os que correspondam a esse tratamento a altura. A astúcia de Hamlet está no fato de que sua única dissimulação é a loucura através da qual se permite dizer a verdade aos outros.

Porém, é na relação consigo mesmo (com o povo e com a ética pública) que realmente caracteriza o príncipe dinamarquês e sobre a qual Almercyda tece uma nova interpretação, diametralmente oposta a de Lacan: a *mídia usurpadora do lugar da fala* do poder político.

Para Lacan não há mediação ou usurpação do local da fala política, apenas as meias verdades do sujeito dilacerado por seus desejos. Para nós, há várias mudanças significativas nesta usurpação midiática: ao se apresentar como um campo de mediação em que os atores políticos e econômicos se enfrentam, a mídia esconde que ela mesma é um ator social, portador de interesses políticos e econômicos. O poder de dar visibilidade a alguns fatos e acontecimentos em detrimentos de muitos outros que os meios

de comunicação efetivamente têm na sociedade atual não pode se confundir com a pretenciosa mentira de “construir a realidade social”, desconsiderando tudo que não interessa a seus propósitos.

Na adaptação pós-moderna de Almereyda, mais próxima do pensamento de Foucault e, Hamlet luta pelo direito de dar a última palavra, pelo trono interpretativo, o lugar da fala e não pela Verdade abstrata. O teatro dentro do teatro é uma forma de verificar se o que disse o espírito do rei Hamlet era verdade, de aplacar a dúvida e verificar experimentalmente se tudo não passava de uma alucinação, mas, a estratégia satírica é, sobretudo, uma forma de desmascarar publicamente a usurpação do tio.

Assim, não se trata apenas de lutar para ‘dizer a verdade’ como quer Lacan (ou para ‘saber a verdade’ – o que estaria mais próximo do texto e de outras interpretações), mas de lutar para poder de dar visibilidade aos acontecimentos e deixar que cada um tenha sua própria interpretação. Trata-se de mostrar a verdade e não apenas de dizer a verdade. A mídia tanto é Cláudio, o usurpador, como também é a ‘ratoeira’ (ou *play scene*), esse ‘espelho da natureza’ que nos mostrar os defeitos e qualidades, é a representação dentro da representação para que o poder e a sociedade tomem consciência de si. Por detrás da linguagem, está o poder silencioso e invisível.

E esta é a intenção maior de Hamlet_4, e não simplesmente ‘dizer a verdade’. Um paradoxo interessante: a mídia como cenário, invisível, é Cláudio, a fala usurpada; a mídia como ator

social, engajada no papel de refletir o poder, é a ‘ratoeira’ Scene, a fala consciente.

Almeryda estabelece ainda uma diferença marcante entre o Imaginário, o simbólico e o real – usando e ultrapassando a leitura de Lacan. O imaginário é um conjunto de imagens ideais que guiam nosso comportamento animal; o Simbólico é a organização estrutural da vida social. E o Real não existe, ou melhor, é o poder (a correlação de forças invisíveis e silenciosas) por detrás da linguagem, é aquilo que não pode ser representado por um significante nem pode ser representado.

Em Hamlet_4, há uma Ophelia imaginária – nas fantasias da cabeça de Hamlet (o outro com o minúsculo), há uma Ophelia simbólica – representando a mulher-objeto (ou o Outro com o maiúsculo) e há Ophelia real, que se faz presente através da morte. É com a morte que o feminino se torna verdade, se torna algo real que tem poder sobre os demais. A interpretação de Ophelia por Julia Stiles prova que a mulher existe.

O mesmo pode ser dito da mídia e do poder. Administrando o imaginário e o simbólico, eles são ‘reais’, invisíveis e onipresentes na narrativa. O filme de Almeryda, principalmente através os personagens Hamlet (Ethan Hawke) e Ophelia, é carregado de cinismo, desespero e *parrhésia* – ou de vontade de verdade – aproximando-se também nesse aspecto do pensamento foucaultiano. *A Coragem de Verdade* (2011), último livro de Foucault, editado a partir do último curso ministrado no Collège de France (janeiro/março 1984), procura analisar a historicidade do cinis-

mo na antigüidade greco-romana e em sua atualidade no mundo moderno. Nele, Foucault elabora o conceito *parrhésia* – ato corajoso do dizer-verdadeiro – como uma prática transhistórica de si, do sujeito hermenêutico que enfrenta o mundo em nome do verdadeiro.

Essa mesma ‘crítica da razão cínica’ está presente em Almeyda. Mas, como uma diferença. Enquanto, para Foucault a vontade de verdade é um valor superior à vida e semelhante à liberdade diante da impotência; para Almeyda a *parrhésia* faz com que a mídia retrate a si mesma, esvaziando sem encantamento.

7. Conclusão

Em Hamlet, o Metateatro está presente em diferentes aspectos. Além, da farsa da loucura fingida que por vezes se torna real, há também, na peça teatral encenada para desmascarar Cláudio, uma sátira dentro da tragédia, com direito a recomendações do autor sobre a montagem no interior da narrativa. Como texto teatral permite que os atores se pensem como personagens (ou será o contrário).

Há ainda vários outros aspectos metateatrais, elementos da vida real do autor inseridos no texto, o fato de ele ter escrito suas narrativas reescrevendo e recontando estórias de outros autores ou ainda as inúmeras adaptações políticas da peça, encenadas contra tiranos e ditadores em diferentes tempos e locais.

E o mais importante elemento de Metateatro do texto é a estrutura psicológica universal da narrativa. Todos nós nos sentimos como sendo governados por um usurpador – seja ele o governo, a mídia ou mesmo o diretor da escola.

O poder nos governa através do medo e da mentira, não reina mais com a benção dos deuses em harmonia com universo. Somos governados pelo mal. O usurpador, no entanto, não é simplesmente o Estado moderno que matou o rei (a monarquia) e casou-se com a sociedade civil, mas é também o diabólico (o que separa) que tomou o lugar do simbólico (o que une).

Somos todos Hamlet – vivendo em universo desprovido de sentido – mas cada um tem sua interpretação da triste estória do príncipe da Dinamarca.

Dante no Inferno



Compara-se aqui o texto da Divina Comédia, escrita por Dante Alighierie no século XIV, com o DVD de animação Dante's Inferno: um épico animado (2010), ressaltando a síntese mitológica realizada dentro da narrativa em um enquadramento ético cristão nos dois trabalhos e o acréscimo na narrativa digital de enredos psicológicos (as lembranças de Dante das Cruzadas) e de combates com criaturas infernais – que não existiam na narrativa original.

Publicado na revista *Imaginário!* n. 1. Paraíba: Marca de Fantasia, outubro de 2011, p. 57-73.

I. Introdução

Dante's Inferno: Um épico animado é um filme de animação em DVD direto lançado em 09 de fevereiro de 2010. O filme é um spin-off *Dante's Inferno* vídeo game, um jogo eletrônico de ação-aventura em terceira pessoa publicado pela *Electronic Arts* e desenvolvido pela *Visceral Games* (antiga *EA Redwood Shores*) e *Artificial Mind and Movement* (versão PSP) – escrito por Will Rokos e também lançado em 2010. Tanto o filme como o game baseiam-se na primeira parte da obra *Divina Comédia* de Dante Alighieri (o Inferno), porém acrescentando – além de lutas contra demônios e personagens de outras narrativas clássicas em cada um dos nove círculos infernais cruzados pelo próprio Dante (o escritor também conta sua estória na terceira pessoa) em busca da amada Beatriz, há também um enredo explicativo (o seu passado como cavaleiro nas Cruzadas) em que o herói se confronta com a lembrança de seus pecados.

No jogo, no entanto, o jogador controla a personagem Dante apenas os combates durante sua viagem pelo Inferno. O confronto ético com o próprio passado (a reflexão sobre os próprios pecados) não faz parte das exigências necessárias para passar para o próximo nível do jogo, representado pelo ciclo infernal seguinte; enquanto, no filme, a saga interior do herói é mais importante do que seu desempenho nas lutas externas. Ambos, o filme de animação e o vídeo game, considerados esses acréscimos

de enredos interior e exterior, seguem fielmente o texto original escrito no século XIV.

A *Divina Comédia* é uma síntese de toda mitologia anterior realizada na perspectiva cristã, não apenas a mitologia clássica dos gregos e romanos, mas das mitologias arcaicas, em que a visita ao Inferno e às regiões subterrâneas não era nenhuma novidade. As deusas Inanna, da Suméria; Istar da Babilônia; Deméter dos gregos; foram algumas das que desceram aos infernos para se tornarem senhoras dos três domínios (Céu, Terra e Inferno). Também, nos tempos patriarcais, vários heróis alcançaram a imortalidade descendo aos infernos. Há ainda os livros dos mortos (egípcio, tibetano, entre outros) que relatam o percurso da alma após a morte e que também podem ser interpretados como narrativas iniciáticas.

O historiador das religiões Mircea Eliade (1992) associa essa jornada à noção de ‘Centro do Mundo’. Para ele, o simbolismo do centro faz parte do universo das sociedades arcaicas. O universo foi criado a partir desse centro (também chamado de ‘umbigo do mundo’) e é uma passagem tanto para os infernos subterrâneos como para regiões celestiais. Tal é o sistema simbólico das sociedades tradicionais, do qual derivam as imagens cosmológicas, os mitos e concepções religiosas nas mais diversas culturas: os pilares ou totens, as montanhas sagradas, as árvores da vida, as escadas cósmicas são representações do *Axis Mundi* (ou eixo do mundo), em torno do qual o universo se organiza. Para os judeus, o monte Tabor é o Centro do Mundo, enquanto para os gregos é

o Olimpo. O monte Meru dos hindus, o Himinghjol dos germânicos, o Haraberezaiti dos iranianos, a Kaaba dos islamitas – todos são passagens verticais para outras dimensões e se situam no Centro do Mundo dessas cosmovisões. Eliade acredita que nas sociedades mais antigas a “imagem visível deste pilar cósmico é, no céu, a Via Láctea”, que se expande a partir da constelação Ursa Maior (polo norte estelar) e se direciona para constelação do Cruzeiro do Sul (polo sul estelar).

Para o simbolismo cristão, o Centro do Mundo é o Gólgota, em Jerusalém, lugar sagrado tanto da crucificação do Cristo como da queda de Lúcifer. A *Divina Comédia*, seguindo a estrutura simbólica da cabala e do esoterismo cristão medieval, propõe um universo formado por uma sucessão de quatro círculos concêntricos: o mundo dos homens; o Inferno, cuja a porta ficaria na terra santa, no centro do mundo; o Purgatório, cuja a entrada ficaria no centro do 9º círculo infernal; e o Paraíso Celeste, de onde a humanidade foi expulsa no *Gênesis* e para onde voltará no final dos tempos, através da Nova Jerusalém. O Inferno, por sua vez, é subdividido por nove círculos concêntricos e se torna mais profundo e terrível a cada nível, uma vez que os pecados menores estão logo nos primeiros círculos enquanto os mais graves situam-se nos últimos, próximos à passagem para o Purgatório.

Vejamos, então, como toda essa estrutura simbólica se coloca na narrativa tanto no texto original como em suas recentes versões audiovisuais.

2. Estruturas arquetípica e discursiva

Em contraste com as tragédias que sempre terminam mal para seus protagonistas, a *Divina Comédia*, seguindo a classificação da época, é chamada de ‘comédia’ não por ser engraçada mas porque termina bem: Dante, o personagem, chega ao décimo céu e, com a ajuda de São Bernardo e da Virgem Maria, encontra-se com Deus. Curiosamente Dante, o escritor, faleceu logo em seguida à conclusão da obra em 1321.

Apesar de se tratar de um poema de viés épico com propósitos filosóficos, com várias citações mitológicas clássicas, o autor tinha a intenção de escrever um texto popular, por isso o fez em Toscano (um dialeto local de Florença) e não em latim, como exigia a erudição da época. Ele elaborou uma jornada iniciática para o herói cristão (narrador e protagonista da saga) estruturada como uma estória erudita de alcance popular. E conseguiu. Inspirou vários pintores durante séculos (Botticelli, Gustave Doré e Dalí – para citar os mais famosos) e se tornou “o primeiro e maior poeta do idioma italiano”.

O texto está dividida em três partes: Inferno, Purgatório e Paraíso. Cada uma de suas partes está dividida em cantos, compostos de Terceiros. A composição do poema é baseada no simbolismo do número três (simbolizando a Santíssima Trindade). Cada estrofe tem três versos e cada uma de suas três partes contém 33 cantos. Os três livros da *Divina Comédia* são divididos

em 33 cantos (sendo que o Inferno possui um canto a mais que serve de introdução ao poema), com aproximadamente 40 a 50 tercetos. No total são 100 cantos e 14.233 versos. Os lugares/partes do texto (o inferno, o purgatório e o paraíso) são divididos em nove círculos cada, formando no total 27 (três vezes três vezes três) níveis. A narrativa possui ainda três personagens principais: Dante, narrador e protagonista; Beatriz que personifica seu coração, sua Anima, o Sagrado Feminino; e Vírgilio, autor da Eneida, poeta predileto de Dante-narrador, que personifica a razão e seu alter-ego masculino, seu Animus, que acompanha o seu ego-herói em sua jornada através do Inferno. E, em contraposição a essa estrutura ternária, está Lúcifer, antagonista central da narrativa.

Como dissemos antes: o herói ou protagonista da narrativa corresponde ao ego projetado pelo narrador com o qual o leitor se identifica. O antagonista corresponde à sombra psicológica, à carga de negatividade utilizada na estória. O ajudante é composto por vários alter egos masculino (o animus), o melhor amigo do herói; e sagrado feminino (ou a anima) desempenhando o papel de ‘par romântico’; e a sociedade pode ser substituída pelo Self, o narrador/leitor.

Tabela 1 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado à *Divina Comédia* de Dante

Posição	Elementos narrativos	Divina Comédia
S1/S2	Protagonista x antagonista	Dante x Lúcifer
~S1/~S2	Ajudante x sociedade	Virgílio x Beatriz
S1/~S1	Protagonista & ajudante	Dante e Virgílio
S2/~S2	Antagonista & sociedade	Lúcifer e Beatriz
S1/~S2	Protagonista + sociedade	Dante + Beatriz
S2/~S1	Antagonista + ajudante	Lúcifer + Virgílio

Incluindo Lúcifer como antagonista na estrutura ternária de Dante, pode-se aplicar a metodologia analítica do Quadrado Semiótico Narrativo (GREIMAS, 1989) à *Divina Comédia*. O conflito central da narrativa (S1/S2) é entre o bem (Dante) e o mal (Lúcifer) e o conflito secundário (~S1/~S2) entre o coração (Beatriz) e a razão (Virgílio). Os esquemas positivo (S1/~S1 - Dante + Virgílio) e negativo (S2/~S2 - Lúcifer + Beatriz) mostram como os elementos narrativos se agrupam.

Porém, são as relações de complementaridade (S1/~S2 e S2/~S1), as diagonais internas do Quadrado Semiótico Narrativo, que melhor explicam tanto a originalidade da *Divina Comédia* em relação a outras narrativas de jornadas iniciáticas pelo inferno bem como sua adesão à ética cristã.

