

Marcelo Bolshaw Gomes

PROPOSIÇÕES

Textos escolhidos



Marcelo Bolshaw Gomes

PROPOSIÇÕES

Textos escolhidos



Marca de Fantasia
Paraíba, 2020

PROPOSIÇÕES

Textos escolhidos

Marcelo Bolshaw Gomes

2020 - Série Veredas, 46



MARCA DE FANTASIA

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

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Editor/Designer: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nílton Milanez - UESB;
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Ilustração da capa:

<https://www.anarquista.net/anarquismo-e-a-educacao/>

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-17-1

Sumário

Prefácio - 6

Ensaaios teóricos

Minha querida ninguentude - 11

O caso da cidade do Natal e sua suposta descaracterização

1. Aonde o vento faz a curva; 2. Estudo de caso: “Não há tal”;
3. A província cosmopolita; 4. A encruzilhada do mundo; 5. A cidade do Sol;
6. Identidade, memória e narrativa; 7. Outros olhares; 8. A identidade fractal

Imagem, palavra, música - 44

Mimese e Diegese nas narrativas audiovisuais

1. Passado; 2. Futuro; 3. Presente; 4. Eterno gerúndio;
5. Ontem, hoje, amanhã; 6. Devir, o futuro agora

Exercícios narrativos

Quem é a vítima - 58

Análise narrativa da série Law & Order SVU

1. Introdução; 2. Cultura de séries; 3. Abdução da vítima;
4. A série e suas temporadas; 5. Narrativa vista pelo público;
6. Definindo os actantes; 7. Conclusão

Jessica Jones e o protagonismo feminino - 80

Uma narrativa sobre Sororidade e o ‘pseudo-herói’ de gênero

1. Introdução; 2. Biografia ficcional dos quadrinhos; 3. Metodologia;
4. Interpretação; 5. Conclusão

The Good Place - 95

Multiversos & Gamificação

1. Introdução; 2. Objeto-recorte; 3. Conteúdo filosófico prático;
4. Gamificação e multiverso; 5. Metodologia;
6. Aplicando a Semiótica ao seriado; 7. Conclusão

Investigações antropológicas

O que é o Santo Daime - 113

Consciência de nossa dupla simbiose

1. Introdução; 2. O daime por ele mesmo;
3. A pesquisa interdisciplinar da Ayahuasca; 4. Consciência e Simbiose;
5. Apêndice: Kambó, o espírito do pajé

Eu não sou xamã, sqn - 138

Xamanismo e Etnoantropologia

1. Abordagem platônica do Mito; 2. Visão antropológica do Mito;
3. A reinvenção do xamanismo; 4. Comparando passado e presente;
5. Gnóstico vs pós-moderno; 6. A Simetria Cognitiva;
7. Por favor, obrigado e desculpe

Referências bibliográficas - 158

Prefácio

PROPOSIÇÕES (*textos escolhidos*) é uma coletânea de artigos recentes publicados em diferentes revistas acadêmicas. O critério de seleção foi, além da qualidade, sua diversidade temática para dar uma visão panorâmica de minhas posições políticas e teóricas. A intenção foi reunir o melhor de toda a minha produção.

Das três áreas em que dividi minha produção, a primeira é a que trata de Teoria Social. É composta basicamente dos livros derivados da dissertação e tese de pós-graduação: *O Hermeneuta – uma introdução ao estudo de Si* (1996) e *Decifra-me ou te devorarei – a imagem pública de Lula no horário eleitoral: 1989, 1994, 1998 e 2002* (2006). Também incluiria nessa área o livro *O encantador de serpentes* (2019) – uma coletânea de artigos mais antigos ainda inédita. Seleccionei dois textos recentes para representar essa área.

Ausência de identidade cultural? O caso da cidade do Natal e sua suposta descaracterização. Através de uma revisão bibliográfica, confirma-se que a cultura da cidade do Natal (e do Brasil de forma geral) tem um lado positivo em termos de abertura ao mundo e um lado negativo relativo à autodepreciação.

*Imagem, palavra e música (Mimese e Diegese nas narrativas audiovisuais)*¹ estuda a comunicação social sob o ângulo dos estudos narrativos, aplicando as categorias de Mimese e Diegese à teoria das três mídias de Pross e à noção de Inteligência Coletiva de Levy e Jenkins.

1. Revista *Estética*. São Paulo, n. 18, jan-jun. 2019. <http://paineira.usp.br/estetica/Artigos/Jan_Jun_2019/Artigo05_Jan-Jun-2019>

Além desses textos mais teóricos, também incluí três de estudos narrativos (através dos modelos de Greimas e Landowki) sobre o tema do protagonismo feminino em séries televisas.

*Quem é a vítima?*² analisa a tele série de ficção policial *Law & Order – Special Victims Unit*. O objetivo principal é problematizar como as narrativas estabelecem uma abdução singular, que procura definir quem é a vítima, além de determinar quem é o culpado.

Jessica Jones e o protagonismo feminino (Sororidade e o ‘pseudo herói’ de gênero) analisa a trajetória da super-heroína Jessica Jones, personagem da Marvel, tanto nos quadrinhos quanto em sua recente versão audiovisual. A narrativa destaca aspectos importantes sobre o processo de empoderamento e protagonismo feminino.

The good place investiga a série de TV *The Good Place* através das noções de Multiverso e de Gamificação. O texto destaca a forma prática como a série conduz a discussão ética e filosófica sobre tornar-se uma pessoa melhor como uma questão de contexto e de interação, de humanização de nossas representações do universo.

Minha produção na área de Estudos Narrativos é bastante extensa, grande parte publicada na revista *Imaginário!*³ e nos quatro ebooks da editora Marca de Fantasia (2015, 2016, 2017, 2018). Também incluo nessa área, o livro *Máscaras, estudos narrativos de arte sequencial*, editado pela ASPAS – Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial (2018b); meus aforismos memoriais *Autobiografia teórica de um intelectual autista* (2019); e alguns roteiros e histórias ficcionais.

2. Revista *Culturas Midiáticas*. João Pessoa, Volume 10, n. 2, julho/dezembro de 2017. <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/37667>>

3. Todas edições da Revista *Imaginário!* podem ser baixadas do site: <<https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/edicoes.html>>

E compendo a terceira parte do livro e o terceiro campo temático que exploro em meus escritos, destaco o livro-homenagem a Bachelard, *Devaneios da imaginação simbólica* (2017) sobre a poética filosófica dos quatro elementos. Escrevi ainda três livros esotéricos *Espiritualidade contemporânea* (2002); *Cadernos de esoterismo contemporâneo, o pós-modernismo de Castañeda, Osho e Gurdjieff* (2014); e *Sutras do contraculto* (2018b).

Inclui aqui três textos antropológicos.

O que é o Santo Daime, texto em que descrevo o culto do Santo Daime e as diferentes pesquisas que o investigam.

Kambô e o espírito do pajé, sobre a secreção de uma rã amazônica que promete transformações profundas na alma e o aumento da imunidade do corpo.

Eu não sou xamã, sqn, que estuda o significado do xamanismo no passado e em nossos dias.

A separação de meu trabalho em três campos temáticos (o sociológico-teórico, os estudos narrativos envolvendo a linguagem de produtos midiáticos e antropológico-esotérico) é apenas aparente e superficial. Na verdade, as três formas de conhecimento estão presentes, em diferentes proporções, todo tempo em cada texto. O sociológico manifesta-se pela contextualização, o antropológico pela análise das diferenças culturais e o narrativo está em tudo. A teoria social e a antropologia são, para mim, formas diferentes de contar a mesma história. Bem que tentei separar os campos temáticos, abrindo três blogs distintos⁴, mas com o passar do tempo, os textos foram se confundindo e os escritos foram se indiferenciando.

4. O Encantador de Serpentes <<http://oencantadordeserpentes.blogspot.com/>>; O Hermeneuta <<https://mbolshaw.blogspot.com/>>; e Meta Narrativas <<https://neahq.blogspot.com/>>.

Resta apenas a felicidade serena dos agradecimentos a todos, a alegria contente dos reconhecimentos mútuos (com meus editores e colaboradores) e os votos aos presentes leitores de que essas páginas acrescentem às histórias que lhes contaram e os incentivem também a contá-las e recontá-las para os seus.

Ensaio teóricos

Minha querida ninguendade

O caso da cidade do Natal e sua suposta descaracterização

I. Aonde o vento faz a curva

Darcy arcy Ribeiro (1996) afirma que a cultura brasileira é uma forma singular de colonização: a *ningüendade*. Essa forma de colonização não segue nem o padrão de assimilação do colonizador nem o padrão de resistência cultural à colonização. Para ele, nos povos em que a identidade étnica nativa é forte (como nos países andinos e no México), há uma rejeição popular da cultura colonizadora. Já nas culturas em que a identidade nativa é insignificante, como na Colômbia, todos se consideram descendentes dos colonizadores. A cultura brasileira, nessa concepção, nem rejeita (fechando-se em uma cultura de resistência popular) nem se identifica (reproduzindo os valores externos) com o colonizador. Há uma identidade cultural ‘não definida’, permitindo que o povo brasileiro se reinvente permanentemente com dois resultados: a antropofagia das elites e a *ninguendade* das massas. Por um lado, a identidade brasileira assimila a cultura colonizadora e a reinterpreta. As elites devoram antropofagicamente o colonizador. Mas, por outro, há também uma massa amorfa de bastardos sem rosto, em um estado permanente de apatia indiferenciada: uma multidão de anônimos formada por pardos, morenos, mulatos e cafuzos.

A *ninguendade* é essa identidade da não-identidade, a cultura do zé ninguém, aquele que não se reconhece na imagem do outro, mas também não ousa elaborar uma imagem própria. Para Ribeiro, re-

sumindo, ‘ser brasileiro’ é viver o desafio cultural de uma identidade aberta, voltada para o futuro.

Toda identidade é uma dupla operação de inclusão (de produção de um reflexo singular do mundo universal) e de exclusão (de reprodução de diferenças). Há identidades mais inclusivas em sua forma de ser e outras que se fortalecem naquilo que elas não são. Mas, toda identidade tem, em maior ou menor grau, essa dupla operação simbólica de abertura e fechamento.

A identidade é uma luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação; uma intenção de devorar e ao mesmo tempo uma recusa a ser devorado... (BAUMAN, 2005, p. 83-84).

Há um grande número de teóricos que definem ‘Identidade’. Existem duas concepções distintas do conceito: a identidade social e a auto identidade. A primeira se refere às características atribuídas a um indivíduo pelos outros, em vários níveis (a nacionalidade, a classe social, a profissão). A identidade aqui é compreendida como um sistema de representação das relações entre indivíduos e grupos, que envolve a partilha de bens simbólicos (a língua, a religião, as artes, o trabalho, os esportes, as festas) e a exclusão de outras características. A identidade social é o social refletido em cada indivíduo ou o conjunto de coerções e restrições modeladoras da subjetividade. Este conceito é utilizado pela sociologia durkheimiana e pelo estruturalismo. Já a auto identidade (ou identidade pessoal) é uma imagem que atribuímos a nós mesmos e à nossa relação individual com a sociedade e com o meio ambiente. E esse diálogo do mundo interior com o exterior molda o sujeito que se forma a partir de suas escolhas no decorrer da vida. A sociologia compreensiva weberiana

e seus diferentes seguidores (Schult, Goffman, Giddens, entre outros) é a principal adepta dessa definição.

A ‘identidade cultural’ é resultante de uma dialética entre a identidade social imposta e a auto identidade criativa, entre as estruturas objetivas e a imaginação. Há também um consenso de que as identidades eram mais espaciais e fixas; porém, com a globalização, as regiões passaram a interagir mais e as identidades parcialmente se desterritorializaram. Bauman (2005, p. 30) afirma que a questão da identidade só se coloca a partir do aumento do intercâmbio cultural e do declínio da identidade geográfica. O auto reconhecimento só faz sentido frente ao diferenciado.

Até os anos 70, o imperialismo cultural e a destruição das identidades locais foram amplamente denunciadas por autores marxistas simpáticos à noção de cultura popular e contra a ‘indústria cultural’ – conceito desenvolvido por Adorno. Nesse contexto, também Bourdieu (2007) afirmava que os meios de comunicação, principalmente a TV, está promovendo uma padronização cultural em massa, num ato expresso de violência simbólica e dominação ideológica. Nos anos 80 e 90, Stuart Hall (2002) contesta essa tese de que a globalização promova a padronização cultural em massa, ressaltando que os indivíduos não são consumidores passivos e que é preciso considerar os usos e apropriações que eles fazem dos bens culturais.

E a proatividade dos consumidores teria, segundo Canclini (2000), como consequência um mundo de culturas heterogêneas e híbridas. Assim, a globalização não é uma mera homogeneização das representações culturais e identitárias locais. O que está em curso é um redimensionamento, ou fragmentação dessas identidades, até então tidas como fechadas e homogêneas. Uma cultura será mais ou menos homogênea em função da proatividade de seus adeptos.

Uma cultura de pessoas passivas será facilmente uniformizada pela globalização cultural, enquanto uma cultura de pessoas participativas preserva suas tradições.

Na prática, todas as culturas são ‘*glocais*’, isto é, híbridas em diferentes graus de combinação. Mas, existem sempre os dois extremos: há locais que foram completamente colonizados, em que seus habitantes não têm nenhuma característica cultural que os defina e diferencie dos outros. Como também há locais em que a preservação da identidade territorial colide com valores universais, como a defesa do meio ambiente e os direitos das crianças, das mulheres e dos idosos.

2. Estudo de caso: ‘Não há tal’

A ‘falta de identidade cultural’ da cidade do Natal, capital do Rio Grande do Norte, é considerada um fato, tanto pelo senso comum popular, quanto pela intelectualidade local. A própria cultura se considera inautêntica e artificial. Essa ausência é constantemente naturalizada pela reclamação recorrente de que a cidade só valoriza o que vem de fora e que os artistas e intelectuais Natalenses nunca são reconhecidos pelos seus conterrâneos, não importa quão talentosos sejam. Será que os potiguares não se imaginam pertencentes a uma comunidade? Por que as pessoas não se sentem representadas por uma identidade?

Para descrever e analisar esse fenômeno, revisando suas principais referências teóricas e culturais, procede-se aqui a releitura sociológica de uma dissertação de história: *Entre a ausência declarada e a presença reclamada: a identidade potiguar em questão* (GOMES NETO, 2010). Uma releitura é mais do que uma mera

resenha, pois não se trata de resumir, mas também de comentar, destacar, comparar, criticar e, sobretudo, inserir novas referências teóricas, ampliando o alcance de interpretação.

O potiguar transita assim num espaço indefinido. É, segundo alguns interlocutores, um espaço fadado a um devir que é sempre devir, que nunca se cumpre; é sempre o que deveria ser em detrimento do que é, pois o ser que ele é desagrada. Percebe-se aqui um dilema nas suas representações: reclama-se com frequência da abertura, da sedução ao que vem de fora de suas fronteiras, pois esta postura age de forma tal que o impediria de criar laços identitários com as coisas da terra, com os valores genuinamente locais. Em outras palavras, deve existir um modo de ser, um *ethos* que, devido ao desapego dos norte-rio-grandenses, não se faz ver nem ouvir. É como se, enfeitados pelo outro, recusassem a si mesmos. Seriam estrangeiros em sua própria terra (GOMES NETO, 2010, 47).

Além de uma revisão bibliográfica completa sobre a identidade da cidade, Gomes Neto faz também uma investigação em fontes contemporâneas: blogs, entrevistas e textos dos agentes culturais atuais da cidade sobre “a falta de identidade Natalense”. Há falas de vários intelectuais e artistas da cidade polarizados entre os que consideram a ‘falta de identidade’ uma atitude colonizada e os que defendem que ela expressa uma atitude moderna e cosmopolita.

Embora Gomes Neto pretenda fazer análise discursiva, o procedimento básico da investigação é histórico/historiográfico, através de pesquisa bibliográfica. Aliás, o trabalho não é propriamente histórico, mas sim temático, isto é: ao invés de investigar o processo histórico como um todo contínuo, ele analisa um aspecto social como uma sobreposição de simultaneidades recorrentes.

Tomando as discussões sobre o potiguar como recorte temático, a presente pesquisa busca problematizar os deslocamentos, os impasses nas suas representações, as quais, via de regra, costumam apresentá-lo como um ser que não é, constantemente seduzido pelos encantos do outro, pelos valores que vêm de fora de suas fronteiras (GOMES NETO, 2010, 10).

Tornou-se lugar comum afirmar que a principal causa histórica da supervalorização do estrangeiro/auto depreciação do Natalense é resultante da presença dos americanos em Parnamirim, durante a guerra. Segundo essa explicação, a admiração dos Natalenses pelos EUA tornou-se uma ‘recorrência cultural’ e isto levou à desvalorização crônica da própria cultura. E um dos méritos do Gomes Neto é justamente – seguindo os trabalhos mais recentes (EMERENCIANO, 2007) – demonstrar com fatos e fontes consistentes que, em Natal, a supervalorização dos estrangeiros e a subvalorização dos contrerrâneos é anterior aos anos 40 e à presença dos americanos.

Natal foi fundada no natal de 1599⁵ e passou quase um século e meio sendo o único município da capitania do Rio Grande. Praticamente só se chegava de navio, não havia estradas e o local era comprimido entre o rio, o mar e as dunas, que constantemente ameaçavam cobrir a cidade.

Imaginem nesse contexto uma comunidade em que os visitantes/novidades eram sempre acolhidos com alegria e que os moradores se boicotavam uns aos outros, disputando oportunidades e vantagens cartoriais entre si (concessões de venda e representações co-

5. Mas, há controvérsias. Para Rocha Pombo, a Vila dos Reis foi fundada em 24 de dezembro de 1599 por Jerônimo de Albuquerque (filho) e o lugarejo só atingiu o status de cidade, em 06 de janeiro de 1611. Para não contrariar ninguém comemora-se o aniversário da cidade durante os doze dias entre as duas datas (Natal e o dia de Reis), em um projeto da prefeitura chamado ‘Natal em Natal’.

merciais). Este padrão cultural de rivalidade interna e valorização externa perdurou durante 300 anos, até a abertura efetiva de estradas e ferrovias em 1915. No século XVII, chegava-se a Mossoró por Aracati no Ceará e a Caicó por Campina Grande na Paraíba (CASCU-DO, 1984: 309 Apud GOMES NETO, 107).

Tabela do crescimento populacional de Natal e do RN

Ano	População Natal	População RN
1805	6.393	49.250
1808	5.919	
1844	6.454	149.072
1855		+ ou - 160 mil
1870	8.909	233.979

Fonte: GOMES NETO, 2010, 99

A colonização do sertão se deu através de outros estados – não apenas através de mercadorias no comércio (a produção do interior era drenada para outros portos), mas também através da circulação das informações (jornais, correspondência, pessoas) – teve como resultado o desenvolvimento da região Oeste e do Seridó. E enquanto a capital permanecia pequena e isolada, um entreposto do comércio pernambucano. Desta situação de atraso surgiram várias frases repetidas por diferentes comentaristas ao longo de séculos: ‘cidade só no nome’; o ‘corpo sem cabeça’; ‘Tal não há’.

Gomes Neto detalha três momentos históricos marcantes que reforçaram essa ‘não-identidade’ na formação da cultura Natalense: os heróis derrotados, Felipe Camarão e André de Albuquerque; os intelectuais futuristas, Eloy de Souza e Manoel Dantas; e as oligarquias rurais pretensamente progressistas em relação à modernidade.

O índio Poti é um personagem-símbolo da submissão dos índios potiguaras aos portugueses e da expulsão dos holandeses. Os potiguaras eram antropófagos, haviam devorado dois filhos de João de Barros, primeiro governador da capitânia. Foram pacificados graças a Jerônimo de Albuquerque (o filho), que era potiguar por parte de mãe e português por parte de pai, homônimo, colonizador da capitania de Pernambuco. Depois de lutar ao lado dos colonos pela expulsão dos holandeses, anos depois, seu líder, Poti foi batizado Antônio Felipe Camarão, sendo alçado à condição de herói. Camarão representava um nativo fiel à Coroa portuguesa, convertido ao cristianismo. Era a vitória não apenas sobre os holandeses, mas da colonização portuguesa através de uma identidade local. Ao mesmo tempo que se construiu uma narrativa heroica e cívica sobre o personagem, o termo ‘potiguar’ (comedor de camarão), referência à tribo a que Poti pertencia, tornou-se sinônimo de norte-rio-grandense.

Gomes Neto considera a antropofagia uma violência simbólica, um rito de destruição de alteridade, decorrente da “dificuldade em aceitar o outro” e não como a incorporação honrosa do outro em si. Para ele, o personagem do Índio Poti/Felipe Camarão é uma “inversão de papéis entre agente e paciente da ação” dos rituais antropofágicos dos potiguares.

Neste sentido, quando deglute os valores culturais adventícios, o potiguar não eliminaria a existência do outro, como outrora fazia. Ele, nesse processo, contraditoriamente, eliminaria a si mesmo. Em outras palavras, ao levar a cabo esse novo “rito canibal”, passou de agente a paciente da ação. Assim, toda vez que se abre aos “valores culturais” do outro, em detrimento daqueles que supostamente seriam dos seus, ele se imiscui ao adventício, negando a si mesmo. O curioso nesse processo é que, para conseguir sobreviver, os poucos índios potiguares que restaram à empreitada colonizadora branca ti-

veram de fazer o rito inverso da antropofagia, ou seja, desfizeram-se de seus valores culturais e “deglutiram” os modos de vida europeus, para terem assegurado o direito de continuar existindo. (...)