3. O cristianismo

Em outra ocasião (GOMES, 2011), demonstrou-se que as relações Ego-Self (a inversão narrativa entre o Eu e sua representação narrativa no herói) e Sombra-Outro (a renúncia ao Sagrado Feminino e o papel de Judas na estória de Jesus) são a essência e a singularidade do cristianismo¹.

Na estória de Jesus, há uma inversão no eixo da relação ego-self, em relação às narrativas heroicas. O protagonista é o Self e não o ego, em que o leitor é induzido pelo narrador ao constrangimen-

1. O texto estuda a estória de Jesus Cristo como narrativa mítica e histórica, através de diferentes versões cinematográficas. Ao final, percebe-se que a multiplicidade de discursos audiovisuais revela a variação dos principais elementos narrativos da estória de Jesus. Os filmes mais históricos são os que dão ênfase à vida de Jesus humano, diferindo entre si apenas na escolha do antagonista político (protagonista x antagonista). Por exemplo: para *O Rei dos Reis* (1961) de Nicholas Ray, os antagonistas são os romanos; para *Jesus de Nazaré* (1977) de Franco Zeffirelli, os inimigos de Jesus são os judeus. Em contrapartida, os filmes mais simbólicos ressaltam a universalidade de sua mensagem do Cristo, através da mudança de contexto narrativo, e apresentam um antagonista mais espiritual: Satanás. O conflito secundário entre o narrador e os elementos favoráveis aos protagonistas apresentam várias possibilidades. O caso de Judas é particularmente polêmico e complexo rendendo um maior número de interpretações sobre suas motivações. Também se demonstrou que os filmes mais ideológicos são aqueles cujo apelo simbólico exclui ou diminui o teor crítico da estória de Jesus, que minimizam o aspecto humano e variam segundo o grau de violência e culpa que desejam incutir – como é o caso de *A Paixão de Cristo* (2004) de Mel Gibson. Discute-se ainda o projeto dos filmes heterodoxos – tais como *Jesus Cristo Superstar* (1973) de Norman Jewison e *A Última Tentação de Cristo* (1988) de Martin Scorsese - que tentam descobrir a humanidade de Jesus reinventado sua estória como narrativa ficcional e introduzindo mudanças nas relações entre o protagonista e o narrador (ego-self) e entre os personagens de Judas e de Maria Madalena (sombra-outro).

to. Trata-se da estória do 'verbo encarnado' e não de um homem que alcança a fusão com a divindade (como em outras narrativas iniciáticas) – narrada por coadjuvantes de forma fragmentada e recontada por instituições religiosas durante muitos séculos.

Em outras narrativas trágicas ou nos cultos a Dionísio (em que também existiam essa mesma inversão e um desfecho com morte e ressurreição) a ênfase era na catarse do público e não no seu constrangimento ético. O efeito de sentido das narrativas de redenção nos dois casos são bem diferentes. A tragédia e os cultos em que se martirizavam os protagonistas se assemelha mais à malhação de Judas do que a Paixão de Cristo. No primeiro caso, trata-se de um bode expiatório e os participantes se sentem bem ao final porque liberaram suas emoções em catarse. Na paixão de Cristo, no entanto, ao final as pessoas se sentem mal, constrangidas pela injustiça que presenciaram (e/ou então, revoltadas com os vilões da estória). “Matamos o Salvador”, ou melhor: nosso ego mata nossa luz e mesmo assim ela consegue nos iluminar, continuamos 'crucificando o Cristo' – eis o sentido oculto na narrativa da Paixão. *A Divina Comédia* de Dante também é uma narrativa de redenção. Mas, a redenção não do público ou do herói e sim do autor que escreve o texto. Aliás, comédia, na época de Dante, significava uma estória que promete um final feliz – ao contrário da tragédia e da paixão de Cristo.

Outra característica singular da estória de Jesus reside na relação de complementaridade entre o antagonista (ou o mal) e o ajudante (e o sagrado feminino). A narrativa ressalta a renúncia

aos desejos – o que pode ser interpretado tanto como uma negação patriarcal dos valores femininos, como também uma forma de ocultar e hiper sublimar a força narrativa das mulheres.

Comparando a estória de Jesus a de Hamlet de Shakespeare, observa-se diferenças sutis em relação ao feminino. Ambos lutam por um pai verdadeiro contra um pai usurpador, renunciando ao feminino em função desta luta de reparação, porém enquanto Hamlet rejeita Ofélia para se vingar, Jesus realiza seu destino místico sem desejos ou aversões. De certa forma, a *Divina Comédia* adota e aperfeiçoa essas características da ética cristã dentro do modelo mítico da ‘Jornada do Herói’. Em relação à relação ego-self, há a identidade (Dante) entre narrador e protagonista. Também aqui há a renúncia/sublimação ao Sagrado Feminino. Renúncia aos desejos e instintos sublimados em sentimentos de fé e de amor. Beatriz representa a pureza e a inocência, o motivo e a recompensa da redenção de Dante. Entretanto, ela está sempre além do alcance do poeta, transcendente, divina, intangível. E a relação com o Outro, a razão representada por Virgílio, é também vista como um ardid do antagonista, mas não como um traidor como no caso de Judas.

Essas relações marcam também a diferença fundamental entre o texto original da *Divina Comédia* e suas recentes adaptações audiovisuais. No filme de animação e no vídeo game, Dante deixa de ser o poeta toscano que escreve a própria jornada para ser um cavaleiro templário em Jerusalém, o narrador não é mais protagonista. E no vídeo game, o protagonista da narrativa

passa a ser o jogador, herói e co-narrador da jornada de descida aos infernos.

4. Banda desenhada

O filme/game é dividido em onze partes. Cada capítulo é animado, produzido e dirigido por grupos diferentes, com estilos variados (o que dá margem a vários problemas de continuidade, inclusive na identidade dos personagens principais). No entanto, todos utilizam-se de técnicas de ‘animês’ (desenhos animados japoneses feitos a partir de histórias em quadrinhos ou *Mangás*), em que há muitos ‘movimentos de camera’ entrelaçados ao áudio e pouco movimento cinético dos corpos e objetos. O resultado é de um conjunto narrativo de diversas camadas visuais, uma unidade multifacetada, bem ao estilo estético dos jogos de vídeo game contemporâneos. Cada capítulo, é um estágio da viagem.

No texto da *Divina Comédia*, Dante sem saber ao certo como, talvez por estar sonolento, perdeu-se em uma selva sombria. Então Dante achou um monte, subiu-o e logo apareceram três feras representando os três tipos de pecados: a Pantera (incontinência), o leão (violência) e a loba (fraude) refletem níveis de gravidade de acordo com a intenção consciente do crime.

Então, Dante encontra Virgílio – que lhe propõe uma jornada pelo inferno, purgatório e paraíso. Dante e Virgílio chegam ao vestibulo do Inferno onde estão os mortos que não podem ir para o céu nem para o inferno. O vestibulo é a morada dos indecisos

e covardes. Os covardes são condenados a correr em filas, sendo picados por vespas e moscões por toda eternidade.

Entre o vestíbulo e o 1º Círculo, está o rio Aqueronte, no qual se encontra Caronte, o barqueiro que faz a travessia das almas. Dante é muito pesado para fazer a travessia no barco de Caronte, por ser vivo. Virgílio adverte o barqueiro de que a travessia em seu barco é uma ordem celeste. É através deste barco que Virgílio e Dante atravessam o rio.

O 1º capítulo, *A Chegada* é dirigido por Victor Cook, pré-produção pela Film Roman e animado pela Big Star. O filme, com pequenas diferenças, reproduz *A Divina Comédia*, mas acrescenta um novo enredo: o retorno de Dante a Terceira Cruzada, que teve o longe de sua casa durante vários anos. Ao chegar em casa, ele encontra os servos e o seu pai mortos e sua noiva Beatriz ainda agonizante. Quando ela morre e começa a subir ao céu, Lúcifer surge a leva embora para o Inferno. Na perseguição, Dante chega aos portões do Inferno e Virgílio se oferece para guiá-lo para o inferno. Depois de Dante chama sua fé, ele é capaz de abrir os portões e entrar no Inferno.

Entrada para o Inferno, 2º capítulo de Dante's Inferno - dirigido por Victor Cook, pré-produção pela Film Roman e animado pela Digital Emation – narra que o episódio da travessia de Dante e Virgílio a bordo da balsa demoníaca que leva almas para o primeiro círculo do Inferno. Caronte, no entanto não aceita transportar um viajante mortal e manda seus demônios atacar Dante. O herói mata as criaturas e próprio Caronte, tomando-lhe o barco e atravessando o rio.

No 3º capítulo, *Limbo* - dirigido por Shukou Murase, produzido por Manglobe - Virgílio e Dante entram no primeiro círculo, o Limbo, que abriga principalmente virtuoso pagãos (filósofos como Aristóteles, Platão e Sócrates) e os bebês não batizados. É aqui Dante descobre Beatriz estava grávida de seu filho enquanto ele estava nas Cruzadas e abortou. Também aqui Dante encontra o rei Minos, cuja tarefa é julgar todas as almas dos mortos, condenando-as, segundo seus pecados, ao seu círculo específico do inferno que merecem. Quando ele nega passagem ao herói, eles batalham e Dante vence Minos, abrindo seu caminho até o 2º círculo. Enquanto isso, Lúcifer tenta convencer Beatriz de que Dante não merece seu amor.

No texto original da *Divina Comédia*, o rei Minos está no 2º Círculo, o Vale dos Ventos, e não no Limbo. Nesse círculo ficam os luxuriosos, que sofrem e são atormentados e arrebatados por um furacão que não para nunca, arrastando os espíritos com violência, atormentando-os; da mesma forma que, em vida, eles eram levados por suas paixões que os arrastavam. Aqui estão Semíramis, Cleópatra, Helena, Aquiles, Páris, Tristão e “mais mil homens que se sacrificaram por amor”. Aqui também está Francesca de Rimini e seu amante Paulo Malatesta, que é seu cunhado.

Luxúria, o 4º capítulo do filme - dirigido por Shukou Murase, produzido por Manglobe – Dante e Virgílio chegam à Ilha da Luxúria, onde as almas são arrastadas pela interminável tempestade de paixão. Dante é atraído para um quarto com meretrizes que se transformam em demônios e tentam matá-lo e Beatriz chora à distância. Dante, então, percebe que quebrou sua promessa de fidelidade à Beatriz: durante a cruzada de uma mulher oferece sexo

para salvar o marido de ser espancado até a morte. Tendo estado sob a ilusão de que ele foi absolvido de todos os pecados pela igreja, Dante aceita a proposta. Ao ouvir isso, Beatriz começa a perder a sua fé no amor do herói e Lúcifer lhe pede a mão em casamento, prometendo torná-la a Rainha do Inferno.

A saga de Dante continua no 5º capítulo, *Gula*, dirigido por Jong-Sik Nam, produzido por Dong Woo Animação, no 3º círculo em que estão os gulosos, flagelados por uma chuva putrefacta e são vigiados pelo mitológico cão de três cabeças, Cérbero. Virgílio diz a Dante a única forma de chegar ao 4º círculo é através do cão. Dante se permite ser comido e ele acaba dentro do cão do inferno. Encontrando Ciaccio, um homem que conheceu na vida e sentir piedade por seu sofrimento, Dante usa sua fé para libertar o homem da tortura a que ele teve de suportar. Isto provoca a ira de Lúcifer e ele revela seu plano de se casar com Beatriz e que o pai de Dante também está no inferno. Para escapar da barriga Cerberus, Dante ataca e destrói o coração da besta, fazendo o demônio cuspi-lo em um rio de sangue que flui para o círculo seguinte. No 4º Círculo estão os pródigos e avarentos. Suas riquezas materiais se transformaram em grandes pesos de barras e moedas de ouro que um grupo deve empurrar contra o outro e também trocarem-se injúrias, pois suas atitudes em relação à riqueza foram opostas.

No 6º capítulo do filme, *Ganância* - dirigido por Jong-Sik Nam, produzido por Dong Woo Animação - Dante e Virgílio veem as almas condenadas serem torturadas em prensas de dinheiro e cozidas em ouro derretido. Dentro do círculo, Dante confronta e vence seu próprio pai, que havia recebido a promessa de liberdade de Lúcifer, caso

matasse o próprio filho em combate. A entrada para 5º Círculo está uma cachoeira de sangue borbulhante e fervente que forma um lago que se chama Estige, onde estão amontoados os acusados de ira, em estado de permanente revolta e briga entre si.

O 7º capítulo, *Ira e A Cidade de Dis* (Dirigido por Lee Seung-Gyu, produzido por JM Animação) mostra a travessia do rio Estige a bordo Phlegyas, um gigante demoníaco, enquanto homens e mulheres ameaçam Dante com raiva. Phlegyas leva Dante até a Cidade de Dite onde ele vê Lúcifer anunciando sua intenção de casar com Beatriz para as almas condenadas. Ao mesmo tempo Dante lembra do passado, quando as ordens do rei durante as Cruzadas começaram a testar a sua paciência, tornando-o propenso a raiva e as dúvidas sobre o valor da vida de seus prisioneiros. Na *Divina Comédia*, A Cidade de Dite serve de divisão entre os pecados cometidos sem intenção (culpa) e os pecados cometidos conscientemente (dolo). Dante e Virgílio atravessam a cidade e descem ainda mais fundo em seus subterrâneos procurando a passagem para o 6º Círculo infernal.

Heresia - 8º capítulo do filme, dirigido por Lee Seung-Gyu, produzido por JM Animação – mostra o sofrimento dos ‘hereges’ no 6º Círculo do Inferno, as pessoas que foram contra os ensinamentos de suas igrejas, sempre queimando no fogo e sendo torturados por vários instrumentos. No fim desse círculo há um alto precipício circular (de onde vem um terrível cheiro) que leva ao 7º círculo, onde estão os violentos, que distribuem-se por três vales ou giros: o Vale do Rio Flegetonte, que abriga os violentos contra os outros; o Vale da Floresta dos Suicidas, em que os violentos contra si mesmos são transformados em ár-

vores; e o Vale do Deserto Abominável, com os violentos contra Deus e a natureza (homossexuais).

E, no capítulo 9º, *Violência* - direção: Sang-Jin Kim, produzido por JM Animação - Virgílio ajuda a Dante enfrentar o minotauro, o guardião do 7º Círculo. Atravessam, então, um vasto rio vermelho em que almas dos assassinos se afogam no sangue de suas próprias vítimas, com a ajuda do centauro Nessus. Entrando na Floresta dos Suicidas, Dante encontra sua mãe condenada a existir como uma árvore por não conseguir resistir às brutalidades de seu marido, pai de Dante, ela acabou enforcando a si mesma. O herói pensava que ela tinha morrido por causa de uma febre. Em seguida, Dante encontra Francesco, seu amigo com quem lutou junto nas Cruzadas. Surpreso com a presença do amigo no Inferno, pois imaginava que os cavaleiros tivessem sido perdoados de todos os seus pecados pela Igreja, Dante se lembra dos vários pagões que matou, incluindo mulheres e crianças sem piedade, devido a falta de comida para alimentar muitos prisioneiros, apesar do Sultão Saladino ter poupado a vida de vários prisioneiros cristãos. Francesco, então, acusa Dante de ter causado sua derrota e o ataca, sendo morto pelo herói. A passagem para o próximo círculo é através de uma cachoeiras de sangue, nascente do rio Flegetonte. Dante e Virgílio montam no gigante Gerião para atravessar o rio de sangue. O 8º Círculo é todo em pedra escura, assim como a muralha que o cerca, e está dividido em dez fossos (ou Bolgias), ligados por pontes de madeira.