Assim, quando, na contemporaneidade, multiplicam-se os discursos que reclamam uma identidade ao potiguar, sob o argumento de que estes valoram em demasia tudo que vem de fora de suas fronteiras, não mostrando apego por suas cultura e história, é como se acusassem a repetição do ritual antropofágico, só que na condição de pacientes no processo, não mais como agentes. (...)

Seriam os potiguares hodiernos também canibais, a exemplo de seus antepassados? Teriam eles legado o desejo de fazer do adventício seu alimento? Num processo menos sanguinolento que o de outrora, é como se cumprissem certa predestinação à antropofagia, dispostos a deglutir aquilo que adentra suas fronteiras. De um canibalismo que pressupunha a recusa e destruição do outro, a uma antropofagia que parece esquecer-se de si pelo encantamento ao novo, pelos valores de fora. De entrave à obra civilizatória portuguesa a ente conivente com as “interferências” culturais de outras plagas. E, desta maneira, foram se somando as narrativas que situam na interrogação, no campo da dúvida, a existência da identidade potiguar (GOMES NETO, 2010, 56-57).

Essa inversão simbólica da antropofagia arcaica em submissão voluntária moderna é operada por Alberto Maranhão, no perfil biográfico (na verdade, apologia heroica) de Felipe Camarão, feita para combater o escritor cearense José de Alencar e os historiadores paraibanos e pernambucanos que queriam usurpar o herói potiguar, afirmando que ele não teria nascido no Rio Grande (Idem, 2010, 90).

Outro episódio histórico de reforço da identidade cultural potiguar se deu por ocasião da revolução de 1817. André de Albuquerque, senhor do engenho de Cunhaú e governador da provincial do Rio Grande, resolve aderir ao levante pernambucano, liderado por

outro Potiguar, Frei Miguelino, contra a Coroa portuguesa. Porém, o nobre é traído por seus aliados conterrâneos e morto com requintes de crueldade na Fortaleza dos Reis Magos.

Embora alguns historiadores enalteçam a luta pela liberdade civil, pela autonomia regional e o sacrifício do mártir republicano (tais como Manoel Ferreira Nobre, Tavares de Lyra); outros (como Cascudo, Rocha Pombo) ressaltam a punição do rebelado e colocam a adesão do RN à revolução de 1817 como uma travessura “inútil” de uma oligarquia idealista.

Acrescente-se a isso, a forma como a revolução de 1817 é hoje ensinada em sala de aula e pelo senso comum em geral. Reforça-se, assim, a ideia do déficit identitário, baseada na obediência ao exterior e no arrivismo interno, sempre disposto a destruir os que se destacam e/ou tentam empreender mudanças.

Uma Identidade Cultural é feita de memória social (de seus heróis, vítimas e inimigos) mas também de esquecimento e omissões. Lembramos de Felipe Camarão para esquecer a escravidão ‘voluntária’ dos potiguares e tabajaras nos primeiros engenhos; lembramos dos mártires de Cunhaú e Uruaçu⁶ para esconder o genocídio indí-

6. Mártires de Cunhaú e Uruaçu é o título dado pela Igreja Católica aos trinta católicos martirizados, no interior do Rio Grande do Norte. Foram vítimas de dois morticínios, ambos no ano de 1645, no contexto das invasões holandesas no Brasil. No dia 23 de março de 2017 o Papa Francisco autorizou a canonização dos trinta mártires do Rio Grande do Norte. A canonização ocorreu em 15 de outubro de 2017. No dia 3 de outubro, a lei Nº 8.913/2006 instituiu a data como feriado estadual.

gena da confederação dos Cariris⁷. E, assim, Gomes Neto analisa os principais historiadores do RN, no período colonial e no império, sempre destacando a necessidade de produção de uma identidade, ora artificial e cívica, ora crítica e inexistente.

3. A província cosmopolita

Em 1898, Natal já sofria deste encantamento pelo outro que até hoje a caracteriza. Polycarpo Feitosa⁸, em crônica publicada no ano de 1898, fala do suposto bairrismo potiguar:

Por índole, por educação ou pelo que for, não há alguém mais apreciador do que é de fora, pessoa ou coisa estrangeira, e, como consequência mais depreciador do que é da terra, que ele (FEITOSA, 2007: 31 *Apud* GOMES NETO, 122).

No começo do século XX, após três séculos de estagnação, as elites potiguares tinham fome de modernidade e a sonhavam com entusiasmo. Duas conferências proferidas em 1909 por Eloy de Souza (*Costumes Locais*) e Manoel Dantas (*Natal daqui a cinquenta*

7. O extermínio da nação Tapuia é conhecido por Guerra do Recôncavo (em menção ao recôncavo baiano, onde aconteceram as primeiras lutas armadas), Guerra do Bárbaros (em referência à região do Açú, no Rio Grande do Norte, onde ocorreram os principais conflitos) e Confederação dos Cariris (por terem sido esses indígenas um dos mais combatentes). ‘Tapuia’ é nome genérico e pejorativo que os índios tupis (potiguares e tabajaras) davam aos seus rivais de origem não-tupi, que se aliaram aos holandeses e impediam a colonização do sertão. A guerra de extermínio durou de 1650 e 1720, e cobriu uma área que correspondia a um território da Bahia até o Maranhão. A historiografia do RN limita o genocídio dos Cariris, no vale do Açú, mas os estudos atuais demonstram que o conflito foi bem mais extenso (PIRES, 2004).

8. Pseudônimo de Antônio José de Melo e Souza, deputado e senador, governou o estado em duas oportunidades e também atuou como Procurador da República, além de sócio fundador do Instituto Histórico e Geográfico/RN, escritor, jornalista, poeta e historiador.

anos), constroem representações projetando o futuro da cidade. Essas representações expressam o desejo de desenvolvimento social em todos os sentidos. Eloy de Souza fala sobre a ‘província cosmopolita’ e o processo histórico de transformações econômicas, políticas e sociais que se aproximavam com a modernidade. Já Manoel Dantas sonha abertamente com o futuro, em uma narrativa imaginativa e intertextual, misturando suas esperanças reais de desenvolvimento com narrativas de ficção, humor e poesia mitológica.

Manoel Dantas é um personagem singular nesse contexto: um sertanejo com sede de modernidade. E é aqui que se evidencia a aporia apresentada por Tarcísio Gurgel, o qual situa Dantas entre a tradição e a vanguarda (GOMES NETO, 62). Além de sonhar o futuro, Dantas também poetiza o passado, escrevendo o Auto de fundação da cidade do Natal por Jerônimo de Albuquerque. A cidade “escolhida para dar louvor ao Salvador” também foi amaldiçoada: as dunas, os “ciclopes de areia” na narrativa mítico-poética de Dantas, continuavam ameaçando, mantendo-a em castigo no isolamento, sob o constante risco de ser “soterrada” pele areia das dunas.

Outro aspecto evidente da forma como a elite rural do RN aspirava com paixão por modernidade na primeira metade do século XX, valorizando o externo e diminuindo o local, é o comportamento pretensamente moderno dos governantes.

Esse comportamento pode ser observado tanto na oligarquia Albuquerque Maranhão como no governador Juvenal Lamartine, representante das oligarquias do Seridó, que governou o estado de 1928 até a ser deposto pela revolução de 1930. Do começo do século passado até 1928, o Rio Grande do Norte foi governado pela mesma oligarquia do fundador da cidade (Jerônimo de Albuquerque) e do principal mártir da revolução de 1817 (André Albuquerque): Pedro

Velho (primeiro governador republicano em 1889 e duas outras vezes em 90 e 92); Alberto Maranhão em 1895 e em 1908; Tavares de Lyra; entre outros. Apesar de formarem uma oligarquia rural esses homens foram republicanos extremamente cultos, sendo responsáveis pela construção da principal narrativa historiográfica de nossa identidade cultural arcaica.

Há também a versão contra-hegemônica de Rocha Pombo, simpatizante das oligarquias do Seridó e da vida sertaneja como ‘identidade estadual do RN’. Rocha Pombo discorda da data de fundação de Natal e minimiza o sacrifício republicano de André de Albuquerque, diminuindo o papel de sua família na história do RN. As elites seridoenses (vinculadas à pecuária e ao cultivo do algodão) que sucederam a dinastia Albuquerque Maranhão eram tão modernas quanto as natalenses. Os governadores Antônio José de Melo e Sousa (Polycarpo Feitosa) e José Augusto Medeiros (que governaram de 1921 a 1927) também eram homens doutos modernos.

O governador Juvenal Lamartine de Faria (que governou de 1928 até ser deposto pela revolução de 30) também é frequentemente descrito como visionário, vanguardista e até feminista, responsável pelo voto feminino e a efetiva inclusão participativa da mulher na política. Juvenal Lamartine também é apresentado como um pioneiro da aviação civil no estado, com a construção de mais de 20 pistas de pouso no interior do estado, além de fundador do Aeroclube de Natal. Tanta modernidade era combinada com uma submissão canina ao governo federal e à repressão implacável aos que lhes fizeram oposição. Durante o governo de Juvenal Lamartine os espancamentos, prisões e invasões a sindicatos e jornais pela polícia eram frequentes. Enquanto posava de feminista a nível nacional, Lamartine perseguia Sandoval Wanderley e Café Filho (GOMES NETO, 2010, 141).

Aliás, a revolução de 1930 e o levante comunista de 1937 em Natal – não estudados por Gomes Neto em relação à identidade natalense (ou sua ausência) – vão aprofundar ainda mais a sede de modernidade da cidade.

Para investigar a entrada do RN na modernidade, no entanto, vamos pausar um pouco nossa releitura histórica e introduzir alguns conceitos necessários à ampliação sociológica de perspectiva.

A identidade moderna exclui o que é pessoal, antigo, tradicional; e deseja incluir tudo que for novo, urbano, tecnológico, sempre de modo uniformizado e universal. Ser moderno mais do que ser progressista e laico, significa ter uma visão objetiva de si como produto da sociedade industrial; é acreditar que a natureza e o corpo são máquinas biológicas; é viver em um universo mecânico formado por coisas e objetos. As identidades modernas são domesticações simbólicas das antigas identidades tradicionais, colonizações cívicas das mitologias locais. A identidade nacional, ancorada no estado territorial, é expressão principal deste auto reconhecimento de modernidade. As identidades nacionais são permeáveis a elementos simbólicos distantes e rejeita os elementos culturais de seus vizinhos.

Ser moderno é ainda viver voltado para o futuro, enquanto as tradições são identidades voltadas para o passado. A identidade moderna implica no risco de escrever a própria história, na dúvida sistemática, no ‘universal-cosmopolita’ dos centros urbanos, a identidade indefinida das massas culturalmente industrializadas.