No 10º capítulo, *Fraude* - direção: Sang-Jin Kim, produzido por JM Animação - Dante precisa chegar ao 8º Círculo para impedir o casamento de Beatriz e Lúcifer. Ao cruzar os dez fossos do, o herói reflete sobre seus próprios

comportamentos fraudulentos. Ele percebe que seu pai, os servos da família e Beatriz foram mortos pelo marido ultrajado da mulher com que ele teve relações sexuais no cativeiro das Cruzadas. Quando passa o último fosso, encontra Beatriz transformada em demônio e atacar Dante, dominando-o e obriga-o a olhar para o seu maior pecado, projetado 9º Círculo de traição. Dante se lembra de que permitiu que o irmão de Beatriz, cavaleiro mais jovem a quem prometara proteger, assumisse em seu lugar a culpa por seu abate dos prisioneiros mouros. Dante, então apresenta a Beatriz sua cruz, que ela havia prometido trazer de volta para ela após o seu regresso da cruzada. Ela cede e ele pede perdão e implora a ela para, mais uma vez aceitar o amor de Deus. E ela o perdoa, fazendo-a voltar para sua antiga aparência angelical. E um anjo desce do céu para levar Beatriz para o Purgatório. Ela promete a Dante que estarão juntos em breve, mas que, para sair do Inferno e entrar Purgatório, ele terá de enfrentar Lúcifer sozinho no 9º Círculo. Os Gigantes obstruem a passagem do 8º círculo para este, estão acorrentados em poços congelados, é a punição por em vida terem se revoltado contra Júpiter. O gigante Anteu ajuda Dante e Virgílio a irem para o último círculo, carregando-os nas mãos e colocando-os lá. No 9º Círculo infernal, o Lago Cocite, não há fogo, e sim muito frio. Lá ficam os traidores, congelados, que se distribuem em quatro esferas diferentes, dependendo da gravidade da traição cometida. As esferas chamam-se: Caína (onde são punidos os traidores de seus parentes, é onde está Caim que matou seu irmão Abel); Antenora (onde estão os traidores de sua pátria ou partido político); Ptoloméia (onde estão os traidores de seus hóspedes); e Judeca (onde estão aqueles que, em vida, traíram seus mestres e

reis, onde residem Brutus, Cassius, Judas e Lúcifer, o traidor de Deus, que devora eternamente os três primeiros).

Traição último episódio do filme Dante's Inferno - dirigido por Yasuomi Umetsu, produzido pela Production IG – relata Dante descendo para o subsolo frio de traidores, se depara com uma caverna cheia de grandes cadeias de congelados. Ele corta através as correntes e liberta um demônio de três rostos, Lúcifer em seu corpo, que ataca Dante. O herói mata o arcanjo demoníaco e está a poucos centímetros da entrar no Purgatório, no entanto, Lúcifer, agora liberto de sua forma material e revela sua verdadeira natureza, quebra com facilidade e domina livre Dante. A ameaça entrar no Purgatório e no Paraíso, unindo o Inferno ao céu sobre seu domínio. Dante percebe que não pode parar Lucifer por conta própria e implora a Deus, prometendo sacrificar sua própria alma para impedir Lúcifer de sair do Inferno. Lúcifer corre de volta, tentando parar de Dante e é parado por uma poderosa força de luz que congela-o sólido. Livre para avançar, Dante mergulha no poço para o Purgatório, para encontrar com sua amada Beatriz.

5. Conclusão

Dante pode ser visto como um tipo de herói específico, diferente dos estudados por Campbell na estrutura da jornada. Ele é um herói redentor, mas não aspira a imortalidade mas a salvação e o reencontro com sua amada. E ao contrário dos protagonistas

trágicos Jesus e Hamlet, Dante tem um final feliz. É um herói trágico que vence.

É claro que transformar um poema épico-filosófico em um vídeo game e em um desenho animado de aventuras implica em uma certa mudança de conteúdo. No texto original, não há tanto combate; Dante não mata tantos demônios guardiões das passagens entre os círculos infernais. *Dante's Inferno*, no entanto, consegue manter toda (ou quase toda) estrutura metafísica e mitológica da *Divina Comédia*. O filme ainda acrescenta um sub-enredo psicológico – as lembranças de Dante das Cruzadas – bastante eficaz no sentido de reforçar a escada interior dos pecados e culpas do sujeito. Porém como dissemos no começo, este sub-enredo também dissocia cognitivamente o protagonista da história do narrador do texto original, o Dante real, poeta medieval e não cavaleiro cruzado. Por outro lado, no vídeo game, não há nem o sub-enredo do cavaleiro templário, nem referência meta narrativa do poeta toscano: o protagonista é o jogador, coo narrador e herói da narrativa mítica.

Pode-se dizer assim que há três formas diferenciadas do eixo ego-self: a literária, em que Dante é o escritor e o personagem da história que escreve; a audiovisual, em que a narrativa em primeira pessoa de Dante insere o sub-enredo da memória das cruzadas em flashback; e, na narrativa do jogo, o jogador é que é Dante, herói e o autor da jornada mítica.

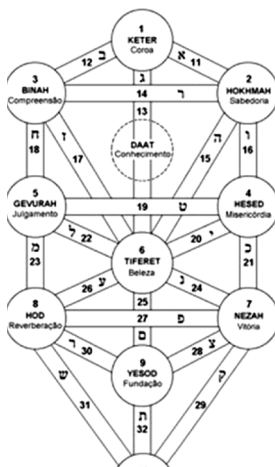
Mas há ainda outras formas de entender as relações narrativas entre ego e o self do que a identidade narrativa do leitor com

o protagonista e com o narrador. Paul Ricoeur sugere a utilização da metodologia narrativa greimasiana para biografias reais.

Abre-se assim uma nova perspectiva.

O Místico e o Feiticeiro

Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial



Este texto compara – utilizando-se de uma analogia proposta a partir da cabala – o pensamento-design de *Vilém Flusser* com as ideias do escritor-gráfico *Alan Moore*, demonstrando suas semelhanças singulares, suas diferenças de perspectiva e, principalmente, a sua complementaridade involuntária em relação às noções de ‘narrativa’ e de ‘imagem’ – para nós, fundamentos gêmeos para definição teórica de ‘Arte Sequencial’.

Publicado na revista *Imaginário!* n. 4. Paraíba: Marca de Fantasia, junho de 2013, p. 110-139.

I. A Árvore da Vida

Dion Fortune¹ afirmava (1967, 23) haver duas sendas distintas para os iniciados no oculto: a senda mística, em que o aspirante se eleva verticalmente chegando ao Deus imanifesto, ao nada; e a senda dos feiticeiros, em que o neófito ascende, em um zig-zag lento e tortuoso, através dos diferentes aspectos da manifestação, as forças da natureza.

O místico se funde com o nada central que há por trás de todas as coisas; o feiticeiro, combina todas as coisas manifestas segundo sua energia para realizar as operações necessárias ao seu desenvolvimento e de sua comunidade.

E para ilustrar sua afirmação, Fortune acrescenta que o místico ascende à divindade através do pilar central da *Árvore da Vida*, o caminho do renunciante; enquanto o feiticeiro deve oscilar através dos pilares laterais, os eixos da bondade e da severidade, alternando uma rigorosa disciplina espiritual ao exercício da generosidade e da gratidão.

1. Pseudônimo de Violet Mary Firth Evans (1890 - 1946), psicóloga e ocultista britânica, escritora de romances, contos e vários livros sobre esoterismo.

A Árvore da Vida é um diagrama da estrutura do universo da cabala hebraica de tempos imemoriais², que os ocultistas e bruxos dos séculos XIX e XX transformaram em um eixo arquetípico vertical, um centro simbólico sobre o qual se organizam os diversos níveis da manifestação. A árvore, nesta versão, não forma um sistema fechado; ela é um método de correspondência universal ou uma chave analógica para decifrar outros sistemas simbólicos. Há, inclusive, diversas ‘árvores da vida’ em diferentes mitologias, porém a árvore cabalística é a mais complexa e abrangente.

No diagrama da árvore, as dez *Sephiroth* (plural de *Sephirah*) são esferas de energia em que a manifestação se desenvolve. Cada sephirath está contida na anterior e contém, em si, a possibilidade da próxima.

Temos, portanto, uma série de dez círculos concêntricos, uns dentro dos outros, mantendo uma relação de polaridade em função à esfera anterior que o engloba e também em função à esfera

2. Segundo a tradição, a cabala foi ensinada pelos anjos aos homens para que eles conseguissem voltar ao paraíso primordial. Para outros, ela foi recebida por Set, o terceiro filho de Eva, ou por Enoch, Abraão e Melkisedk. Há também versões de que ela diretamente ditada por Jeová a Moisés, durante sua permanência por 40 dias no monte Sinai. Do ponto de vista histórico, no entanto, sabemos que a Cabala, como tradição oral do misticismo hebraico, data da época do segundo cativeiro babilônico, sendo uma espécie de adaptação do simbolismo astrológico dos caldeus ao monoteísmo judaico. Por muitos séculos, a Cabala foi transmitida oralmente como um tipo de exegese mística do *Torah* até que, por volta do ano 100 d.C., surgiram o *Sepher Yetzirah* e o *Zohar*. Desde então, a Cabala teve vários ciclos distintos dentro da tradição judaica, com características bastante diferentes (o ciclo mágico da floresta negra, o ciclo filosófico especulativo da Espanha no século XII, o ciclo monástico de Safed dirigido por Isaac Luria), mas só se popularizou quando foi apropriada e universalizada pelos ocultistas nos séculos XIX e XX (principalmente Eliphas Levi e Alesteir Crowley).

que o contem em seguida. E esse conjunto de círculos pode ser disposto de vários modos.

Imaginemos que desejamos fazer um bolo. Este motivo, quando vem à mente, equivale à primeira tríade, onde Kether representa o desejo, Chokmah, à ideia, e Binah, a sua imagem formal. Porém, o bolo só sairá da imaginação para a realidade se cruzar o abismo, chegando ao sétimo nível de materialização: Cheseed corresponderá à escolha dos ingredientes; Geburah, ao esforço necessário à preparação da massa; Tiphareh, ao equilíbrio entre a quantidade dos ingredientes e sua correta preparação; Netzach, ao toque artístico necessário e à intuição; Hod, às instruções técnicas da receita; Yesod, ao cozimento no forno; e, finalmente, Malkuth, à forma final do bolo, à sua materialidade.

Além dos processos descendentes e materializantes que baixam da luz para concretude, a que se chama ‘criativos’; existem os processos ‘evolutivos’, que partem da matéria em busca de uma realidade mais sutil.

A árvore cabalística representa este duplo circuito dos processos criativos e evolutivos. As sephiroth ou esferas de manifestação funcionam como ‘transistores’ deste circuito, unidades que recebem e emitem energia transformando suas características. Os cabalistas analisam todos os fenômenos à luz destes critérios, reduzindo-os sempre aos mesmos elementos, as dez esferas da manifestação.

Compreenda-se agora que, quando Fortune diz que o místico ‘sobe a árvore’ pelo pilar central, significa que o neófito contro-

la os instintos do corpo (malkult), domina os desejos da alma (yesod) e chega ao coração de self (tiphareh), ele precisa ainda cruzar o grande abismo para se integrar na luz (kether) e sumir no nada (ain soph, o ‘sem fim’).

Em contrapartida, o feiticeiro, no fluxo descendente contrário, materializa as forças das esferas através do ‘caminho do relâmpago’, subindo a árvore lentamente pelos lados, oscilando entre os pilares do karma e da graça (por isso também a feitiçaria é chamado de ‘caminho da serpente’), dominando as sete forças da natureza, desenvolvendo as qualidades inerentes a cada uma delas; para depois, em um segundo estágio, ser capaz de interagir com a tríade superior: a forma, a força e a luz.

2. O devorador de almas

Vilém Flusser (1920-1991) é um pensador tcheco naturalizado brasileiro que teve seus pais mortos em campos de concentração nazistas e conseguiu fugir, vivendo no Brasil de 1940 a 1972. País em que se tornou um filósofo singular, ‘excêntrico’, sendo marginalizado no mundo acadêmico.

Seus textos não tinham notas de rodapé, citações ou referências bibliográficas; seu estilo era simples e poético; seus temas incomuns: o diabo em sua luta contra a eternidade, o significado da natureza para ciência, a fotografia como novo paradigma cultural, a dúvida como uma singularidade humana. Flusser, então, voltou à Europa, onde conquistou a consagração internacional

como um “filósofo da nova mídia” a partir da ótica do “canibalismo brasileiro”. Morreu em Praga, dia 21 de dezembro de 1991, em decorrência de um acidente automobilístico.

Vilém Flusser foi um cidadão do mundo, um pensador sem pátria, raízes ou identidade territorial. O livro *Bodenlos: uma autobiografia filosófica* (2007) narra justamente o nomadismo filosófico de um sujeito desenraizado que assume a condição de eterno migrante através de vários sistemas de pensamento. Aliás, a palavra ‘bodenlos’ pode ser traduzida como ‘sem chão’ ou ‘sem fundamentos’.

No livro *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem* (1998a), Flusser caracteriza o ‘modo de ser brasileiro’ como um protótipo do *homo ludens*, um novo homem consciente de que joga com (e contra outros) e de que outros jogam com (e contra) ele.

Para Darcy Ribeiro (1995), o povo brasileiro é uma singular identidade cultural (a ningüendade) resultante da miscigenação étnica entre índios, negros e brancos latinos. Esta identidade é singular em relação a dos povos colonizados, como os testemunhais (andinos e mexicanos) que guardam os traços distintivos de antigas civilizações Inca e Asteca, e entre os povos em que as características culturais dos colonizadores passaram a ser dominantes, como os argentinos e canadenses, por exemplo.

Flusser vê o brasileiro de modo semelhante a Ribeiro, descrevendo três estratégias de jogo colonial. A estratégia um é a dos que jogam para vencer, mesmo arriscando a derrota – como

os norte-americanos. A estratégia dois é o jogo dos excluídos que jogam para não perder, buscando reduzir os riscos tanto do fracasso como do sucesso – como a maioria dos povos latinos americanos. Já a estratégia três é o jogo dos que jogam para mudar o jogo, que caracteriza o ‘modo brasileiro’. A estratégia três corresponde a uma ampliação da noção de antropofagia cultural de Oswald de Andrade, uma forma de resistência criativa à aculturação colonizadora, uma identidade híbrida, que não se identifica nem rejeita a cultura do colonizador, ao contrário, a absorve e a recria com a própria linguagem.

E assim, Flusser devorou nossa antropofagia cultural transformando-a em canibalismo simbólico. A ideia de ‘devorar’ desempenha um papel central em seu pensamento tanto em relação à sociedade de consumo como na simplificação dimensional da linguagem na sua ‘escala de abstração’ – como veremos adiante.

Dono de um estilo único, simples e profundo, místico, no sentido de esvaziar os assuntos, Flusser escrevia em quatro idiomas. Publicou 13 livros em português³, que arrisco subdividir em dois momentos: a fase teológica (1965-1983) e a fase midiática (1985-1991).

3. *Língua e realidade* (1963); *A história do diabo* (1965); *Da religiosidade* (1967); *Natural:mente* (1979); *Pós História: vinte instantâneos e um modo de usar* (1983); *A filosofia da caixa preta* (1985); *Fenomenologia do brasileiro* (1998a); *Ficções filosóficas* (1998b); *A dúvida* (1999); *O mundo codificado* (2007a); *Bodenlos: uma autobiografia filosófica* (2007b); *O universo das imagens técnicas – o elogio da superficialidade* (2008); e *A Escrita. Há futuro para a escrita?* (2010).

A história do diabo (1965) – primeiro livro escrito e o segundo a ser publicado em português, traduzido do alemão pelo próprio autor - bem poderia se chamar ‘a história é o diabo’. Deus é a eternidade e ao criar o mundo, criou também o tempo, seu servo, o diabo. O divino existe fora do tempo, na individualidade; a história, o progresso, o tempo social é o diabólico. Com base nessa premissa, Flusser estuda os pecados capitais: luxúria, ira, gula, inveja, avareza, soberba, a preguiça e a tristeza do coração.

Curiosamente, Flusser utiliza involuntariamente? o modelo da árvore cabalística, em que todo universo repousa em latência em *Kether*, “a luz primordial”; e de dentro dele emana outro círculo, *Chokmah*, “o pai”, o influxo de energia cinética; que apesar de contido no primeiro, se opõe a ele, gerando um terceiro, *Binah*, “a grande mãe da noite dos tempos”; cuja a realidade está contido nos dois anteriores. E os sete pecados capitais estão relacionados às sete Sefiroh inferiores.

Porém, para Flusser, a gula (referente na Cabala à Cheseed, a sétima esfera) tem um tratamento especial.

No capítulo corresponde à gula da História do diabo, narra-se o processo de produção industrial como uma devoração gulosa da natureza, da qual resultam os objetos industriais, como excrementos. Devoração gulosa porque desmesurada, obsessiva. Insaciável porque não deseja satisfazer a fome e sim produzir mais e novas necessidades, para que se justifique o crescimento permanente e exponencial da produção. Porém, com o passar do tempo, o lixo, o excremento, os restos desta devoração industrial da natureza

acabam por devorar seus devoradores. Assim, a gula predadora a tudo devora: a natureza, as culturas, a sociedade como um todo, e, finalmente, a alma e o corpo do próprio homem.

Norval Baitello Junior (2010), estudioso da noção de ‘devoração’ na obra Flusser, aponta ainda outros significados para o termo. Um dos aspectos mais curiosos é o metodológico-expositivo:

A captura pela inversão, pelo olhar ao avesso e subterrâneo, pelo enfrentamento canibalizante dos objetos tratados, instaura uma lógica de saltos, uma linha que se interrompe bruscamente para se retomar logo adiante, com mais força e ainda mais surpresa, demonstrando que o salto no vazio contém infinitos e explosivos passos (BAITELLO, 2010, 16).

Ou seja: Flusser também é devorador de autores e objetos e acaba por ser devorado por eles. Há uma devoração positiva do outro: o diálogo. O diálogo compreensivo de conceitos, bem explicado, com ideias reversíveis e aberto à reformulação, gerando novas ideias; oposto ao papo furado e à retórica persuasiva dos gostos, à comunicação discursiva, que deseja apenas “resistir ao efeito entrópico da natureza”.

E graças a esse espírito dialógico, toda a vida e obra de Flusser acontecem na conversação com seus interlocutores: Aby Warburg, Harry Pross, Dietmar Kamper, Hans Belting, entre outros. O resultado de todas essas conversas (na verdade, seminários com debates) foi uma sofisticada interpretação culturalista dos

processos de comunicação na sociedade atual. Dessas devorações fraternas, destaco duas: a teoria das mídias de Harry Pross. A mídia primária é o corpo e a comunicação presencial (sons, ruídos, gestos, aparência, odores e, principalmente, a fala). A mídia secundária são as marcas sobre outros suportes (pedras, ossos, metal, couro, madeira e, principalmente, papel). A escrita, expressão maior da mídia secundária, amplia a memória, possibilitando a comunicação através do tempo-espaço e a história. E a mídia terciária, surge com a eletricidade e marca o retorno da imagem e da simultaneidade do tempo. Já a noção de ‘segunda realidade’ pode ser definida como o universo não presencial formado pelas mídias secundárias e terciárias.

Baitello Junior observa ainda a influência de autores místicos (“Mestre Eckart, Angelus Silesius e fontes budistas”⁴) na formulação de uma (noção de) devoração mais complexa. Começa, então, a segunda e mais importante fase do pensamento de Flusser, a midiológica, emblematizada pelos livros *A Filosofia da caixa preta* (1985), *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas – o elogio da superficialidade* (2008).

O livro *A Filosofia da Caixa Preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1985) é o trabalho mais conhecido de Flusser, traduzido em mais de 15 idiomas, tendo sido escrito originalmente em alemão e traduzido para o português pelo próprio autor. O livro, no entanto, não é sobre fotografia em si e

4. Na verdade, Nils Roller e Silvia Wagnermeier, estudando a correspondência de Flusser com Alex Bloch, (2003, 53 APUD BAITELLO, 2010, 37-38).

sim sobre a cultura contemporânea, que é formada por imagens mediadas por tecnologia. A fotografia oferece apenas um modelo para entender a sociedade pós histórica, em que a escrita está sendo devorada pela imagem.

Em *A filosofia da caixa preta*, há dois temas principais: o funcionário e as imagens mediadas por tecnologia. O funcionário aborda o tema do sujeito mecanizado por aparelhos, perdendo sua liberdade criativa. Por aparelho ou máquina, entendam-se as ‘organizações sociais’ (e não apenas as atuais redes sociais de computadores, como interpretam alguns leitores desavisados). Os cientistas, por exemplo, tornam-se simples fantoches da ciência. A dissolução da vontade do sujeito diante da rotina mecanizada difere da visão determinista do estruturalismo, afirmando a liberdade de vida. O aparelho-totem devora o funcionário, tornando-o uma simples engrenagem.

Ou como diz Baitello (2010, 39) generalizando essa lógica para sociedade de consumo:

Sucumbir assim ao irresistível ato de comer ou comprar algo, apropriar-se de algo, é qualquer coisa menos exercício de vontade individual. Muito mais significa estar seguindo segundo o programa de uma entidade ou sociedade que produz e precisa ter seus produtos escoados, não importa se são necessários, se sua produção é sustentável, se seu consumo é adequado; significa, portanto, ser consumido, ser devorado.

E a imagem técnica é aquela produzida por aparelhos da cultura pós-escrita, o último grau de desenvolvimento da escala de abstração. A evolução da linguagem humana, para Flusser, promove uma desmaterialização das coisas e dos corpos. A imagem tradicional é uma superfície bidimensional que representa objetos tridimensionais. A escrita, por sua vez, desmaterializou ainda mais a linguagem, reduzindo o mundo concreto e sua história aos caracteres do alfabeto através de um jogo complexo de operações diferentes combinadas.

E agora chegamos a era das imagens técnicas em que o mundo é representado apenas por luz, cor e som. A imagem técnica é feita de pontos, grânulos e pixels; e não mais de planos ou superfícies coloridas por pigmento como as imagens tradicionais ‘pré-históricas’.

Os livros *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas* (2008) detalham ainda mais esse momento da linguagem formatada pelas máquinas e a história das transformações dos processos de comunicação, elaborando a ideia de ‘escalada da abstração’, a subtração progressiva das dimensões espaciais dos objetos: o universo é tridimensional; a imagem, uma superfície bidimensional; a escrita, reduz a realidade a uma linha unidimensional; e a imagem técnica é ‘*nulodimensional*’, formando uma realidade sem dimensões.

A escala de abstração de Flusser também se assemelha bastante ao trajeto ascendente da Árvore da Vida, em que cada passo de desmaterialização corresponde à submissão da vontade.

Sendo que, nos místicos a sublimação dos desejos é voluntária, enquanto para Flusser, a devoração dimensional da realidade é mecanizante.

3. O mago de Northampton

Alan Moore é um escritor britânico de histórias em quadrinhos. Nasceu em Northampton, em 1953, e teve uma infância de pobreza e dificuldades. Expulso da escola secundária por mal comportamento e recusado por várias outras instituições de ensino, tornou-se um intelectual autodidata em história, mitologia, filosofia e literatura.

Em pouco tempo, Moore tornou-se o mais importante escritor de história em quadrinhos, um dos responsáveis pela reinvenção do gênero, que passou a se chamar *Grafic Novels*. Trabalhando tanto para *DC Comics* como para *Marvel Comics*, Moore escreveu histórias filosóficas para heróis tradicionais e criados por outros autores (Batman, Super-homem, Monstro do Pântano, Lanterna Verde) como também criou suas próprias histórias com personagens de outras narrativas oriundos da literatura, como é o caso da *Liga de Cavaleiros Extraordinários*. No final do século XIX, a rainha Vitória nomeia uma legião de heróis literários da época para combater um gênio do crime que deseja conquistar o planeta: Allan Quatermain, Mina Harker, Henry Jekyll e Edward Hyde, Rodney Skinner, Capitão Nemo, Dorian Gray, Tom Sawyer e professor James Moriarty. A história em quadrinhos foi

um sucesso, mas sua adaptação para o cinema (direção: Stephen Norrington e roteiro: James Robinson) foi um retumbante fracasso de crítica e de público. Motivo: os diferentes tipos de detalhes de época, as citações das outras narrativas literárias dos personagens, as várias camadas de informação histórica da história e a disposição gráfico-visual da narrativa como um todo se perderam no tempo contínuo e linear da sétima arte.

O próprio Moore detesta, declaradamente, a ideia de adaptar suas obras para o cinema e nunca se envolveu nas produções. O mesmo aconteceu com a adaptação de *From Hell* (Do Inferno) para o cinema pelos Irmãos Hughes, em 2001, com Johnny Depp e Heather Graham. *From Hell* é um romance gráfico escrito por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell que especula sobre a identidade e as motivações de Jack o Estripador. Apesar de ser confessadamente um trabalho ficcional, Moore faz uma rigorosa investigação sobre todas as fontes do caso, não só para garantir plausibilidade e verossimilhança da narrativa, mas como uma forma de pesquisa e revisão das interpretações anteriores.

From Hell apresenta mais de 40 páginas de informações e referências, indicando quais partes são baseadas na imaginação de Moore e quais são tiradas de fontes específicas. As opiniões de Moore sobre as informações referenciais também são listadas. Além disso, a verdadeira aula sobre a história e a arquitetura de Londres – bem como sobre a época e os costumes em que o Estripador fez suas vítimas. A obra é densa, cheia de camadas e imensamente detalhada; a edição em coletânea tem aproxima-

damente 570 páginas - que foram severamente amputadas pela versão cinematográfica. E, mesmo assim, o filme ficou monótono e complexo, sendo elogiado pela crítica, ignorado pelo público e detestado por Moore.

E para desespero de Moore (e dos que compreende a especificidade das narrativas gráfico-visuais), também houve adaptações para cinema de dois dos seus principais trabalhos: *V for Vendetta* foi adaptado para cinema em 2006 pelos Irmãos Wachowski (roteiristas da trilogia Matrix); e *Watchmen*, adaptado em 2009 por Zack Snyder.

V for Vendetta (ou *V de Vingança*) é uma narrativa gráfica desenhada por David Lloyd em preto e branco em 1983 e relançada em cores em 1988. A história se passa em um distópico futuro de 1997 no Reino Unido e conta a estória de Ivi, salva da morte por um vigilante mascarado, conhecido apenas por 'V'. À medida que Ivi descobre a verdade sobre o misterioso V, ela descobre também alguma verdade sobre si própria e se torna sua aliada no plano para trazer liberdade e justiça a uma sociedade marcada pela crueldade e corrupção.

Lançada em 1985, o romance gráfico *Watchmen* tornou-se um extraordinário sucesso e é considerado um marco na evolução dos quadrinhos, introduzindo temas e linguagens antes usadas apenas por quadrinhos alternativos. O sucesso crítico e de público que a série teve ajudou a popularizar o formato conhecido como Graphic Novel, até então pouco explorado pelo mercado.

Na trama de *Watchmen*, situada nos EUA de 1985, existem super-heróis mascarados reais. O país estaria em vias de declarar uma guerra nuclear contra a União Soviética. A estória envolve os episódios vividos por um grupo de super-heróis no passado e no presente e o misterioso assassinato de um deles. *Watchmen* retrata os super-heróis como indivíduos verossímeis, que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra neuroses e defeitos. E com vários problemas de relacionamento entre eles.

Pode-se dizer que Moore atravessou as três gerações de grupos de super-heróis: primeiro na *Liga da Justiça*, ele dá profundidade psicológica e narrativa sofisticada aos super-heróis da DC Comics (e também nos *Vingadores*, liga de heróis da Marvel); com a Liga dos Cavaleiros Extraordinária, amplia ainda mais a façanha, elegendo sua própria legião de heróis literários; com *Watchmen*, Moore desconstrói a noção de super-herói e de grupo de super-heróis.

Porém, em 1993, Alan Moore encerrou o ciclo de desconstrução narrativa do protagonista, de desencanto da jornada do herói, passando a escrever estórias reencantadas. Foi quando ele passou a se assumir como feiticeiro.

No meu aniversário de quarenta anos ao invés de aborrecer meus amigos com algo tão simples como uma crise da meia-idade, decidi que seria muito mais interessante aterrorizá-los ficando totalmente louco autoproclamando-me um mago. Isto vinha se preparando há algum tempo, e parecia ser um passo lógico final na minha carreira de escritor.

(...) A magia em suas formas mais primitivas é normalmente designada como “arte”. Acho que isso é bastante literal. Eu acredito que a magia é arte e que a arte, quer por escrito, música, escultura ou qualquer outro meio é literalmente mágica. A arte é, como mágica, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para realizar mudanças na consciência. Conjurar um encantamento é somente encantar, manipular palavras para mudar a consciência das pessoas. Então eu acho que um artista ou escritor é a coisa mais próxima que você vai ter de um xamã no mundo contemporâneo.

(...) O fato de que agora esse poder mágico degenerou o nível de entretenimento barato e manipulação é uma tragédia. Atualmente, aqueles que utilizam xamanismo e magia a moldar a nossa cultura são os anunciantes. Ao invés de acordar as pessoas xamanismo é a droga usada para tranquilizar as pessoas, para torná-las mais manejáveis. A sua caixa mágica da televisão, com as palavras mágicas, seus slogans, pode fazer com que todos no país pensam nas mesmas palavras e tenham os mesmos pensamentos banais exatamente ao mesmo tempo.