Em uma perspectiva histórica mais ampla, há também vários autores que sugerem que a modernização cultural brasileira não foi autêntica, mas “para inglês ver” – como se diz popularmente. Por detrás de uma identidade de fachada moderna, continuamos ‘índios’ afetuosos e idiotas: “cordiais” e incapazes de racionalidade objetiva

(HOLLANDA, 1987); culturalmente corruptos, que não distinguem entre a esfera pública e a vida privada de sua família (FAORO, 1979); ou ainda pessoas sem igualdade individual, que dão um ‘jeitinho’ para se colocar acima de todas as regras (DAMATTA, 1997). Para esses autores, o colono português no Brasil foi mais promiscuo, sentimental, já era mestiço de várias etnias, católico por conveniência, preguiçoso, socialmente irresponsável e outras tantas características negativas responsáveis por nossa desgraça cultural.

O sociólogo Jesse Souza (2000) é o principal crítico desta forma de pensar, a que chama “sociologia da inautenticidade”. Ela está enraizada no senso comum e é polinizada através da própria cultura brasileira, de forma ideológica, para perpetuar sutilmente nossa submissão e inferioridade em relação à modernidade ocidental, o nosso tão propalado “complexo de vira-lata”.

Em sua crítica à sociologia da inautenticidade, Souza se aproxima de Gilberto Freire (1996) e Darcy Ribeiro. Enquanto Freyre coloca a miscigenação étnica como fator central da cultura brasileira, Ribeiro sugere a *‘ninguendade’* como produto histórico desta miscigenação. Souza se aproxima desses autores por não priorizarem o papel da herança ibérica maldita e entenderem a miscigenação como um fator positivo da singularidade brasileira, mas deles se distancia em função de seu foco fechado sobre a questão escravista (a desigualdade social) como questão central.

A crítica de Souza à inautenticidade moderna ajuda a entender nossa identidade em sua particularidade, como resultado de um processo histórico singular e seletivo de desenvolvimento encoberto e naturalizado no senso comum. Ele enfatiza a escravidão e a desigualdade social na raiz da organização do Brasil. Por outro lado, tanto Freyre quanto Damatta enfatizam que a família patriarcal é uma instituição anterior ao Estado e ao Mercado.

4. A encruzilhada do mundo

Então, quando os americanos chegaram para estabelecer uma base área em Parnamirim, Natal já tinha apreço pelo estrangeiro e baixa estima pelo próprio. Mas, isso não diminuiu o impacto da presença americana, que transformou uma ‘fazenda iluminada’ na encruzilhada do mundo.

Três grandes caminhos aéreos convergem para Natal: do Norte procedente do Amazonas e dos Estados Unidos; do leste, procedente da África, da Europa e do Médio e do Extremo Oriente; e do Sul, procedente do Rio, das Repúblicas platinas e outras sul-americanas. Sob esse aspecto, Natal é, talvez, atualmente, a mais importante encruzilhada do mundo

[...] Viajantes de todos os pontos do mundo chegam diariamente a Natal, há muito tempo. Aqui, estiveram presentes Getúlio Vargas, o presidente Roosevelt, o primeiro ministro Churchill, o Sr. Wendell Wilkie, a Sra. Chiang-Kai-Shek, a Sra. Eleonor Roosevelt. Por aqui tem passado embaixadores e representantes diplomáticos de quase todos os países: turcos, mulçumanos, suíços, australianos. Muitos deles são jornalistas ou escritores, que andam anotando, comentando e comprando, e que mais tarde desejarão prestar depoimento sobre essas viagens – o que eles dirão do Brasil? É esta a nossa preocupação. Muitos viram se não esta pequena e risonha cidade do Natal (NATAL, ENCRUZILHADA DO MUNDO *apud* OLIVEIRA, 2008: 212-213 *apud* GOMES NETO, 2010, 77).

Algumas autobiografias afirmam que a presença estadunidense acabou com as tradições locais, com hábitos e costumes que influenciaram no modo como o RN se relaciona com seus bens culturais. O imperialismo cultural dos EUA transformou a cidade em uma ‘Lon-

dres nordestina’: a população local mimetizou hábitos alimentares (consumo de enlatados, da goma de mascar, da Coca-Cola), dança e música, gestos, modos de vestir e falar dos americanos. Segundo essas análises, o potiguar perdeu grande parte de seus referenciais identitários, em um “encantamento” pelo outro que perdura até hoje.

Representantes de todos os países, gente de todas as raças, crenças de todas as religiões, altas patentes de todos os exércitos, ministros, heróis, aventureiros, já passaram por Natal, encruzilhados de milhões de destinos. As ruas da cidade, em certos dias, se enfeitam de tipos exóticos, de esquisitas indumentárias, de perfis latinos, anglo-saxônico, eslavos, semitas, negros e amarelos (Djalma MARANHÃO *apud* SILVA, 1998, 66-67).

Por outro lado, para Câmara Cascudo (1999), esse era o destino histórico e mítico da cidade, seu devir, sonhado por Antônio de Souza em 1898, projetado por Eloy de Souza e Manoel Dantas, em 1909. O futuro tinha enfim chegado. A fazenda iluminada acordara de “seu sono três vezes secular” para se tornar o que sempre tinha sido: uma babel multicultural.

Entre os trabalhos acadêmicos mais recentes, apenas a professora Costa da Silva (1998) segue a perspectiva otimista de Cascudo. Oliveira (2008) e Sá Pedreira (2005) são críticas em relação à entrada na modernidade e apresentam um saldo social e cultural negativo da presença americana em Natal. Oliveira estima que a população da capital potiguar à época era de aproximadamente 50 mil habitantes e que entre 10 e 15 mil militares estrangeiros estiveram nela só no período de 1942 a 1943, quando o tráfego foi maior:

O impacto de viver sob a iminência de abrigar as batalhas da Segunda Guerra Mundial e a rapidez como as mudanças ocorreram no espaço

da cidade certamente influíram na maneira como as elites políticas registraram o vivido, assim, as transformações trouxeram uma nova realidade que provocou mudanças na identidade da cidade, assim como as transformações podem ser responsabilizadas pelas intervenções ocorridas, pela cristalização de sua configuração espacial e pelo seu desenvolvimento econômico e social (OLIVEIRA, 2008, 19).

Ao mesmo tempo em que se internacionalizava, a cidade também desenvolveu um processo de segregação social interna, em virtude da chegada de retirantes da seca do interior atraídos pelo clima de prosperidade das elites com os soldados estrangeiros.

A concentração das vítimas das secas evitará que repitam os abusos até ontem verificados, e nesse sentido a polícia tomará medidas enérgicas de repressão, não consentindo que continue o espetáculo constrangedor de que vínhamos sendo testemunhas [...]. Com estas providências [*concentrar os imigrantes em palhoças, num acampamento afastado da cidade*] o problema encontrou sua solução mais lógica e eficiente (MEDIDAS NECESSÁRIAS *apud* OLIVEIRA, 2008, 195).

Outra medida do poder público local para amenizar a superlotação na cidade, foi enviar parte dos retirantes como ‘soldados da borracha’ para os seringais da Amazônia (PEREIRA SÁ, 2005, 110). Um aspecto importante nesse processo de aculturação das elites/segregação das classes populares é o carnaval. Não é por acaso que o Rio de Janeiro, Salvador e Recife têm as identidades culturais mais antropofágicas do Brasil, mas sim devido à inclusão das identidades negra e nativa na cultura através do carnaval. Reparem que a participação popular no carnaval faz a identidade antropofágica se ampliar deixando de ser elitista para incluir todos.

Durante o Estado Novo, as escolas de samba e outras manifestações culturais populares foram proibidas. Natal era um lugar de di-

vertimento durante a guerra para os estrangeiros e as elites que lhes imitavam os costumes. Para a população mais pobre, no entanto, não havia nenhum tipo de entretenimento.

Pode-se dizer que Oliveira e Pereira Sá correspondem a uma interpretação mais próxima da de Jesse Souza sobre a suposta inautenticidade cultural da modernidade brasileira (relacionando-a com a desigualdade e com a exclusão social); enquanto Costa da Silva e Câmara Cascudo enfatizam mais a ‘tradição cosmopolita’, o encontro da vocação antropofágica com o destino multicultural da cidade. Surgem, então, dois discursos explicativos gêmeos, de polaridades opostas, mas que reforçam a mesma hipótese da falta de identidade:

A. Natal é um caso crônico de uma cultura descaracterizada sem memória, nem ‘raízes históricas’. Ela não se reconhece como parte de uma comunidade de pertencimento.

B. Natal tem múltiplas identidades. A “cidade presépio” é aquela que está sempre nascendo, sua identidade está sempre por vir, sua cultura voltada para o futuro.

O certo é que a presença norte-americana contribuiu bastante para aprofundar as características de identidade cultural da cidade.

Nesse sentido, a construção da potiguaridade vai sendo mapeada e circunscrita dentro de um discurso da ausência, de falta. Vai sendo desenhado a partir do que ele não é, em detrimento daquilo que deveria ser. E, neste cenário, seja para projetar uma identidade – moderna e cosmopolita – ou para negar a existência dela, a presença estadunidense nestas plagas é sempre destacada (GOMES NETO, 2010, 81).

Será que o estudo do caso da identidade cultural da cidade de Natal ajuda a entender a identidade cultural do Brasil na globalização?

5. A cidade do Sol

Com o turismo, a partir dos anos 80, a prefeitura e o governo do Estado investiram bastante na imagem da cidade, com campanhas publicitárias ressaltando os elementos simbólicos e cívicos; os monumentos históricos; o meio ambiente; tradições culturais quase extintas; e, sobretudo, a celebração dos mártires de Cunhaú. Tais elementos, no entanto, são totalmente artificiais e sem raízes, criadas para dar uma face externa à cidade, mas sem que seus integrantes se sintam por ela representados.

A globalização parece ter tido um efeito contrário, desencadeando um movimento regionalista tardio, midiático e artificial. Por exemplo: a chegada da rede internacional do Carrefour, nos anos 90, à cidade levou aos supermercados locais a financiar campanhas publicitárias com slogans regionalistas: “Orgulho de ser nordestino”, ou ainda, “Gente da terra da gente”. O recrudescimento das relações de parentesco (das famílias locais defendendo seus privilégios diante de uma nova invasão estrangeira) pode ser observado em vários eventos, como a tentativa de criar uma cota de vagas estaduais para ingresso na universidade federal. Finalmente, os natalenses começaram a se defender culturalmente dos estrangeiros e não a festejá-los em detrimento de si mesmos.