(...) Nos últimos tempos, acho que os artistas e escritores têm permissão para serem vendidos ao longo do rio. Aceitaram a crença predominante que a arte e a escrita são apenas formas de entretenimento. Não são vistas como forças transformadoras que podem mudar uma pessoa e uma sociedade. São vistas simplesmente como entretenimento, coisas que podemos preencher 20 minutos ou meia hora enquanto esperamos morrer. Não é o trabalho de um artista dar ao público o que o público quer. Se o público soubesse o que o público quer, deixariam de ser público, seria o artista. É o trabalho de um artista dar ao

público o que ele precisa. *A Mindscape de Alan Moore* (23:43 – 32:37)

Nos últimos anos, Moore vem trabalhando em várias séries, retomando alguns projetos inacabados (*A Liga de Cavalheiros Extraordinários* II e III, e *Supremo*) bem como começando outros (*As Aventuras de Tom Strong*).

Supremo é uma releitura satírica dos 50 anos de histórias de Super-homem, com várias homenagens críticas, citações e analogias aos seus principais desenhistas e roteiristas. No mesmo estilo de homenagem satírica, *Tom Strong* conta as aventuras de um cientista, inspirados nas HQs de 1920/1930.

Há ainda a série *Lost Girls*, ilustrada por sua esposa, Melinda Gebbie – que teve a oportunidade de comentar em outra ocasião (GOMES, 2009).

A série (que foi objeto de censura e muita crítica) conta o inusitado encontro de três conhecidas personagens femininas – Wendy, de Peter Pan; Alice, de Alice no País das Maravilhas; e Dorothy, de O Mágico de Oz - todas adultas, mas com idades diferentes, em hotel austríaco no início da 1ª Guerra Mundial. Lá, elas confessam entre si as suas preferências e vivências sexuais.

A narrativa é um objeto erótico (ou pornográfico como prefere Moore) que, além de ter a mesma utilidade da literatura do gênero, tem também personagens complexos, desenhos artísticos, texto filosófico em que dialoga com as ideias de Lacan e Bataille.

O projeto mais instigante deste novo período de Moore é *Promethea*. A narrativa de *Promethea* sintetiza um grande conjunto de símbolos do imaginário ocidental: mitologia, astrologia, cabala e tarô. A narrativa estabelece relações entre esse sincretismo esotérico e a concepção geocêntrica de universo, com ênfase nas noções simbólicas em torno do ‘Sagrado Feminino’. (CAVALCANTI, 2010), A estudante Sophie Bangs, investigando o mito de uma heroína mística que se manifestou em diversas mulheres, acaba por se tornar a nova encarnação da deusa guerreira. *Promethea* é o Avatar⁵ feminino da Mãe Natureza.

4. Mal comparando

Muitas comparações superficiais e irrelevantes podem ser feitas entre Vilém Flusser e Alan Moore, afinal eles são pessoas bastante diferentes, tanto em suas escolhas pessoais quanto na atividade profissional. Por exemplo: enquanto o professor Flusser viajou o mundo e estudou suas paisagens, Moore é um sedentário assumido, que mora no local em que nasceu e não gosta de sair de lá. O essencial, no entanto, é que Villém Flusser é um crítico da mídia; e Alan Moore é um roteirista de Histórias em Quadrinhos.

5. Avatar significa encarnação da Divindade. A primeira concepção de Avatar vem dos Vedas, que citam Krishna como oitava encarnação de Vishnu. O termo foi adotado pela teosofia e por outras religiões (como a Fé Ba’hai) e através do universo das narrativas atuais passou a ter outro significado no âmbito dos vídeos games: o de corpo virtual substituído, em que jogador (narrador/protagonista) experimenta outros universos.

Enquadram-se - ironicamente e a contragosto - nas famosas categorias propostas por Umberto Eco de ‘apocalíptico’ e ‘integrado’ para classificar os estudiosos da comunicação – no sentido de que alguns pensadores são contrários às mídias eletrônicas e outros que acreditam na sua utilização voltada para o desenvolvimento humano.

Outra aproximação evidente é a antipatia de ambos pelo audiovisual. Porém, ao que parece, Moore mudou de opinião e está agora colaborando em projetos de criação de vídeo games⁶.

Uma breve análise narrativa das duas biografias, no entanto, além da distinção título deste texto (a oposição entre místico e feiticeiro) no eixo vertical Ego-Self (ou protagonista-narrador), também revela, nos eixos horizontais, que ambos tem pelo menos um antagonista em comum (a sociedade de consumo) e uma paixão incomum pelo Sagrado Feminino.

Para Flusser, a mulher é a consumidora consumida:

“Bem no fundo isto implica que a mulher seja, do ponto de vista masculino, lata de lixo, embora por vezes seja glorificada. Em termos católicos ela é ora cálice do pecado, ora cheia de graça, mas sempre um vasilhame. E, por ser lata, ela é mero objeto para o homem, embora talvez seja o objeto exclusivo para o homem. A tragédia justamente é que ela é necessariamente também objeto para si própria, já que ela pode ver-se apenas do ponto de vista masculino.

6. Segundo declaração do próprio Moore, no lançamento de seu fanzine *Dodgem Logic*, em 2011 – fato bastante divulgado pela imprensa especializada.

no. Tal coisificação da mulher é trágica não apenas para ela, mas também para o homem, que por isso é incapaz de encontrar nela seu complemento. O que nela encontra é apenas uma realização parcial de si próprio, realização essa na qual ele próprio é consumido. Porque a mulher, por ser lata de lixo, não consome apenas os produtos do homem, mas, com isto, (consume) o próprio homem, pouco a pouco, e, mais ainda, o homem inteiro, de corpo e alma. Ela é o precipício no qual o homem se lança no engajamento cego contra o vazio.“ (*A consumidora consumida*, Revista *Comentário*, n 03 de 1972 APUD BAI TELLO, 2010, 28-29)

Já Alan Moore deseja fazer da mulher (ou o feminino) protagonista/narradora da própria história. Em *Lost Girls*, ele pensa o erótico feminino; em *Promethea*, o sagrado feminino, reinterpretando a cabala em um modelo matriarcal.

Flusser, vê na mulher o epicentro da devoração, a ante sala do infinito negativo; Moore deseja reencantar o universo a partir do olhar feminino.

Mas, essas aproximações e diferenças biográficas também dá aos dois interlocutores de nosso texto, perspectivas cognitivas opostas e complementares em relação a noção de ‘informação’.

No documentário *A Mindscape de Alan Moore*, o escritor gráfico, citando a física quântica, diz que “a informação é uma ‘substância super estranha’, que subjaz através do universo e algo ainda mais fundamental que a gravidade, o eletromagnetismo ou as duas forças nucleares”. Para ele, isso sugere que todo o nos-

so universo físico é o subproduto da informação primária. Ou, como sugere Moore na linguagem dos magos: “No começo era a verbo”...

Tal como eu entendo a teoria a duplicação periódica da informação, esta indica que se tomarmos um período de informação humana, como poderia ser o tempo entre a invenção da primeira machadinha de mão, digamos que entre 50,000 a.C. e 1 d.C.; então esse é um período de informação humana que podemos medir levando em conta a quantidade de invenções humanas efectuados durante esse tempo. Então, nós vemos quanto tempo leva para nós termos duas vezes ou mais invenções. Isso significa que nesse período as informações humanas duplicaram. Assim, após esse primeiro período de 50 mil anos, o segundo período, passa a ter 1500 anos, digamos, o período do Renascimento. Nele tivemos o dobro de informação. Para duplicar-se novamente, a informação humana levou um par de séculos. O período se acelera. Entre 1960 e 1970, a informação humana duplica-se mais uma vez. Pelo que entendi, na última contagem, informação humana vem dobrando a cada 18 meses. Além disso, em algum ponto mais ou menos em 2015 em que a informação humano está dobrando cada milésimo de segundo. Isto significa que para cada milissegundo vamos ter acumulado mais informações do que há em toda história anterior do mundo inteiro. Nesse ponto, eu acredito, é que se fecham todas as apostas. Eu não posso imaginar que tipo de cultura que pode existir após tal ponto de ignição do conhecimento. (56: 11 – 57:58)

(...) A história é um fogo, é o fogo da consciência acumulada e de uma complexidade acumulada. A medida que nossa cultura progride, vemos que reunimos mais e mais informações e que começamos a nos mover lentamente quase de uma forma fluida a um estado vaporoso, a medida que nos aproximamos a complexidade definitiva do ponto de ebulição social. Eu acredito que nossa cultura está se convertendo em vapor. (01:11:57 – 01:12:23)

E esse é o ponto principal a se frisar nessa comparação: *a noção de ‘Narrativa’ é o aspecto dinâmico ou diacrônico da Informação – a diagesis, enquanto a noção de ‘Imagem Técnica’ (ou imagem mediada por tecnologia) é sua interface sincrônica, seu aspecto imediato – a mimese.*

Certa vez, um contador de estórias disse que uma narrativa (story-line) é como um caminho com trilha na floresta. Durante um passeio (ou uma estória), encontramos várias pistas e rastros (o passado) marcando o caminho. Enquanto passamos pela trilha na floresta, reforçamos ainda mais essas marcas e acrescentamos outras para que outros possam no futuro trilhar o mesmo caminho (ou contar a mesma estória). O passado e o futuro estão marcados dentro do caminho (ou narrativa).

A narrativa é sempre uma meditação sobre o tempo. E o tempo é a quarta dimensão do espaço físico, irreduzível e continua incrustada nas imagens técnicas que o enquadram. Em contrapartida: a imagem também é irreduzível ao texto e à história. As narrativas escritas são estruturadas como sequências de imagens mentais,

como a estória do caminho na floresta que contei ressaltando a ideia de tempo narrativo, das ‘marcas internas’ da imagem.

Poder-se-ia dizer que a música também é (sempre foi) *nuno-dimensional*, pois é formada por frequências sonoras, silêncios e os tempos (rítmico e de duração); e as imagens técnicas são feitas de frequências visuais, vazios e das marcas do tempo no tempo (a narrativa).

Prefiro pensar que tanto a música como as imagens digitais operam exclusivamente no tempo (quarta dimensão) e no campo vibracional (quinta dimensão). A desmaterialização da realidade se dá em favor das dimensões menos concretas. A música também apresenta os mesmos elementos que a arte seqüencial, seja nos suportes gráficos bidimensionais ou em eletrônicos: a harmonia (a sincronia visual), a melodia (a seqüência narrativa de imagens) e o ritmo (o tempo de duração duplicado como tempo narrativo).

Mas, a grande semelhança reside no papel desempenhado pelo silêncio na música e pelo vazio na arte sequencial.

As histórias em quadrinhos, animações, vídeos games e outras formas de narrativas visuais contemporâneas são impulsio-nadas por sucessivos cortes, que agenciam as imagens desenhadas. O lugar significativo desses cortes espaço-temporais é preenchido pelo imaginário do leitor. É o vazio entre duas imagens o elemento significativo mais importante da narrativa visual, da mesma forma que o silêncio entre as notas de uma música.

Ler um livro exige concentração. O leitor tem que ‘entrar dentro’ da narrativa do texto, utilizando o lado esquerdo do cé-

rebro. Já a imagem bidimensional ‘entra’ no observador distraído, a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. E a arte sequencial principalmente nos suportes digitais de vídeo games, além de permitir a alternância dos dois movimentos cognitivos, ainda avalia o desempenho do jogador.

Na mídia primária, há um único contexto de emissão e recepção; na mídia secundária, os contextos de recepção se multiplicam e surgem os leitores; na mídia terciária, aparece o público telespectador. O jogador de games de imersão, no entanto, é um novo tipo de receptor, simultaneamente interlocutor, leitor e telespectador. E mais: além do jogo de imersão virtual permitir um desempenho cognitivo mais complexo, eles também transformam os jogadores em co autores de uma narrativa hipertextual em constante e permanente reconstrução.

A comunicação foi imagem, está palavra e será música, uma narrativa de luz e som. Não há riscos de voltarmos aos tempos de simultaneidade absoluta da pré-história (ou da pré-escrita), pois não há como anular a narrativa histórica que resiste no interior do regime das imagens mediadas por tecnologia. Primeiro, a imagem devorou a realidade, aprisionando-a em duas dimensões. Em seguida, a escrita devorou a imagem, que permaneceu viva como significante; depois a imagem devorou a escrita, que continua viva como narrativa no interior das imagens imateriais que nos devoram.

Por falar em passeios na floresta: o cenário dos feiticeiros é biodiversidade da floresta, afinidades eletivas e correspondên-

cias complexas entre pedras, plantas e animais; conexões entre pessoas, planetas e situações; convergências entre coisas, ideias e protagonistas. A floresta é multi expressão da complexidade do próprio sagrado feminino.

Assim como o deserto, símbolo do nada que a tudo devora, é o meio ambiente preferido dos místicos. A sociedade de consumo narrada por Flusser é semelhante a um deserto governado por uma necessidade voraz de consumir, em que os filhos devoram os pais, os homens consomem as mulheres, que são as devoradoras/devoradas da sociedade de consumo.

A intenção de Flusser é mostrar que a mulher está no lugar central no consumo das imagens técnicas e que o arquétipo do canibalismo feminino vai muito além da questão de gênero e da sociedade de consumo. Para ele, o feminino é a morte e a natureza, a terra é a grande devoradora do mundo material, o retorno ao vazio sem tempo. É o feminino como ‘concavidade’.

O côncavo não é o vazio, mas, como espaço formador e gerador, pode ser o início de um vazio. Também é forma para o convexo, que dali nasce e para lá é sempre atraído pela contiguidade e pela complementaridade. Ao mesmo tempo, o côncavo exerce uma atração irresistível sobre o convexo, pois este tende incontrolavelmente a preencher todo vazio. Assim, podemos dizer que há uma íntima analogia entre a fúria gulosa da tecnologia e da escala de abstração, bem como a produção de escritas (imaginéticas, alfabéticas ou tecno-imaginéticas), como atividades geradoras de concavidades, de feminilidades, de matrizes, de

úteros, instâncias que permanentemente desafia à atividade de preenchimento, em um trabalho de Sísifo. Assim se define o trabalho da comunicação e da mídia, assim se define o trabalho da tecnologia: devorar para criar espaços vazios (2010, 29).

Outro contraponto interessante, neste nosso encontro dialógico hipotético, é que Moore é otimista em relação ao futuro, crendo no salto quântico da informação; e Flusser, um pessimista que diaboliza o tempo histórico e entrevê o apocalipse tecno trágico do nomadismo sem corpo, em que a alma viaja através das imagens mediadas.

O fato é que para Alan Moore (e para os apreciadores de histórias em quadrinhos e narrativas digitais) a abstração da materialidade não representa a dissolução da vontade, como para Vilém Flusser e os pensadores dele derivados. Ao contrário, se fosse possível criar (por meio da feitiçaria) um universo paralelo de imagens mediadas por tecnologia ao mundo material, os leitores e escritores de arte sequencial abandonariam seus corpos de boa vontade nesta aventura.

Quanto aos místicos, sempre foram contra as imagens, principalmente das três grandes tradições do livro (o judaísmo, o islamismo e cristianismo não-católico). Aliás, o segundo mandamento da lei mosaica, contra a idolotria das imagens, marca a passagem, no esquema da Árvore, da nona para décima esfera, antes do mergulho no imanifesto.

5. O conhecimento

Todavia, tanto Moore como Flusser concordariam que a informação é apenas um simulacro descontextualizado do conhecimento.