Mas, já era tarde! Com o turismo, muitas pessoas saíram dos grandes centros urbanos e vieram morar na cidade atraídos pela qualidade de vida e hoje a maioria dos residentes não são mais de nativos da cidade. E as novas gerações natalenses não tem sotaque regional, mas imitam em sua fala o chiado carioca e o ‘r’ caipira do interior de São Paulo, adquiridos através da mídia. No futebol, a torcida local

do Flamengo do Rio de Janeiro é maior que a soma dos torcedores dos dois principais times do estado.

Natal desde então passa a encarnar a simbologia sol/mar, converte-se em Cidade do Sol e se consolida como destino turístico no cenário nacional, fortalecendo as políticas públicas para dotar a capital com uma maior infraestrutura turística nas áreas mais requisitadas. Tendo como consequência a segregação espacial da cidade. Surge a Natal espetáculo, cidade vitrine, cidade exportação. Toda identidade é construída, nas três últimas décadas o poder público e parte da iniciativa privada obtiveram êxito em nos definir como uma cidade vitrine, voltada para fora, mas e nós? Quando olhamos para dentro, o que enxergamos? (MADSON, 2016).

A globalização e a internet permitem a participação em uma multiplicidade de novas comunidades de pertencimento não locais, compartilhando diferentes formas de ser e estar no mundo. Há um sentimento de pertencimento mútuo vinculando esses indivíduos a essas novas comunidades de referência, mas isto não significa necessariamente uma alienação da comunidade local.

Natal parece cidade de partida, nunca de chegada. Ou se chega para partir depois. Se visita, portanto. É que nada aqui dura muito. Bares da moda, bandas da moda, estéticas da moda. Diógenes da Cunha Lima já poetizou que na Ribeira só o que passa, permanece. Natal toda guarda esse princípio. (...) Talvez sejam as dunas móveis onde nada se sustenta. Talvez seja a extensão litorânea com o além-mar a apontar sempre novas possibilidades. Talvez seja a saudade eterna dos norte-americanos que vieram, chacoalharam a cidade e foram embora em debandada. Fato é que Natal vive de história e imaginário, de nostalgia e ilusão. (...) Natal vive do ontem. Na política coronelista. Na economia atrasada. Nos movimentos sociais torpes. Vive de lendas. Da presença de Exupery. Da Cidade Espacial de Manoel Dantas. Da cidade cosmopolita. O escritor Pablo Capistrano foi cer-

teiro: “Natal é cidade formada por matutos cosmopolitas e sertanejos que moram na praia”. E François Silvestre comprova: “O mapa do RN se parece muito mais com um caranguejo, mas não, queremos ser o elefante” (VILAR, 2017).

Ao longo de sua história, pode-se perceber que mais do que uma ‘falta de identidade’, Natal sofre de ‘excesso de identidade’. A cidade coleciona várias alcunhas: cidade presépio (em virtude do simbolismo de fundação); Nova Amsterdã (durante o período holandês); ‘Não há tal’ (devido ao isolamento colonial); província cosmopolita (pela elite rural republicana); encruzilhada do mundo, cidade trampolim da vitória, esquina do continente (por sua localização estratégica durante a guerra); e, finalmente, Cidade do Sol (identidade publicitária produzida no contexto turístico).

Encerrando as linhas últimas dessa escritura, pergunta-se: então, existe identidade potiguar? A indagação não é absurda, tendo vista toda ação que despendeu ao curso de mais de dois anos, tendo envolvido investimentos públicos, tomado tempo de atores sociais diversos e ocupado o espaço que poderia ter sido utilizado por outra pesquisa. Mas esperar e, sobretudo, fornecer respostas conclusivas a ela seriam ações demasiadamente arriscadas, precipitadas. Mesmo assim, há pelo menos duas maneiras de respondê-la. A primeira, mas curta e enganosamente mais fácil: não existe identidade potiguar. Mas há outra possível. Menos fatalista, mais complexa e, por natureza, mais movediça: a identidade potiguar é justamente não ter identidade. Ela existe porque se afirma um eu em contraposição a um outro, porque está eivada de alteridade. Dito de outra maneira, habitam tantas identidades no que se convencionou de identidade potiguar que por motivos de ordem variada, não se construiu um discurso homogêneo sobre ela, apesar das tentativas difícil de serem enumeradas (GOMES NETO, 2010, 140).

6. Identidade, memória e narrativa

Entre as imagens autodepreciativas que os Natalenses utilizam para explicar seu modo de ser, há a afirmação de que eles se comportam como goiamuns presos no cesto. Quando um tenta sair do balaio, se destacando do coletivo, outros o puxam de volta, como se dissessem “é melhor o fracasso de todos que a vitória de um”. É a prática de “pagar três mil para que o outro não ganhe trinta” (de impedir que seus iguais não conquistem autonomia do grupo) ou a síndrome de caranguejo.

O *complexo Goiamum* é uma configuração do inconsciente grupal – e não de uma patologia, nem muito menos de ‘falta’ de identidade cultural. Quando não se define a própria identidade, os outros tratam de impor uma definição depreciativa. O encantamento pelo outro e a auto deprecição local tornaram-se uma ação automatizada como prática social, que continua a se perpetuar, reproduzindo um comportamento xenólatra, cada vez mais reforçado pela situação. Por um lado, Natal sempre foi habitada por estrangeiros, ou melhor, somos todos estrangeiros ou descendentes de estrangeiros. Daí também a alcunha: “terra de estrangeiros”. E esse era o sonho de Câmara Cascudo: *Se essa é nossa natureza, esse é nosso destino* – o projeto de que nossa natureza antropofágica determine nosso destino cosmopolita; de que esse foi, é e será nosso devir. Por outro lado, é inegável que a descaracterização de elementos simbólicos da identidade Natalense leva à baixa estima cultural, à prostituição e à ‘inautenticidade’. Quando se fala de identidade, sempre pensamos que ela é a imagem sintética de uma narrativa da memória social.

Impossível entender uma cultura estadual fora de seu contexto regional, levando em conta apenas sua história intrínseca. Por outro lado, a comparação sem parâmetros leva sempre a generalizações simplificadas. Por exemplo, a afirmação de que: a) o Rio Grande do Norte não tem identidade cultural; b) na Paraíba, ao contrário, a identidade cultural é ultra regionalista; e c) apenas Pernambuco tem uma relação recíproca desejada entre identidade cultural e trocas simbólicas. Essa forma de pensar, apesar de apresentar alguma coerência para o senso comum, é uma simplificação grosseira de uma realidade bem mais complexa.

A cultura Natalense coloca o sistema de parentesco acima dos sistemas econômico (segundo lugar) e linguístico⁹. A cultura potiguar contrasta com as de seus vizinhos. A cultura de João Pessoa, na Paraíba, enfatiza mais o sistema de troca de signos do que os de genes (segundo lugar) e bens. É possível comparar as culturas paraibana e pernambucana, ambas com ênfase na produção simbólica, mas com diferenças em relação aos fatores secundários e terciários invertidos. Também contrasta com a de Fortaleza, capital do Ceará, que prioriza a economia e o parentesco (em segundo lugar), invertendo os fatores principais e deprecia a produção simbólica. Seguindo esses parâmetros, a cultura potiguar se assemelha a de Maceió, em Alagoas. Em ambos os casos, a herança colonial da família patriarcal, instituição anterior ao mercado e ao estado, marcando *as relações sociais*.

9. Tomamos emprestado alguns conceitos de Lévi-Strauss (1958), conceitos inadequados quando utilizados dentro de sua noção original de estrutura social, muito fixa e dura para entender as culturas contemporâneas. Nos referenciamos na proposta de 'estruturção' de Giddens (1986), em que as práticas sociais vão gerando recorrências históricas – de onde podemos pensar 'princípios e regras estruturais'. A cultura para Strauss é formada por três sistemas de trocas: o sistema econômico (troca de bens), o sistema linguístico (troca de signos) e o sistema de parentesco (troca de mulheres).

Como se definiu antes, há três posições distintas para a noção de identidade: a) a identidade social imposta para descaracterizar a pessoa, transformando-a em um indivíduo uniforme e submisso; b) a identidade auto definida de resistência (não apenas à colonização cultural, mas, também e sobretudo, à domesticação disciplinar dos corpos); e c) a identidade mestiça ou híbrida (antropofágica), a metamorfose permanente da consciência, sempre em interação com outras identidades e com o ambiente. Essas três posições, no entanto, são tipos ideais e estão presentes simultaneamente, em diferentes graus, em todas as identidades reais. Cabe, então, usá-las como parâmetros de análise, observando em que medida cada uma atua nas próprias crenças e na imagem de pertencimento a um grupo.

Há um contraponto entre a identidade imposta e a auto definida, com resultados simultaneamente colonizados e antropofágicos em diferentes graus. As identidades finais são diferentes arranjos (de inclusão e exclusão de elementos simbólicos) em torno da contradição entre o imposto e o exposto, entre o social e o pessoal, entre o arbitrário e o subversivo. A identidade antropofágica é a resiliência (adaptação criativa) do colonizado à colonização, o equilíbrio dinâmico entre a identidade social atribuída por outros e a auto identidade. O movimento Armorial e Mangubeat, por exemplo, são manifestações culturais antropofágicas da elite cultural nordestina. Já o ‘forró eletrônico’ (e toda uma cultura popular artificial) consumido pelas massas, funciona como a velha indústria cultural de homogeneização simbólica – mesmo sendo ‘regionalista’. A identidade cultural seria assim o resultado histórico das narrativas da memória coletiva e individuais de um determinado lugar. Bergson (1999) nos convida a pensar o reverso: a memória como uma reelaboração do passado no presente, como a nova atualização de uma lembrança.

Existe também uma dialética entre memória e identidade. Por um lado, a memória é a fonte de conhecimento do passado; por outro, o ato memorativo é uma revisão do passado que o atualiza segundo o contexto presente. Há vários autores que exploram essa reciprocidade entre identidade e memória (HALL, 2006; CANCLINI, 2000), em que o sujeito concebe a si mesmo através da contradição entre o passado com a interação imediata com o mundo a sua volta. A memória fundamenta historicamente a identidade e a identidade enquadra culturalmente a memória – em um circuito fechado¹⁰.

Uma Identidade Cultural de uma cidade é uma representação histórica de longo prazo, uma estrutura feita de memória coletiva e de esquecimento durante séculos. Porém, há também o olhar inverso de como essa identidade interpreta seu passado. Nesse sentido, o olhar do presente é melhor para descrever o complexo cultural de Natal do que a noção de ‘ausência de identidade cultural’, porque não o eterniza do ponto de vista estrutural. A interpretação da memória compreende o complexo de Natal como a formação de um padrão cognitivo, que tanto pode ser vivido de forma passiva quanto também ser transformado, a partir de suas características. Essa forma permite a possibilidade de uma virada antropofágica: que a cultura local se reinvente através da global e que a identidade seja um projeto em aberto.

10. A africanização simbólica dos negros americanos como identidade cultural, por exemplo. Nos EUA, a identidade negra norte-americana é resultante de uma dialética entre a conquista da igualdade, ponto de vista representado por Martin Luther King; e a ênfase na construção de uma identidade própria, defendida por Malcolm X. Luther King enfatizava os direitos civis e a cidadania americana para todos os afrodescendentes, materializada no direito ao acesso de banheiros, escolas, transportes e espaços públicos – em pé de igualdade com os americanos brancos – o que corresponde democratizar a identidade socialmente imposta. Já Malcolm X defendia a criação de uma identidade negra americana própria – valorizando a auto definição da própria identidade. As duas proposições, juntas, formaram e ainda formam uma subcultura dominante, em que a identidade negra, por um lado, é mais enquadrada do que integrada; por outro, estabelece um padrão ético e estético superior ao da cultura colonizadora.

Esse complexo cultural de relações de micro poder específicas da cidade do Natal é também uma característica singular da cultura brasileira como um todo, em que algumas características de nosso ‘complexo de vira-lata’ nacional são ampliados: a valorização exacerbada dos favores pessoais e políticos, do nepotismo e do clientelismo, do espectro vivo da família patriarcal acima das instituições modernas, da incapacidade cultural para vida pública e para igualdade jurídica entre indivíduos em virtude da afetividade e das relações pessoais.

As narrativas são mediações desta dialética entre memória e identidade. Quando nos lembramos de um acontecimento passado para contá-lo no presente elaboramos uma narrativa. E foram justamente os autores preocupados com as narrativas autobiográficas mais recentes (CANDAU, 2018) que primeiro entenderam a dimensão oculta das narrativas, os silenciamentos discursivos, as omissões históricas, ou seja: tudo aquilo que é invisível na ideia de identidade: o futuro e o outro. Toda uma narrativa tem uma dimensão prescritiva implícita, a chamada “moral da história”, que corresponde à mensagem psicológica universal daquela narrativa.

Essa dimensão prescritiva é invisível e corresponde a um vir a ser ou devir, a uma simulação embutida do futuro. O projeto, o destino, o sonho é a negação da negação da dialética narrativa entre memória e identidade. O lembrado e o descrito ocultam o imaginado. Tanto o passado como o presente se organizam para sua emersão do invisível, como manifestação final do inconsciente. Essa dimensão inconsciente da identidade nos remete ao Outro e à alteridade. Psicologicamente, só existe ‘eu’ em função do ‘ele’; culturalmente só existem ‘nós’ em relação a ‘eles’. Nessa perspectiva, o conflito entre memória social e identidade cultural é uma negociação com os ou-

tros, com os antepassados, com os pais, com amigos e amantes, com vizinhos e estrangeiros. E deste terceiro ponto de vista, a identidade de Natal é uma utopia multicultural. Ela foi planejada para esse de- vir, para o acolhimento do outro e sua devoração alegre. Além disso, a ideia de uma identidade cultural fixa e imutável foi fragmentada pela globalização na pós-modernidade.

Em virtude desta *'sobredeterminação estrutural'* do parentesco e da família patriarcal como de organização das relações sociais, as culturas de Natal e do Brasil nos ensinam que a indefinição tem um lado positivo (a abertura ao mundo) e um lado negativo relativo à auto depreciação. De um lado, a liberdade pessoal das preferências passageiras; de outro, o sentimento de não pertencimento como um estigma cultural sem remédio. O tema, assim, está muito distante de ser esgotado, tanto do ponto de vista teórico como do da própria vida cultural da cidade e do País que seguem em transformação.

7. Outros olhares

Flusser¹¹ 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. A miscigenação nos fez 'lúdicos', um exemplo para outros povos. Flusser vê o brasileiro de modo semelhante a Darci Ribeiro descrevendo três estratégias de jogo colonial.

11. 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. 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, 1991, em um acidente automobilístico.

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 forma de resistência criativa à aculturação colonizadora, uma identidade híbrida, que não se identifica nem rejeita a cultura do colonizador: a absorve e a recria com sua própria linguagem. Não se trata mais de identidade de um povo ou estratégia de sobrevivência dos dominados, mas sim um modelo resiliente a ser adotado por todos em um futuro global. As alteridades, aproximações, estranhamentos e a maneira como os grupos interagem ao longo da história acabam criando relações de poder de acordo com o desconhecimento e reconhecimento do outro. Flusser reconhece que, para os povos colonizados, afirmar sua identidade cultural é um ato de resistência muito doloroso porque implica em superar o não reconhecimento do outro (e de si mesmo projetado no colonizador), mas também compreende a antropofagia como um método de diálogo dentro de um contexto da interculturalidade, reconhecendo que cada um tem sua história e uma identidade própria a ser respeitada, cultivada e celebrada.

Ruiz Junior (2018) acredita que existem cinco níveis de apego progressivo aos sistemas de crença: a consciência livre, as preferências, a identidade, a interiorização e o fanatismo. Para ele, a consciência representa o ‘eu’ livre dos condicionamentos sociais, capaz de opções diferentes a cada vez que é consultado. No polo oposto, o fanatismo é o extremo apego às crenças, excluindo todos os outros elementos simbólicos. A identidade corresponde a um ponto inter-

mediário. Ela uma máscara cultural, construída através de escolhas recorrentes automatizadas. Quanto maior o apego às próprias crenças, mais a identidade se aproxima do fanatismo.

E, quanto mais inclusiva e aberta for a identidade, maior também será a liberdade pessoal e o poder de escolha consciente.

E não são só as antigas identidades culturais étnicas ou territoriais. Ruiz dá exemplos simples dos diferentes níveis de apego – como a de uma ‘mãe vegana’ ou a de um ‘torcedor de futebol’. Essas ‘identidades transversais’ também podem ir do fanatismo mais radical até a liberdade de decidir ‘sim’ ou ‘não’ no momento presente, sem preferências antecipadas recorrentes ancoradas nas crenças e na experiência passada.

Darcy Ribeiro (1996) e Vilém Flusser sugerem uma terceira estratégia: nem sucumbir ao Alzheimer cultural da própria história, nem retroceder às identidades territoriais, a inclusão cultural das camadas populares pela educação pode gerar uma identidade híbrida global.

8. A identidade fractal

Muitos autores contemporâneos alertam para os problemas recentes resultantes das identidades pós-modernas atuais. John B. Thompson (1998), por exemplo, diz que uma nova experiência do Self em um mundo mediado e globalizado decorre de uma nova ancoragem das tradições e das identidades culturais territoriais. As culturas de diferentes locais se interpretam e interpenetram a distância, formando identidades híbridas globais.

Outros – como Giddens (2003) e Castells (2008) – apontam o fenômeno do ‘fanatismo’ (de diferentes sistemas de crenças) como

o agravamento simbólico das identidades fechadas à hibridação cultural. Apenas as identidades inclusivas e resilientes se adaptam e sobrevivem. As identidades ‘exclusoras’ – que celebram sua suposta superioridade e/ou inferioridade – são sempre isoladas, ou melhor, se isolam em seu fanatismo. A identidade, assim posta, é um enquadramento que aprisiona o espírito e limita sua liberdade.

Einstein elaborou as teorias da relatividade, postulando a ‘posição relativa do observador em relação a uma referência comum’ do ponto de vista epistemológico. O tempo contínuo tal qual percebemos, por exemplo, só é percebido como tal dentro da órbita da terra. Se o observador estiver na lua, perceberá que o tempo cronológico é resultante do movimento de rotação da terra. Para Einstein o tempo só é contínuo na velocidade da luz, tudo abaixo da velocidade da luz é simultâneo e relativo à posição do observador dentro do universo. A luz não é só uma velocidade constante, é também uma medida de tempo e de distância (tal planeta está a tantos anos-luz daqui).

Umberto Maturana adaptou essa noção (de observador relativo) para ciências biológicas, afirmando que há ‘objetividades entre parêntesis’ (indicando a consciência de que existem outros pontos de vista) e a ‘objetividade sem parêntesis’ (que não percebe os outros, apresenta sua percepção como universal e absoluta). Nas ciências humanas, Deleuze (e a crítica pós-moderna) adotou a simultaneidade e a relatividade da física teórica, no sentido de negar a história como o desenvolvimento dos acontecimentos e a universalidade do projeto científico do ocidente. No esteio dessa crítica radical ao etnocentrismo científico ocidental, várias formas de pensar relativistas surgiram, não apenas saberes tradicionais midiaticizados, mas também os que reivindicam um olhar científico de gênero e de etnia.

Outros autores contemporâneos, como Edgar Morin e Pierre Levy, por exemplo, compreendem o legado de Einstein de modo não relativista. Levy recorre ao termo ‘Universal sem totalidade’ para definir a essência da cibercultura. Morin diz que universo não forma uma totalidade (uma unicidade objetiva), mas sim uma complexidade (um conjunto de realidades relativas). Ou seja: cada um tem sua cultura, mas a natureza é universal. A cultura global é formada por fragmentos que espelham dentro de si uma totalidade inexistente no exterior.

O que nos define afinal? Ou melhor: o que me define do ponto de vista pessoal? O lugar em que nasci? Ou que adotei para morar? Meu grupo social? Minha família? Essa identidade corresponde a preencher um cadastro (nome/individualidade e família, endereço/território, profissão/lugar no mercado). É a identidade social estruturalmente imposta. Sou então definido pelo Outro e pelos outros.

Mas não sou só o que fizeram de mim. Também sou projeto. E como eu me defino? Através de meus sonhos e de minhas vontades? Eu sou meus gostos e minhas preferências? Escolhas recorrentes? Ou são meus relacionamentos que me definem? Meus desejos?

Eu me defino como alguém que deseja se definir, mas ainda que não se identificou com nada? Um brasileiro do passado? Ou como um natalense que não se identificou com o nada e agora não consegue se definir mais? O cidadão do mundo futuro, sem rosto?

Então, repitamos: toda identidade é uma dupla operação de inclusão (de produção de um reflexo singular do mundo universal) e de exclusão (de reprodução de diferenças). Vimos também que existem sempre os dois extremos e o meio-termo: há locais de identidade fechadas e ‘super bairristas’; locais com identidade descaracterizada; e locais como Natal, resultante da inversão dialética entre os extremos, entre a identidade uniformizada pelo global e a identidade local forte.

Há uma dialética entre a identidade imposta e a auto definida, com resultados simultaneamente colonizados e antropofágicos em diferentes graus¹². As identidades reais são diferentes arranjos (de inclusão e exclusão de elementos simbólicos) em torno da contração entre o imposto e o exposto, entre o social e o pessoal, entre o arbitrário e o subversivo. Identidades fractais, glocais, complexas.

E por cima desta identidade colonial híbrida, coloque-se a questão da inautenticidade moderna ou da modernização parcial (as elites se modernizam e a maioria da população vive no passado). A modernização da cidade de Natal contrasta com o tradicionalismo nordestino, produzindo hibridações culturais e comportamentos novos.