Na cabala, o conhecimento é o casamento da sabedoria com a inteligência: *Daath*, a sephirah invisível, que fica no centro superior da Árvore. A esfera de *Daath* fica no pilar central do equilíbrio, abaixo da coroa de *Kether* (a luz eterna) e a cima da esfera solar de *Tiphareh* (a beleza, o self). A esquerda, no alto do pilar da severidade, está *Binah* (a inteligência); e a direita, no alto do pilar da generosidade, está *Chokmah* (a sabedoria). Na tradição ocultista, tanto os místicos como os feiticeiros, antes de cruzar o portal de luz de saída do universo manifesto para o nada devem se iniciar nessa esfera. Caso o neófito se deixe atrair pela inteligência do lado esquerdo, perderá a sabedoria e se tornará cruel – o que geralmente acontece com os feiticeiros e bruxos. Por outro lado, caso ele se deixe levar pela esfera da sabedoria, perdendo a sagacidade e a esperteza, ele se tornará frágil e vulnerável – o que normalmente ocorre com os místicos.

Espero ter demonstrado aqui, nesse diálogo hipotético, que esse não é o caso nem do pensamento-design do místico Villém Flusser nem dos sábios encantamentos narrativos conjurados pelo escritor gráfico Alan Moore; pensadores completos, que souberam compensar suas preferências intelectuais e pessoais com o único desejo de expressar a verdade em seu conjunto: o conhecimento, a concavidade que nos atrai e nos impele de volta ao nada.

O Mestre dos Sonhos contra as tecelãs da intriga

Uma leitura meta narrativa de *Sandman* de Neil Gaiman



Preendem-se aqui ressaltar alguns aspectos narrativos neobarrocos na série de histórias em quadrinhos *Sandman* do escritor inglês contemporâneo Neil Gaiman: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo, personificadas na reinvenção contemporânea do mito das três moiras do destino, as tecelãs da intriga, arquiinimigas do anti herói pós moderno.

Publicado na revista *Imaginário!* n. 5. Paraíba: Marca de Fantasia, dezembro de 2013, p. 78-96.

I. Estética neobarroca

A integração de diferentes formas de ver e a representação da realidade em mosaico de universos, com uma variedade de espaços-tempo descontínuos de diferentes durações e variadas intensidades em um único quadro simultâneo, além de caracterizar o movimento estético do neobarroco também podem ser identificados nos campos da física quântica, da biologia do conhecimento e de sínteses epistemológicas contemporâneas importantes como a teoria da complexidade. Visto como um sistema de interpretação do mundo, a estética neobarroca tem uma perspectiva que vê a realidade como uma sobreposição de universos em camadas (e não o universo como uma síntese das realidades) - o que lhe permite assimilar e integrar em sua forma de representar, outras formas de ver como uma de suas camadas, absorvendo hermenêuticamente em si todas as críticas e oposições.

O romance gráfico *Sandman, o mestre dos sonhos*, do escritor britânico Neil Gaiman¹ tem vários aspectos narrativos que podem ser vistos como parâmetros estéticos que caracterizam o

1. Neil Gaiman, para quem não conhece, é um dos mais importantes escritores contemporâneos, com vários livros (O guia do mochileiro das galáxias, Deuses Americanos, Os filhos de Anasi, Fragile Things, entre outros), filmes (Stardust, A lenda de Beowulf) e principalmente histórias em quadrinhos, ou melhor, graphic novels: Violent Cases, Orquídea Negra, Os livros da magia, A Paixão de Arlequim, A última tentação, 1602, Eternos e a mega série Sandman, sua obra prima, formada por quase uma centena de estórias, organizadas em dez arcos narrativos, contando a epopeia trágica de Morpheus, o mestre dos sonhos.

movimento literário neobarroco: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo.

Como contar uma estória é tão importante quanto a própria estória. Na grande maioria das estórias e narrativas sobre os sonhos, o mundo onírico é um universo paralelo à realidade sensorial, uma dimensão que está além da percepção imediata dos sentidos. Ou seja: o sonhar é uma transcendência do real. Mas, nas séries de histórias em quadrinhos Sandman, o sonhar é imanente (e não transcendente) ao real, está dentro e não além de nossa realidade cotidiana. São as estórias (as narrativas herdadas) que formam a História (a nossa narrativa). A saga de Sandman começa quando o bruxo Roderick Burgness tenta invocar e aprisionar a Morte em ritual mágico para conquistar a imortalidade, e captura seu irmão mais moço, o Sonho, provocando o desencantamento do universo. Reparem que toda série de histórias começa quando o sonho é capturado e aprisionado dentro do real.

O primeiro arco da saga - *Prelúdios et Noturnos* (GAIMAN, 2005) – conta justamente o período de aprisionamento de Morpheus (e de suas conseqüências sociais), sua fuga em 1988 (ano em que a série de quadrinhos Sandman começa a ser publicada nos EUA); e a busca de três instrumentos mágicos que lhe foram roubados durante o cativeiro: sua algibeira de pó mágico, seu capacete e seu rubi do sonhar. A algibeira de pó mágico estava com John Constanine (protagonista de Hellblazer, outra estória

de sucesso da DC Comics). O elmo ficou com um demônio. E o rubi acabou nas mãos do doutor Destino, arquiinimigo da Liga da Justiça (Superman, Batman, entre outros)².

Várias estórias paralelas são narradas simultaneamente. Muitos planos universos relativos em um único plano de imanência absoluta. Como “um cozinheiro demente fazendo um bolo de casamento”, diz clive Barken (GAIMAN, 2006a, p.7) “construindo camada por camada e escondendo todo tipo de sabores doces e azedos na mistura”.

E nessa mistura, entram várias doses de humor e de terror; de referências filosóficas, literárias e mitológicas; de citações do cinema, da música pop e do próprio universo das histórias em quadrinhos. São as diferentes referências históricas filogenéticas (reais e ficcionais) que formam a estória ontogenética do Mestre dos Sonhos. Ou seja: diferentes mundos colidem e se interpenetram, mas não há distinção entre uma única realidade e a fantasia. Um (mundo imaginário) é apenas uma alegoria do outro – sem nenhuma hierarquia.

Sandman (Mestre dos Sonhos, Lorde Morpheus, Oneiros entre outras designações) e sua irmã Morte são perpétuos. Os perpétuos não são deuses, mas aspectos da alma humana. Gaiman não faz apenas uma revisão mitológica (uma vez que vários deuses de diferentes panteões visitam suas estórias), mas proce-

2. Não confundir com o vilão homônimo dos heróis da Editora Marvel, arquiinimigo do Homem-Aranha e dos Quatro Fantásticos. As estórias em quadrinhos de DC Comics nunca utilizam personagens da Marvel e vice-versa – pois são empresas concorrentes.

de a uma atualização filosófica e teológica de nossos símbolos, colocando-os dentro e abaixo dessas entidades imanentes ao viver humano, ou melhor, a todos os seres vivos – uma vez que o Mestre dos Sonhos se transforma segundo o olhar dos sonhadores que o visitam, aparecendo com um gato negro para os gatos que sonham e como uma raposa para as raposas sonhadoras³.

Noites sem fim (GAIMAN, 2006a) traz uma estória para cada perpétuo, utilizando diferentes desenhistas e estilos narrativos para cada caracterização: Morte, Desejo, Sonho, Desespero, Delírio, Destruição e Destino. Aliás, a perpétua Morte (inspirada em Crhissie Hynde, vocalista gótica da banda *Pretenders*), devido ao seu apelo e carisma inegáveis, ganhou suas próprias séries estórias⁴. A relação entre os perpétuos também é algo fascinante. Por exemplo, em diversos momentos, a Morte anima o Sonho, retirando-o de suas depressões, torna-o mais objetivo e consciente de seus deveres de perpétuo. E o mesmo pode ser dito em relação ao respeito que ambos nutrem por Destino (a que Morte chama carinhosamente de ‘Big Brother’): os domínios do Sonho

3. Como gato, na estória *O sonho de mil Gatos*, no arco da *Terra dos Sonhos* (GAIMAN, 2006c) e como raposa em *Sandman – os caçadores de sonho*, uma fábula tradicional japonês (o monge e a raposa) narrada na forma de conto com ilustrações de Yoshitaka Amano (GAIMAN, 2001).

4. *Morte – a festa*, roteirizado e desenhado por Jill Thompson na linguagem dos mangás. (Conrad Editora, 2004); *Morte – o preço da vida*, (Ed. Globo, 1994); e *Morte – o grande momento da vida*, Ed. Abril, 1992. Os dois últimos foram relançados pela Vertigo em 2006, em um único livro de luxo dentro da coleção completa de Sandman.

e da Morte são circunscritos pelo Destino – mas não de uma forma fatalista ou predeterminada.

Pode-se mesmo dizer (com base nas estórias de Gaiman) que, não fosse sua irmã Morte, Sonho teria sucumbido aos encantos de Desejo. Aliás, esse é o tema central de *A Casa das Bonecas* (GAIMAN, 2005a). Para Destino, Morte e Sonho são os humanos que manipulam os perpétuos (daí a casa das bonecas) e para Desejo e os mais jovens, os humanos (e os outros seres, incluindo os diferentes tipos de deuses) são meras marionetes. Destruição, no entanto, ocupa uma posição intermediária e tem uma terceira atitude: nem se submetendo aos humanos (como Destino, Morte e Sonho), nem os manipulando (como Desejo, Desespero e Delírio). Ele simplesmente abandona o papel de perpétuo e vai viver sua vida da melhor forma possível, entre os humanos.

Além (ou aquém) dos perpétuos, também há toda uma gama de personagens secundários e terciários, que se entrecruzam entre diferentes tempos e dimensões⁵. Habitantes do Sonhar, personagens roubados de outras estórias, pessoas históricas que realmente existiram (como Shakespeare e Marco Pólo) – todos misturados na narrativa da estória do mestre dos sonhos. Aliás, o

5. Por exemplo: Lucien, mordomo na mansão dos sonhos de Morpheus, foi criado por Paul Levitz e Joe Orlando em 1975 na revista *Tales of Ghost Castle*. O Corvo chamado Mattes (observador e espião do mestre dos sonhos) foi casado com Abigail na série do Monstro do Pântano. Ele mora com Eva, segunda esposa de Adão, também figurinha recorrente das estórias da DC Comics, *Secrets of Sinister House* e *Secrets of Haunted House*. Caim e Abel, filhos de Eva, são, no mundo das histórias em quadrinhos, ainda mais antigos: participavam das revistas *House of Mystery* (1968) e *House of Secret*, da *National Periodical Publications*, que viria se chamar DC Comics a partir de 1976.

próprio Sandman teve, no universo da DC Comics, duas versões anteriores: o Sandman da Era de Ouro (Wesley Dodds) e o Sandman da Era de Prata (Garret Sanford). O detetive Wesley Dodds, identidade secreta do Sandman original, inclusive, reaparece como um dos personagens atormentados por sonhos, durante o período de confinamento de Morpheus na realidade.

O arco *A Terra dos Sonhos* (GAIMAN, 2005b) é uma antologia de histórias do Mestre dos Sonhos, que apesar de autônomas, ganham uma coesa interdependência quando ampliamos o foco da narrativa: a história da musa Calíope (ex-esposa de Morpheus e mãe de seu filho Orpheus) aprisionada por escritor fracassado; um sonho de mil gatos, em que os felinos conclamam seus semelhantes a resgatar o controle do sonhar, usurpado pelos humanos em um tempo imemorial; Sonho de uma noite de verão⁶; e a triste história da morte da garota elemental.

O sexto arco da saga *Fábulas e Reflexões* (GAIMAN, 2006c) também é uma coletânea de nove histórias menores, passadas em diferentes lugares e épocas, em que elementos de diferentes referências se encontram, sob os auspícios do mestre dos sonhos: o imperador dos EUA, Augusto César, Marco Pólo. Destacam-se as histórias que nos contam mais sobre Orpheus, de seu casamento, de destino trágico ao descer ao Hades, e de sua curiosa aventura

6. Esta história em quadrinho, baseada na peça homônima de Shakespeare, ganhou um prêmio literário no 13º World Fantasy Convention 1991, em Tucson, Arizona: 1º lugar da categoria conto do Howard Philips Lovecraft.

de sua cabeça decapitada pelas bacantes no terror da revolução de francesa promovida por Robespierre.

As estórias de Sandman também são fractais, isto é, cada parte série de estórias contem o conjunto da saga visto de um ponto específico, cada estória é cheia de detalhes e sutilezas que adiantam e explicam o que está por acontecer ou o que aconteceu em outra estória, dentro de um gigantesco quebra-cabeça temporal.

Ou como diz Frank Mc Connell, em *Entes Queridos*:

As primeiras histórias de Sandman, aproximadamente, por mais brilhantes que fossem, pareciam irregulares: obras de gênio, mas carentes de um centro definido, sem direção definida. Até que, a partir de *Vidas Breves*, a coisa toda passou a ganhar velocidade e forma impressionantes: os desvios e digressões das primeiras histórias começam a se unir num único e atordoante movimento final: não é inadequado fazer comparações com a estrutura de uma sinfonia (2008, p. 9).

No livro *Vidas Breves* (GAIMAN, 2007) resolveu-se tanto o desaparecimento do perpetuo Destruição quanto à relação de Morpheus com seu filho Orpheus – temas que foram antecipados até então nas estórias anteriores e que fecham vários ciclos e questões deixadas em aberto. No posfácio, *De mortalidade e mudança*, Peter Straub analisa como a recusa de Destruição em retornar às suas responsabilidades de perpétuo, despertar a vontade de mudança em Morpheus e o desejo de libertar seu filho,

Orpheu. *Vidas Breves* é o despertar da consciência do tempo impermanente (as moiras) no interior do sonhar.

Com os arcos *Fim dos Mundos* (2007b) e *Entes Queridos* (2008) este movimento de encerramento das narrativas iniciadas nas primeiras estórias se torna ainda mais intenso e convergente. No primeiro arco, Gaiman faz uma homenagem a Geoffrey Chaucer, adotando a mesma estrutura dos *Contos de Canterbury*, em que, presos em uma estalagem misteriosa, viajantes de eras e locais, contam histórias entre si enquanto esperam o fim da tempestade. A tempestade, no entanto, é uma tormenta de realidades, um vórtice do sonhar, em que as narrativas de diferentes tempos e locais se encontram. Já no arco *Entes Queridos* a tônica é relação do sonho com o tempo e com a própria morte/transformação.

Mas, nós não pretendemos aqui estragar o prazer dos que ainda não leram a(s) estória(s) de Sandman, resumindo ou descrevendo sucintamente suas múltiplas e complexas narrativas. Por outro lado, no entanto, não conseguiremos lograr nosso objetivo - que é o de ressaltar a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do protagonista com as estruturas narrativas do tempo - sem contar alguns trechos dessas estórias. Assim, contaremos apenas de alguns pontos, que são do nosso presente interesse, deixando ao leitor (que ainda não conhece toda saga do mestre dos sonhos) o justo direito de conhecer diretamente o trabalho de Gaiman.

Um desses pontos é sobre o papel que o Inferno, enquanto um dos espaços imaginários em que a estória de Lorde Morpheus se realiza, desempenha em relação à humanidade e a sua soberania frente ao sonhar.