E, por esses motivos, pelo seu espírito curioso e acolhedor, pela sua abertura ao Outro e também por suas mazelas sociais e seu elitismo ridículo, me identifiquei com esse local, hoje minha terra natal. Se por gratidão ou vingança, destaco seus aspectos culturais foi porque me parecem um microcosmo das estruturas nacionais. A mesma hibridez cordial, a mesma modernização parcial, a mesma ningüendade cultural. Natal é uma identidade fractal do Brasil. E eu sou uma identidade fractal de onde vivo.

12. A africanização simbólica dos negros americanos como identidade cultural, por exemplo. Nos EUA, a identidade negra norte-americana é resultante de uma dialética entre a igualdade, ponto de vista representado por Martin Luther King; e a ênfase na construção de uma identidade própria, defendida por Malcolm X. Luther King enfatizava os direitos civis e a cidadania americana para todos os afrodescendentes, materializada no direito ao acesso de banheiros, escolas, transportes e espaços públicos – em pé de igualdade com os americanos brancos – o que corresponde democratizar a identidade socialmente imposta. Já Malcolm X defendia a criação de uma identidade negra americana própria – valorizando a auto definição da própria identidade. As duas proposições, juntas, formaram e ainda formam uma subcultura dominante, em que a identidade negra, por um lado, é mais enquadrada do que integrada (como no caso da Beyonce); por outro, estabelece um padrão ético e estético superior ao da cultura colonizadora (Spike Lee, por exemplo). Não se trata de preconceito ou de gosto pessoal, mas sim de absorver a cultura branca sem ser por ela absorvida: Beyonce está para Luther King assim como Malcolm X está para Spike Lee.

Imagem, palavra e música

Mimese e Diegese nas narrativas audiovisuais

I. O passado

A comunicação foi Imagem, está Palavra e será Música, uma narrativa simbólica de som e luz.

‘Imagem’ equivale aqui à comunicação em contexto presencial. Para Pierre Levy (1993) trata-se de “uma tecnologia da inteligência”, a “oralidade”, em um “modo de interação um-um”. Harry Pross (1997) chama essa instância sediada no corpo (principalmente na fala) de “mídia primária”.

‘Palavra’ aqui deve ser compreendida como a comunicação gerada a partir da dissociação dos contextos de transmissão e recepção de mensagens. Na linguagem de Levy é o “modo de interação um-muitos”, em que um enuncia e muitos, passivamente, recebem. Para Pross, é a “mídia secundária”, formada por suportes extra corporais em que a comunicação é fixada no espaço-tempo. É a escrita que permite a história, a memória social, o pensamento objetivo.

E ‘Música’ aqui engloba o audiovisual interativo, a “mídia terciária ou elétrica” (Pross) e o “modo de interação muitos-muitos” (Levy); correspondendo à comunicação através de redes interativas, em um regime de simultaneidade de tempo e de hipervisibilidade. No mesmo sentido, Kerckhove (1987) utiliza as noções de contexto, texto e hipertexto.

Há sempre um antes e um depois da escrita. No contexto, a imagem bidimensional ‘entra’ no observador distraído, a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. Com os sinais abstratos do texto, passa-se a trabalhar (com esforço e concentração) o lado esquerdo do cérebro. Desenvolve-se, então, o pensamento lógico, a perspectiva da história e da objetividade. E, agora, com o hipertexto, começa-se a trabalhar com os dois hemisférios simultaneamente: o simbólico e o algoritmo (GOMES, 2016c).

Daí a analogia estrutural entre o discurso audiovisual interativo e a música. A música é formada por frequências sonoras, silêncios e os tempos (rítmico e de duração); e o audiovisual também é feito de frequências visuais e sonoras, vazios e das marcas do tempo no tempo (a narrativa). A harmonia musical corresponde à sincronia visual; a melodia, à sequência narrativa; e o ritmo, ao tempo de duração duplicado como tempo narrativo.

Mas, a grande semelhança reside no papel desempenhado pelo silêncio na música e pelo vazio entre dois fotogramas. Ambos são convites à participação do receptor, que se sente motivado a preencher o vazio ou o silêncio com sua imaginação, o vazio funciona assim como uma ‘forma ausente’, como estrutura inconsciente que dá sentido à estrutura manifesta na narrativa. E, principalmente, ambos os discursos – o musical e o audiovisual – combinam habilidades simbólicas e matemáticas, mobilizando os dois hemisférios cerebrais no processo de sua recepção. Assim quando se diz que “a comunicação esteve Imagem, é Palavra e será Música” não significa que não existam fronteiras ou distinções. A Imagem esteve presente durante

toda a ditadura do emissor, tanto como suporte secundário¹³ quanto como na forma de significante, oculto no inconsciente do texto.

Da mesma forma, no discurso audiovisual em ambiente interativo, a Imagem e a Palavra também vivem e sobrevivem, mas um regime que nos remete à Música por três motivos: a semelhança estrutural dos seus elementos constituintes; a dupla neuro-cognição lógico-simbólica de sua recepção; e a necessidade de inteligência coletiva em sua produção em conjunto.

2. O futuro

Para executar uma sinfonia musical com precisão e sensibilidade, uma orquestra precisa que seus integrantes desenvolvam certas habilidades psicológicas e competências subjetivas (além da excelência das qualidades técnicas e artísticas), tais como: afinidade emocional, capacidade de sincronia intuitiva, criatividade coletiva, improviso em conjunto, tolerância com erros secundários e gentileza nas correções necessárias. Essas mesmas habilidades também são necessárias para a produção colaborativa em rede de, por exemplo, narrativas audiovisuais, que envolvem vários tipos de artistas e técnicos. Atualmente, cada vez mais ‘grupos’ estão se tornando ‘equipes’ nas mais diversas atividades profissionais, principalmente na área da educação. A diferença entre o ‘grupo’ e a ‘equipe’ é que a

13. Debray (1993) estabelece três esferas distintas para a Imagem: a logosfera (a imagem-ídolo pós-escrita), a grafosfera (a imagem-arte pós imprensa) e Videosfera (a imagem-visual pós TV). Na logosfera, a imagem era referenciada no sobrenatural em um tempo cíclico; na grafosfera passou a se referenciar na natureza e na realidade histórica; e na videosfera está sendo referenciada na percepção através de máquinas, isto é, na simulação virtual. A imagem-ídolo celebra o sagrado; a imagem-arte, o belo; e a imagem-visual, o novo.

última ultrapassa a soma das habilidades de seus integrantes através da inteligência coletiva, da capacidade de interagir criativamente em conjunto.

Mas não é só isso! Imagine-se várias equipes espalhadas no espaço que passam a se auto coordenar umas em relação às outras de forma descentralizada, sincrônica e horizontal – sem uma hierarquia vertical que as centralize. Cada equipe local seria, então, um integrante de uma equipe nacional ou internacional. O resultado desta interação participativa entre cada um e o conjunto é a ‘Inteligência Coletiva’.

Para Pierre Levy (2007), principal elaborador do conceito, a inteligência coletiva é um conceito que descreve um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. É uma inteligência distribuída por toda parte. A internet é uma forma de inteligência coletiva, resultante de um processo social de inteligência coletiva, que, por sua vez, abriga vários outros projetos de inteligência coletiva dentro de si (como o movimento de softwares livres). Na verdade, a internet não é a ‘causa’ das mudanças sociais de comportamento, ela é o produto e a ferramenta da inteligência coletiva para sua ampliação exponencial e a configuração de uma inteligência humana global. Vários autores utilizam o termo ‘inteligência coletiva’ para designar fenômenos específicos diferentes¹⁴, como site o LinkedIn, uma rede de integração profissional; ou o Page-Rank do Google, um algoritmo que atribui popularidade.

Outros pensadores generalizam bastante o conceito, retirando-o do contexto contemporâneo. Howard Bloom, por exemplo, tem discutido a possibilidade de inteligência coletiva do nível da física

14. A colaboração na Internet é uma forma de “inteligência coletiva” para Tim O’Reilly. Nessa ótica, podem-se identificar três formas de Inteligência Coletiva: a Inconsciente, a Consciente e a Plena. (Fonte: Wikipédia; verbete: Inteligência Coletiva).

quântica (comportamento coletivo das partículas subatômicas) ao nível de biologia (comportamento coletivo das plantas, bactérias, animais e sociedades humanas)¹⁵.

Quem ‘acertou o calibre’ do conceito de Inteligência Coletiva foi o professor Henry Jenkins (2008). Para ele, a inteligência coletiva não é meramente uma redistribuição quantitativa das informações de todas as culturas. Ela deve ser sobretudo qualitativa no sentido de inventar e formar novas competências para a própria rede. Para Jenkins, a Inteligência Coletiva, como advento histórico das sociedades mediadas, interdepende de dois outros acontecimentos importantes: a cultura participativa e a convergência corporativa e tecnológica dos meios de comunicação com os serviços de telefonia em escala planetária. Por um lado, as pessoas querem participar; por outro, há uma concentração de recursos tecnológicos e financeiros convergindo no sentido de produzir uma sociabilidade grupal mais inteligente.

15. Bloom destaca as adaptações biológicas que transformaram a maioria dos seres vivos da Terra em componentes do que chama de “uma máquina de aprendizagem”. Em 1986, Bloom combinou os conceitos de apoptose, processamento paralelo distribuído à seleção de grupo, e do superorganismo para produzir uma teoria de como funciona a inteligência coletiva. Mais tarde, Bloom mostrou como a inteligência coletiva pode ser explicada nos termos das imagens geradas pela computação dos “complexos sistemas adaptativos” e os “algoritmos genéticos”, nas competições das colônias bacterianas e nas sociedades humanas. Bloom também traçou a evolução da inteligência coletiva para nossos ancestrais bacterianos de 1 bilhão de anos atrás, e demonstrou como multi-espécies de inteligência tem trabalhado desde o início da vida. (Wikipédia: Inteligência Coletiva).

3. O presente

O termo ‘Diegese’, de origem grega, é oposto à noção de ‘Mimese’. Para os clássicos, Diegese equivale a ‘contar’, o autor narrando a ação diretamente e descrevendo o que pensam os personagens, suas emoções; enquanto Mimese corresponde a ‘mostrar’ os acontecimentos da narrativa. Para Platão e Aristóteles, a arte é a representação (Mimese) da natureza. Mas, enquanto para Platão, o mundo sensível é uma imitação do inteligível; para Aristóteles, a arte era uma representação significativa do mundo real.

Divergindo desta oposição clássica, os estruturalistas consideram Diegese como sendo o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal, aproximando-se, neste caso, 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.

Assim, atualmente, os estudos narrativos consideram a noção de Diegese como sinônima a de Intriga narrativa, designando o conjunto de ações que formam uma estória. 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 decorrem ou existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor. Interessa aqui investigar a aplicação deste par de conceitos à comunicação primária, secundária e terciária – observando suas diferenças.