No início da saga (GAIMAN, 2005), Sandman vai até o inferno para resgatar seu Elmo, que havia sido roubado pelos ocultistas que o tinha aprisionado e dado em troca de proteção a um demônio. No inferno, Chorozon desafia o Mestre dos Sonhos para um duelo pelo Elmo. A luta se dá na forma mais antiga do mundo, em que cada um imagina um ser superior ao seu oponente. Após uma escalada de animais que se derrotam, Chorozon ‘é’ uma supernova explodindo; Sandman, o universo que tudo abarca; o demônio, a escuridão, anti-vida de todos os universos; e Lorde Morpheus, a esperança. O demônio não consegue imaginar algo que vença a esperança e o sonho ganha o duelo. Lúcifer, no entanto, não gostou de ver seu demônio derrotado e ameaça Sandman com suas legiões. Morpheus diz que só o inferno só existe porque seus prisioneiros sonhos com o céu. E mesmo que ele não tenha criado nem o céu nem o inferno, ambos existiam graças ao seu domínio sob o sonhar. E parte (para procurar outros de seus instrumentos mágicos em outra dimensão). E Lúcifer, humilhado diante de seus demônios, promete destruir Morpheu.

No arco *Estação das Brumas* (GAIMAN, 2006), Sandman volta ao inferno para pedir perdão e resgatar Nada, seu amor condenado ao sofrimento eterno (não vamos entrar nos detalhes). Mas, o inferno está vazio. Ou quase: encontra Lúcifer colo-

cando os últimos demônios para fora e fechando todas as portas. Lúcifer, então, pede a Morpheus que corte suas asas e que fique com a chave do inferno (trata-se de uma vingança: uma vez que o inferno não tem soberania frente ao sonhar, ele não quer mais a responsabilidade de administrá-lo).

Com inferno fechado, os demônios passam a vagar pelas outras dimensões e os mortos voltam para terra, causando um grande transtorno. Também no coração do sonhar, o palácio do mestre dos sonhos, chegam delegações de diferentes mundos e dimensões e reivindicam a posse do inferno⁷.

Após vários acontecimentos que vamos omitir, Lorde Morpheus entrega a chave do Inferno aos arcanjos Remiel e Duma. O Inferno é o reflexo do Céu, sua sombra: “Deve haver um inferno porque sem inferno, o céu não faz sentido”; (p. 176), recompensa e castigo; esperança e desespero. O ‘Modelador das Formas’ (assim os arcanjos chamam ao Mestre dos Sonhos, reconhecendo seu papel na Criação) não criou nem o inferno nem a cidade prateada, por isso deve entregá-la aos seus verdadeiros responsáveis. O inferno sob nova administração de Duma e Remiel passa por profundas mudanças. Acabaram os tormentos sem sentido, as dores sem propósito. O sofrimento não é para punir, mas para redimir. Substitui-se a danação pela correção.

7. Cluracan e Nuala, da corte de Faerie; Odin, Thor e Loki de Asgard; a princesa Jemmy do reino do Caos; Kilderkin do reino da Ordem; Anúbis e Bast do panteão egípcio; Suzano-o-no-mikoto do panteão arcaico nippon; os demônios Azazel, Merkin (a mulher aranha) e Chorozon; e dos arcanjos enviados pelo Criador: Remiel e Duma.

E como afirma o fantasma do pequeno Charles Rowland, em uma estória transcorrida na ‘realidade’ durante o período em que o inferno permaneceu fechado e os mortos vagavam pela terra: “Acho que o inferno é algo que levamos conosco, não um lugar para onde se vai.” (2006, p. 139)

Além de por múltiplos universos em uma única narrativa e frisar a mudança no regime de sofrimento, há outros elementos narrativos importantes: a conversão dos antagonistas em ajudantes, o modo como a morte é representada e a prevalência do acaso no curso dos acontecimentos: o Devir. Isto é particularmente visível no livro *Um Jogo de Você* (GAIMAN, 2006b).

Nessa série, Deus é chamado de ‘Murphy’ (da lei de Murphy: “se algo pode dar errado, vai dar errado”). Usam-se várias expressões, tais como: “Graças a Murphy” ou “Pelo amor de Murphy”. Tal tratamento não invalida o fato de na série anterior Deus ter sido tratado por ‘Criador’ – um ser distante que se comunicava apenas com os arcanjos da cidade prateada. Nem muito menos com a existência de Destino, o irmão mais velho de Sonho. Significa apenas, acredito, que os personagens estão entregues à própria sorte, ao Devir.

Um jogo de você é também um jogo de identidade construída pelo outro. Essa é uma idéia chave que perpassa todo trabalho de uma forma sutil e obsessiva, com todos os personagens. O tema central da estória é o Cuco dos Sonhos. O cuco é um pássaro que coloca seus ovos em ninhos de outras espécies, fazendo com seus filhotes se alimentem dos filhotes de seus hospedeiros.

Na estória, há um (ovo de) cuco no sonho de Barbie e agora ele cresceu, se tornou sua sócia, e quer invadir outros sonhos para colocar seus ovos. Boa parte da estória trata da luta entre Barbie e o Cuco, ou entre o eu e o outro.

Mas, Lorde Morpheus não considera o Cuco um vilão, apenas um ser que agiu segundo sua natureza. Já com Thessaly, a bruxa que tentava ajudar Barbie contra a criatura, o Mestre dos Sonhos fica bastante chateado, pois ela, ao invocar a lua para penetrar no sonho da menina, coloca em risco todo ordenamento entre a realidade e o sonhar. A reviravolta na narrativa revela não apenas a grande amoralidade ética de Morpheus, mas, sobretudo, o acaso e suas múltiplas possibilidades de interpretação. Ou como diz Barbie sobre a morte trágica do travesti Wanda: “Não há nenhuma moral nisso, exceto que, talvez, devemos sempre nos despedir sempre que tivermos chance” (GAIMAN, 2006b, p.186).

Talvez a inversão dos papéis de protagonista e antagonista, transformando vilões do passado em heróis do presente, seja uma característica das narrativas mais recentes, (ou pelo menos dos grandes roteiristas das Graphic Novels como Alan Moore e Frank Miller) que desejam representar um mundo mais complexo feito por pessoas reais, que não são inteiramente ‘boas’, nem ‘más’. No universo das antigas narrativas, existiam heróis e vilões. Agora, as narrativas pós-modernas desejam mostrar que os conflitos são, na sua maioria, mal entendidos, ruídos, jogos projetivos entre o eu e o outro, dualidades neobarrocas do mesmo mosaico. Desejo e Lúcifer, por exemplo, são adversários de

Sonho, mas agem como protagonistas de suas histórias e não inimigos a serem destruídos ou vencidos. Em Sandman não há inimigos e a morte é uma companhia agradável que nos incita à transformação.

No entanto, Thessaly, ou melhor, *as três bruxas*⁸ (uma jovem, outra de meia-idade e uma idosa) passam a desempenhar o papel de antagonistas do mestre dos sonhos. As três bruxas surgem várias vezes nas histórias de Sandman na forma de oráculo para diferentes personagens e, no penúltimo arco, *Entes Queridos* (2008) se colocam acima dos perpétuos e representam o despertar da consciência do tempo no sonhar. A partir deste ponto da narrativa, elas surgem como as verdadeiras antagonistas de Morpheus. Neste arco, várias das histórias iniciadas paralelamente convergem e se resolvem na grande narrativa da saga. Vários dos sub vilões ressurgem como instrumentos das Moiras. As três Moiras representam a existência inflexível do tempo acima e além da morte e do destino – quase fora da narrativa.

As origens do mito, no entanto, diferem um pouco destas versões atuais. Em *Macbeth*, Shakespeare faz uma sobreposição entre dois fragmentos simbólicos distintos da mitologia grega, associando simultaneamente as três bruxas profetisas da sua história às Moiras e à deusa Hecate.

E Gaiman comprara essa sobreposição dos dois mitos sem saber de sua diferença. As moiras são, na mitologia grega, as três

8. As três bruxas apareceram nos quadrinhos da DC comics nos anos 70 na revista de terror *The Witching Hour* e foram reciclados por Gaiman.

irmãs que determinam o destino tanto dos deuses quanto dos seres humanos: *Cloto* (que significa ‘fiar’) que segura o fuso e tece o fio da vida; *Láquesis* (ou ‘sortear’) que puxa e enrola o fio tecido; *Átropos* (‘afastar’) que corta o fio da vida.

O tear é a Roda da Fortuna: as voltas da roda posicionam os fios ora no topo, ora no fundo, explicando assim os períodos de azar ou sorte de todos. Elas não podem ser manipuladas e nada se pode fazer para detê-las ou ganhar-lhes o favor. Já a deusa Hecate é uma divindade tríplice lunar (representa a lua nova, a minguante e a crescente), filha dos titãs Perses e Astéria, irmã dos gêmeos Ártemis (a lua cheia) e Apolo (o sol). Acreditava-se que, nas noites de lua nova, ela aparecia com sua horrível matilha de cachorros fantasmas diante dos viajantes nas encruzilhadas. Deusa da magia e da noite, Hecate era representada com um corpo e três cabeças, usando uma tiara com o crescente lunar, com tochas nas mãos e serpentes enroladas em seu pescoço. Hecate reinava sobre três domínios: lunar, infernal e marinho.

Os dois mitos, o das Moiras e da tríplice Hecate, chegaram aos nossos dias associados. E esse novo mito composto emerge como o antagonista estrutural do herói narrativo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. E, através, dessas estruturas vislumbramos o sagrado na narrativa. A narrativa pós-moderna procura um narrador participante da própria narrativa. E as moiras são as únicas podem, acima dos deuses e de outras entidades, estar dentro e fora da narrativa, confrontan-

do um protagonista que transforma seus inimigos em aliados e tem a morte como companheira.

Em outro texto (GOMES, 2012), comparou-se esse mito grego das moiras, as tecelãs do destino homens e dos deuses, ao conjunto das três funções cognitivas midiáticas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro. Nessa analogia, o mito das moiras emerge como o antagonista estrutural do herói narrativo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. A tripla estrutura narrativa das três mídias (primária, secundária e terciária) forma a máquina social de fabricação do tempo é o principal antagonista do anti-herói pós-moderno (protagonista/narrador) em sua narrativa tragicômica. As moiras também representam as diferentes dimensões de ‘efeito de sentido’ que as narrativas têm sobre seus leitores. As narrativas têm uma dimensão emocional (causam alegria, medo, raiva, amor) que funciona a partir da noção de pertencimento territorial, da ampliação e/ou reafirmação da identidade étnica. Essa dimensão corresponde à bruxa do presente. Também têm uma dimensão psicológica em que nossa mente associa e compara as histórias simbólicas à nossa história biográfica, representando a bruxa do passado. E as narrativas possuem ainda uma dimensão universal e sagrada em que nosso espírito sonha seus destinos – é a bruxa do futuro. Além das emoções e das tradições, essa é a dimensão universal e sagrada das narrativas que, através da imaginação individual, nos faz sonhar e reavaliar a vida.

Na narrativa, Destino e Morte são perpétuos, irmãos do Sonho, protagonista da estória. E os perpétuos não são deuses, mas aspectos da alma humana. *E essa relação de perpétuos que habitam um universo governado pelas moiras é que torna a mitologia de Gaiman única.*

Imagine-se, por exemplo, a negociação contínua de Destino com as Moiras; ou ainda que Morte apenas execute suas decisões. No caso, do Sonho sugere-se que ele apenas habita em Morpheus, como também habita em Gaiman que nos conta sua história. O sonho perpassa a relação ego-self. O narrador e o protagonista são irradiações do perpétuo sonhar.

Para Bystrina, a arte é “uma mensagem que comunica a si mesma, que tem por referência principal sua própria estrutura”. (1995, 24) O próprio Gaiman, quando convidado a sintetizar a estória de Sandman em vinte e cinco palavras, resumiu essa intenção: “O Mestre dos Sonhos aprende que uma pessoa deve mudar ou morrer; e toma sua decisão” (GAIMAN, 2006a, p. 8).

Possivelmente, o confinamento na realidade teve um efeito profundo sobre Morpheus – “o tempo passa mais rápido para minha espécie do que para humanidade e, na prisão, ele se arrastou como uma lesma” (2005, p. 36) – fez com que ele se conhecesse melhor e mudasse sua atitude com várias pessoas queridas: sua ex-esposa Caliope, seu filho Orpheus, sua ex-namorada Nada; fez com que ele compreendesse melhor suas irmãs Morte e Desejo, modificando o padrão cíclico dos ‘vórtices do sonhar’ - mulheres especiais que, de tempos em tempos, ameaçam a ordem do so-

nhar, gerando um sonho coletivo, derrubando as barreiras individuais da mente de vários sonhadores.

Mas não é só isso! Desejo desperta o desejo de liberdade do Sonho; Delírio desorganiza sua imaginação; Destruição o desafia à mudança; e Morte, como não pode deixar de ser, humaniza seu mito, mostrando que até mesmo os perpétuos são passageiros do tempo e que todos estão sujeitos à transformação e aos ditames das senhoras das narrativas.

Celebremos, pois, cada novo final como um *Despertar* (2008b)!

Referências

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. Tradução e notas de J. P. Xavier Pinheiro com prefácio de Raul de Polillo. W. M. Jackson, Rio de Janeiro, 1960.

BAITELLO JR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**. Esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BENJAMIM, Walter., v. I, **A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica**. Obras Escolhidas (trad. S.P. Rouanet). São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **Sobre alguns temas em Baudelaire**. Os Pensadores. São Paulo: Editora Abril, 1980.

_____. **Sobre o conceito de história**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985a.

_____. **O narrador**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985b.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: PUC/SP, 1995.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *A imortalidade em camadas planetárias: o imaginário do céu arcaico nos quadrinhos de “Promethea”*. In **Revista História, imagem e narrativas**. N 10, abril/2010

– EDIÇÃO ESPECIAL - ISSN 1808-9895 - <http://www.historiaimagem.com.br>

COSTA & SCÓZ, Manoela Boianovsky da; Murilo. **O sincretismo nos quadrinhos** – VI Seminário de Leitura de Imagens para educação: múltiplas mídias. Florianópolis, 19 e 20 de agosto de 2013.

ECO, Umberto. **Leitor in Fábula**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FLUSSER, V. **Língua e realidade**. São Paulo: Herder, 1963.

_____. **A história do diabo**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1965.

_____. **Da religiosidade**. A literatura e o senso de realidade. São Paulo: Comissão Estadual de Cultura, 1967.

_____. **Natural:mente**: vários acessos ao significado da natureza. São Paulo: Duas Cidades, 1978.

_____. **Pós-História**. Vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. **Ficções Filosóficas**. São Paulo: Edusp, 1998a.

_____. **Fenomenologia do brasileiro**: em busca de um novo homem. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998b.

_____. **A Dúvida**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

_____. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. **Bodenlos: uma autobiografia filosófica**. São Paulo: Annablume, 2007.

_____. **O mundo codificado**. Org. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **A escrita. Há futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 2010.

FORTUNE, Dion. **A preparação e o trabalho do iniciado**. São Paulo: Pensamento, 1967.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos Sonhos**. In Obras Completas. Volume IV. São Paulo: Imago, 1990.

GENETT, Gerard. **O Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega, 1972.

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **A história de Jesus Cristo como narrativa**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2011. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gomes-marcelo-a-historia-de-jesus-cristo-como-narrativa.pdf>>

_____. Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. **Revista Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46, maio/ago. 2012.

_____. **O Retorno do Discurso Erótico Feminino**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-gomes-discurso.pdf>>

_____. O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga. **Revista Imaginário** n. 05. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013a.

_____. Os pergaminhos de Amphipolis. **Revista Temática** Ano IX n.10. João Pessoa: UFPB, 2013b.

GONÇALVES, Helder Filipe. **Discurso x História – 2000 x Un son-**

ge, Duas adaptações de Hamlet, Universidade Nova de Lisboa, Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-hecas-discurso.pdf> > último acesso em 23/08/2012.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix & Edusp, 1976.

GREIMAS, A. J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1989.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JONES, Ernest. **Hamlet e o complexo de Édipo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1970.

LACAN, Jacques. **Hamlet por Lacan**. Campinas, Escuta-Liubliú, 1986.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. **A narratologia modal e os quadrinhos: uma análise de 99 ways to tell a story - exercises in style, de Matt Madden**. Revista Imaginário!, n. 6. Página 168-194. João Pessoa: Marca de Fantasia/UFPB, agosto de 2014.

MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói – a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Anablume, 2008.

MARTINEZ, Vinicius C. **Hamlet: homem de virtù**, 2009. <<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=12193>> último acesso em 23/08/2012.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. I e II. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Jornalismo e configuração narrativa da história do presente**. Revista eletrônica e-compós: <http://www.compos.org.br/e-compos>; edição 1, dezembro de 2004.

NIETZSCHE, F.W. **Genealogia da moral: uma polêmica**. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Popular**. Lisboa: Vega, 1978.

PUHL, Paula Regina. **A Discursividade no Filme Hamlet: Uma Interpretação Hermenêutica** Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), Portugal, 2008. <<http://www.bocc.ubi.pt/~bocc/pag/puhl-paula-tese-discursividade-no-filme-hamlet.pdf>> último acesso em 23/08/2012.

_____ Hamlet: um estudo hermenêutico na Pós-modernidade e Ideologia, Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), Portugal, 2003a. < <http://www.bocc.uff.br/pag/puhl-paula-hamlet-pos-modernidade.pdf> >último acesso em 23/08/2012.

_____ Vingança e Loucura: a hermenêutica revive em Hamlet Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), Portugal, 2003b. < <http://www.bocc.uff.br/pag/puhl-paula-hamlet-ideologia.pdf> >último acesso em 23/08/2012.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – tomos I, II e III** (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus: 1994; 1995; 1997.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

SHAKESPEARE, William. **A Tragédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca**. Tradução Péricles Eugênio da Silva Ramos. 3ª. Edição revista. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

SIMPKINSON, Charles & Anne. **Histórias Sagradas: uma exaltação do poder de cura e transformação**. Tradução: Ione Maria de Souza Ferreira. Coleção Arco do Tempo. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

SOUZA, Alexandro Carlos de Borges. **A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan**. Dissertação (Mestrado em PROGRAMA DE POS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO) - Universidade Federal da Paraíba. 2013.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna** – teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. **A mídia e a modernidade** – uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Ampersand Ed., 1997.

Referências audiovisuais por capítulo

a) O casamento entre texto e imagem

12:01 (Meia noite e um). Direção: Jack Sholder; Produção: Bob Degus, Jonathan Heap, Cindy Hornickel; Roteiro: Jonathan Heap; Elenco: Jonathan Silverman, Helen Slater, Nicolas Surovy, Robin Bartlett, Jeremy Piven, Constance Marie, Glenn Morshower, Martin Landau, Paxton Whitehead, Cheryl Anderson, Giuseppe Andrews, Frank Collison, Ed Crick, Jonathan Emerson, Drew Gehl. Produção Estados Unidos 1993 • cor • 92 min.

Groundhog Day (O feitiço do tempo). Direção: Harold Ramis; Produção: Trevor Albert, Harold Ramis; Elenco: Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliott, Stephen Tobolowsky, Brian Doyle-Murray. Produção Estados Unidos 1993 101 min.

The Matrix. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Coprodução: Dan Cracchiolo; Produção executiva: Bruce Berman, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Produção Estados Unidos 1999 • cor • 136 min.

The Matrix Reloaded. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Produção executiva: Bruce Berman, Grant Hill, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne, Hugo Weaving. Produção Estados Unidos Austrália 2003a • cor • 138 min.

The Matrix Revolutions. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Produção executiva: Bruce Berman, Grant Hill, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Carrie-Anne Moss. Produção Estados Unidos Austrália 2003b • cor • 129 min.

b) Hamlet e a hermenêutica

Hamlet 1 - *Tempo de Duração:* 153 minutos; *Ano de Lançamento (EUA):* 1948; *Estúdio:* Pilgrim Pictures / Two Cities Films Ltd.; *Distribuição:* Universal-International; **Direção: Laurence Olivier;** *Roteiro:* Alan Dent e Laurence Olivier; *Produção:* Laurence Olivier; *Música:* William Walton; *Direção de Fotografia:* Desmond Dickinson; *Desenho de Produção:* Roger K. Furse; *Direção de Arte:* Carmen Dillon; *Figurino:* Roger K. Furse e Elizabeth Hennings; *Edição:* Helga Cranston. Elenco: **Laurence Olivier (Hamlet);** Eileen Herlie (Gertrude); Basil Sydney (Claudius); Felix Aylmer (Polonius); Terence Morgan (Laertes);

Jean Simmons (Ophelia); Peter Cushing (Osric); John Laurie (Francisco); Esmond Knight (Bernardo); Anthony Quayle (Marcellus); Russell Thorndike (Padre); John Gielgud (Voz do fantasma).

Hamlet 2; *Tempo de Duração:* 130 minutos; *Ano de Lançamento (EUA):* 1990; *Estúdio:* Carolco Pictures / Icon Entertainment International / Le Studio Canal+ / Warner Bros.; *Distribuição:* Warner Bros.; **Direção: Franco Zeffirelli;** *Roteiro:* Christopher De Vore e Franco Zeffirelli; *Produção:* Dyson Lovell; *Música:* Ennio Morricone; *Direção de Fotografia:* David Watkin; *Desenho de Produção:* Dante Ferretti; *Direção de Arte:* Michael Lamont; *Figurino:* Maurizio Millenotti; *Edição:* Richard Marden. Elenco: **Mel Gibson (Hamlet);** Glenn Close (Gertrude); Alan Bates (Claudius); Ian Holm (Polonius); Helena Bonham Carter (Ophelia); Stephen Dillane (Horatio); Nathaniel Parker (Laertes); Sean Murray (Guildenstern); Michael Maloney (Rosencrantz); John McEnery (Osric); Richard Warwick (Bernardo); Paul Scofield (Fantasma).

Hamlet 3. *Tempo de Duração:* 235 minutos; *Ano de Lançamento (EUA):* 1996; *Estúdio:* Columbia Pictures Corporation / Turner Pictures / Castle Rock Entertainment; *Distribuição:* Columbia Pictures / Sony Entertainment Pictures; **Direção: Kenneth Branagh; Roteiro: Kenneth Branagh;** *Produção:* David Barron; *Música:* Patrick Doyle; *Direção de Fotografia:* Alex Thomson; *Desenho de Produção:* Tim Harvey; *Direção de Arte:* Desmond Crowe; *Edição:* Neil Farrell; *Efeitos Especiais:* The Computer Film Company / Tha Magic Camera Company / The Moving Picture Company. Elenco: **Kenneth Branagh (Hamlet);** Kate Winslet (Ophelia); Richard Briers (Polonius); Julie Christie (Gertrude); Derek Jacobi (Claudius); Nicholas Farrell (Horatio); Ravil Issyanov (Cornelius); Jack Lemmon (Marcellus); Michael Maloney (Laertes); Ian McElhinney (Bernardo); Reece Dinsdale (Guildenstern); Timothy Spall (Rosencrantz); Ken Dodd (Yorick); Rob Edwards (Lucianus); Michael Bryant (Padre); Brian Blessed (Fantasma); Billy Crystal (Coveiro); Judi Dench (Hecuba); Gérard Depardieu (Reynaldo); John

Gielgud (Priam); Richard Attenborough (Embaixador); Rufus Sewell (Fortinbras); Robin Williams (Osric).

Hamlet 4. Tempo de Duração: 113 minutos; Ano de Lançamento (EUA): 2000; Estúdio: double A films; Distribuição: Miramax Films; Direção: Michael Almereyda; Roteiro: Michael Almereyda; Produção: Andrew Fierberg e Amy Hobby; Música: Carter Burwell; Direção de Fotografia: John de Borman; Desenho de Produção: Gideon Ponte; Direção de Arte: Jeanne Develle; Figurino: Marco Cattoretti e Luca Mosca; Edição: Kristina Boden. Elenco: Ethan Hawke (Hamlet); Kyle MacLachlan (Claudius); Sam Shepard (Fantasma); Diane Venora (Gertrude); Bill Murray (Polonius); Liev Schreiber (Laertes); Julia Stiles (Ophelia); Karl Geary (Horatio); Paula Malcomson (Marcella); Steve Zahn (Rosencrantz); Dechen Thurman (Guilderstern); Rome Neal (Barnardo); Casey Affleck (Fortinbras).

c) Dante no inferno

Dante's Inferno: Um épico animado. DVD. Dirigido por: Shukou Murase; Yasuomi Umetsu; Mike Disa; Victor Cook; Jong-Sik Nam; Kim Sang-Jin; e Lee Seung Gyu; Produzido por: Cate Latchford; Joe Goyette; e Jonathan Knight; Escrito por: Brandon Auman; Elenco: Steven Blum – Lucifer; Vanessa Branch – Beatrice; Peter Jessop – Virgílio; Graham McTavish – Dante; Charlie Adler - Diretor de Voz; Música de Christopher Tin; Studio Production IG; Film Roman; Dong Woo Animação; Manglobe; JM Animação; Moi Animação; eMation Digital; BigStar; Distribuidor: Starz. Estados Unidos/Japão/Coréia do Sul. Inglês; 2010.

d) O místico e o feiticeiro

The Mindscape of Alan Moore. Directed by DeZ Vylenz, Starring Alan Moore. Music by Drew Richards; RZA Distributed by Shadowsnake Films Release dates October 24, 2003 (San Francisco World Film Festival). Language English.

Referências gráficas por capítulo

a) O místico e o feiticeiro

MOORE, Alan. **Watchmen**. (Watchmen, 1995) Desenho de Dave Gibbons. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005.

_____. **Do inferno** (From Hell, 1989/1999). Desenho de Eddie Campbell. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. 3ª edição. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005a.

_____. Grandes clássicos DC n. 09 - **Alan Moore**. (coletânea de histórias, diversos desenhistas). São Paulo: Panini Comics, Outubro de 2006.

_____. **V de Vingança**. Desenhos de David Lloyd. São Paulo: Panini Comics, 2006a.

_____. **Lost Girls**. Ilustrado por Melinda Gebbie. Três volumes: Meninas Crescidas, A terra do Nunca e O grande e terrível. Tradução Marquito Maia. São Paulo: Top Self Productions & Devir Livraria, 2007a.

b) O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga

GAIMAN, Neil. **Sandman – os caçadores de sonho**, uma fábula tradicional japonês (o monge e a raposa) narrada na forma de conto com ilustrações de Yoshitaka Amano São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

_____. **Sandman: Prelúdios et Noturnos**. Ilustrada por San Kieth, Mike Dringenberg e Malcolm Jones III (originalmente publicado

na forma de revista Sandman 1-8; DC Comics, 1991). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

_____ **Sandman: A Casa das Bonecas.** Ilustrada por Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Chris Bachalo e Steve Parkhouse. (revistas 9-16) Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005a.

_____ **Sandman: A Terra dos Sonhos.** Ilustrada por Kelley Jones, Charles Vess, Collen Doran e Malcolm Jones III. (revistas 17-20). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005b.

_____ **Sandman: Estação das Brumas.** Introdução de Harlam Ellison; Ilustrada por Kelly Jones, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Matt Wagner, Dick Giordano, George Pratt e P. Craig Russel. (revistas 21-28). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

_____ **Sandman: Noites sem fim.** Ilustrado por Glenn Fabry, Milo Manara, Miguelanxo Prado, Frank Quitely, P. Craig Russel, Bill Sienkewicz e Barron Storey. Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006a.

_____ **Sandman: Um Jogo de Você.** Ilustrado por Shaw McManus, Collen Doran, Bryan Talbot, George Pratt, Stan Woch e Dick Giordano. (revistas avulsas 32-37). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006b.

_____ **Sandman: Fábulas e Reflexões.** Ilustrado por Bryan Talbot, Stan Woch, P. Craig Russel, Shaw McManus, John Watkiss, Jill Thompson, Duncan Eagleson, Kent Williams, Mark Buckingham, Vince Locke e Dick Giordano. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006c.

_____ **Morte.** Ilustrado por Chris Bachalo, Mark Buckingham, Mark Pennington, Dave McKean, Rick Berry, Bill Sienkiewicz, Moebius e Greg Spalenska. Originalmente publicado como em duas revistas: Morte – o preço da vida (Ed. Globo, 1994); e Morte – o grande momento da vida (Ed. Abril, 1992). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006d.

_____ **Sandman: Vidas Breves.** Ilustrado por Jill Thompson e Vince Locke. Tradução de Daniel Pellizzari. (revistas 41-49). São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007a.

_____ **Sandman: Fim dos Mundos.** Ilustrado por Michael Allred, Gary Amaro, Mark Buckingham, Dick Jordano, /Tony Harris, Steve Leialoha, Vince Locke, Shea Anton Pensa, Alec Stevens, Bryan Talbot, John Watkiss e Michael Zulli. (revistas 51-56) Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007b.

_____ **Sandman: Entes Queridos.** Ilustrado por Marc Hempel, Richard Case D'Israel, Teddy Kristiansen, Glyn Dylon, Charles Vess, Dean Ormston e Kevin Nowlan. (revistas 57-69) Tradução: Daniel Pelizarro. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008a.

_____ **Sandman: Despertar.** Ilustrado por Michel Zulli, Jon J. Muth e Charles Vess. (revistas 70-75) Tradução: Daniel Pelizarro. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008b.

Marcelo Bolshaw Gomes

é uma pessoa que se alfabetizou através da leitura de histórias em quadrinhos. Depois encontrou muita dificuldade de achar estórias gráficas que continuassem com seu aprendizado e aderiu, a contragosto, aos textos escritos. Mas, sempre continuou lendo histórias em quadrinhos, apesar disto ter se tornado uma excentricidade e até uma inconveniência. Quando ainda não havia a palavra ‘nerd’, ele já curti ficção científica e jogos de tabuleiro com os amigos. Foi proprietário de um computador AT (antes do 286), que só rodava o DOS e um editor de texto chamado Wordstar, da Microsoft. Fez curso de programação Cobol (e não aprendeu). Anos depois, não teve vergonha de compilar páginas horrorosas em HTML com o finado Netscape. Atualmente é professor de Comunicação da UFRN, doutor em Ciências Sociais, e, principalmente, pai de três futuros grandes desenhistas.



Marcelo Bolshaw Gomes

MIMESIS & SIMULAÇÃO

Estudos narrativos transmídia - I