Na comunicação primária, o pensamento de Platão funciona bem: a Mimese é corporal, espontânea e presencial. A Diegese é o con-

teúdo comunicado, a ‘ideia’. Na comunicação secundária, há uma inversão e os conceitos de Aristóteles são mais aplicáveis: a Mimese é uma representação mental codificada da realidade; e a Diegese corresponde à duração e as intensidades do discurso. No contexto da comunicação terciária, há uma duplicação da polaridade. Mime-tiza-se o corpo e a representação do mundo descontextualizada; e a Diegese produz ao mesmo tempo o sentido e o tempo da narrativa.

4. Eterno gerúndio

Nesta perspectiva, Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através da qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e Diegese ou Intriga é o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários – elementos estruturantes da narrativa – segundo o desfecho desejado.

Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997) absorveu os conceitos dos clássicos e do estruturalismo, utilizando a metodologia narrativa das histórias para demonstrar que a historiografia (a narrativa produzida pelos historiadores) é apenas uma construção poética. Narrar história 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 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 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 (1994, 85-132) estabelece três mimeses: a atividade cognitiva do enunciatador; a configuração da linguagem; e a atividade cognitiva do leitor. A *Intriga narrativa* é essa tríplice estrutura de configuração da linguagem. Ou melhor: a intriga é ‘quem’ configura os acontecimentos da narrativa a partir das histórias/estórias que nos contam e que nós contamos aos outros para afirmar nossa identidade. Talvez por ter sido influenciado pelo estruturalismo que assimilou, Ricoeur considera a Mimese da linguagem, a autoconfiguração da narrativa, como a mais importante das três para a intriga.

Mas, em se tratando de narrativas audiovisuais interativas, a Mimese do receptor é de longe a mais significativa para a construção da narrativa em tempo real. O jogador de games de imersão, por exemplo, é um novo tipo de receptor, simultaneamente interlocutor, leitor e telespectador.

E mais: além dos jogos de imersão holográfica virtual permitirem um desempenho cognitivo mais complexo, eles também transformam os jogadores em coautores de uma narrativa hipertextual em constante e permanente reconstrução. Ou seja: é a Mimese do receptor que reconfigura a Mimese da linguagem e dos enunciatadores primários. Os jogos holográficos interativos *The Sims Series* e *Second Life* são exemplos de como vários usuários podem construir empresas, cidades, países, trabalhando na internet em regime colaborativo.

5. Ontem, hoje, amanhã

A comunicação foi Imagem, está Palavra e será Música – uma narrativa de som e luz produzida por várias competências técnicas e artísticas em regime de inteligência coletiva. Não há riscos de voltarmos aos tempos de simultaneidade mítica da pré-história, pois não há como anular a narrativa histórica que resiste no interior do regime sincrônico da imaginação mediada por tecnologia. Talvez fosse mais científico dizer: ‘a comunicação foi sintaxe visual no passado, está codificada agora em estruturas linguísticas e semióticas; mas será semitelepática no futuro’. Mas ainda assim eu não seria bem entendido. A imagem continua referenciada na sintaxe. O signo convencional nunca será esquecido. E os sonhos sempre existiram. O ontem, o hoje e o amanhã não são mais que uma ordem para organizar as ideias.

Porém, pensando o tempo de forma simultânea, há uma dialética entre passado e presente, uma máquina do pensamento (a Língua, o sistema de codificação linguística), que produz informação e cujo objetivo principal é a organização da memória social. O passado invocado pelas mídias secundárias alimenta a mídia primária, o corpo contextualizado no presente.

Há também uma dialética entre o presente e o futuro, uma máquina da imaginação (na verdade, um conjunto aberto de mecanismos de triagem, associação e analogia de conteúdos simbólicos), que registra a experiência audiovisual e não informação, com o objetivo de antecipar e simular situações possíveis de se configurar. Aqui são as simulações dos futuros possíveis que fornecem probabilidades para o presente se organizar.

Bem vistas essas questões, pode-se agora combinar as noções das três mídias (e de sua união) com as de Mimese e Diegese.

Tabela 1 – Mídias x Elementos Narrativos

	Mimese	Diegese	Receptor
Mídia primária	Memória do corpo	Ideia, arquétipos	Interlocutor
Mídia secundária	Representações mentais	Intriga histórica	Leitor
Mídia terciária	Luz e som	Estrutura narrativa	Telespectador
Transmídia	Intenção, emoções, sentimentos	Universo narrativo, 2ª realidade	Jogador

Fonte: elaborado pelo autor

No paradigma presencial da mídia primária, a Mimese é a memória do corpo, a imitação de gestos, sons, palavras. E a Diegese é o conteúdo do que é transmitido: lendas, preces, conceitos. Segue-se assim o modelo de Platão em que o corpo mimetiza o universo arquetípico universal. A Mimese é corporal, espontânea e presencial. A Diegese é o conteúdo comunicado, a ‘ideia’. Na comunicação secundária, há uma inversão e os conceitos de Aristóteles são mais aplicáveis: a Mimese é uma representação mental foneticamente codificada da realidade; e a Diegese corresponde à duração e as intensidades do discurso no texto. Com o aparecimento da mídia secundária, surge também a *Máquina Social de Pensamento*. Agora, a Mimese é a memória social objetiva, descontextualizada e mimetizada através de representações mentais codificadas; e a Diegese, por sua vez, corresponde à noção de História. A mídia secundária não anula a primária, mas se sobrepõe a ela. Assim, a Mimese e Diegese primárias continuam ativas nos contextos de recepção dos processos de Mimese e Diegese secundários. E com o advento da mídia

terciária e da *Máquina Social da Imaginação*, a Mimese tornou-se uma experiência do corpo recontextualizada por imagens e sons mediados por tecnologia; e a Diegese se tornou uma estrutura narrativa, a intriga. A diferença fundamental entre Diegese secundária e terciária, é que a intriga histórica não tem consciência de que é uma construção poética e se acredita científica, objetiva e absoluta; enquanto a intriga narrativa sabe aonde quer chegar e se percebe como sendo uma estrutura metalinguística.

No contexto da comunicação terciária, também há uma nova duplicação das polaridades. Mimetiza-se o corpo (ou a Imagem) e a representação do mundo descontextualizada (Palavra); e a Diegese produz uma intriga dupla: o sentido (o final, se feliz ou trágico) e a estrutura discursiva da narrativa. Nas narrativas seriadas, há ainda uma estética da repetição: as Mimeses tendem a serem regulares e constantes; todos os dias nos mesmos horários, no caso do rádio e da televisão; ou a qualquer momento, em várias mídias, nas narrativas transmidiáticas.

E a Diegese, nesse cenário convergente, agora corresponde à segunda realidade, aos universos narrativos paralelos que criamos para compreender nosso mundo. Nele, não mimetizamos apenas comportamentos, atitudes e conceitos, mas sobretudo emoções, sentimentos, intenções, subjetividade. As narrativas transmidiáticas enfatizam o aprendizado ético e emocional. Essa ênfase em trabalhar situações emocionais (medo, alegria, raiva) se tornou mais evidente principalmente pela influência recente dos mangás e os animes japoneses.

Em seus trabalhos mais antigos, Ricoeur considerava que, em uma teoria da interpretação dos discursos, a dialética entre explicação e compreensão ocupava um lugar central. Nos trabalhos mais

recentes (1995), no entanto, ‘Narrar’ passa a ser considerado um ‘ato da fala’ intermediário entre ‘Descrever’ e ‘Prescrever’. Isto é: a mediação entre o relato (de uma ação) e a ética (prescrição) resulta ou se estabelece por meio/na narrativa.

Na abordagem de Ricoeur, o aspecto descritivo da linguagem corresponde à função referencial e ao presente (mídia primária e ao corpo); o aspecto narrativo, à função metalinguística e ao passado (à mídia secundária e à memória); e o aspecto prescritivo, à função poética e ao futuro. O aspecto prescritivo é reduzido a uma dimensão ‘moral’ da narrativa – e não como uma simulação virtual, projeção do futuro, exercício da imaginação no horizonte dos possíveis ou como mídia terciária. Em outras ocasiões associei essa estrutura temporal ao mito das moiras (GOMES, 2013a; 2013b) e à máquina trimidiática (GOMES, 2012). Hoje, imagino que, mais do que a principal antagonista do herói pós-moderno, essa máquina cognitiva – produtora de imagem, a palavra e a música – é a protagonista coletiva da aventura humana e deveria ser comparada a três fadas que nos encantam.

6. Devir, o futuro agora

Em primeiro lugar, apresentou-se a tese de que a comunicação ‘foi Imagem, está Palavra e será Música’, baseada na teoria das três mídias de Harry Pross. Em seguida, discutiu-se a noção de Inteligência Coletiva de Pierre Levy. Em um segundo plano, também se discutiu rapidamente aqui alguns temas conexos: a transmediação das histórias de ficção científica de paradoxo temporal.

À luz desses conceitos, então, aplicou-se as noções narrativas de Mimese e Diegese à comunicação primária, secundária, terciária e

transmidiática. Constataram-se assim, na narrativa transmidiática, quatro Mimeses: corporal, mental, audiovisual e emocional; e quatro Diegeses: arquetípica, histórica, meta narrativa e transdimensional.

Elaboraram-se ainda os conceitos de Máquina Social de Pensamento e de Máquina Social da Imaginação. Resta dizer que a Máquina de Pensamento corresponde à Mimese do enunciador e a Máquina de Imaginação equivale à Mimese da linguagem.

E que a construção de máquina cognitiva global, uma nova inteligência coletiva planetária descentralizada e sincronizada, formada pela utilização plena e consciente das máquinas sociais do pensamento e da imaginação, corresponde à Mimese do receptor.

Nós somos essa máquina.

A identidade narrativa da espécie humana, a história que contamos para nós mesmos com o objetivo de definir quem somos, nos leva a crer que somos uma parte integrante da ‘Máquina biológica de aprendizado’ de Bloom, que nossa função no universo em que habitamos não é somente a de aprender, mas também de gerenciar o aprendizado de outras espécies. E que estamos apenas retornando à consciência da inteligência coletiva que nos formou.

Pois é, a comunicação foi Imagem, está Palavra e será Música. E eu, já escuto o futuro chegando...

Exercícios narrativos

Quem é a vítima?

Análise narrativa da série *Law & Order SVU*

I. Introdução

Nas últimas décadas passamos por mudanças radicais em relação à sexualidade e aos costumes. O que ontem era flerte, hoje se tornou assédio. O que antes era considerado consensual, hoje pode ser interpretado como estupro. As mulheres passaram a resistir e a questionar contra abusos que eram comuns há muitos séculos. A distinção entre gênero e opção sexual produziu e destacou novos comportamentos. Os valores masculinos foram desconstruídos. E ainda estão sendo redefinidos.

Problematizando essas mudanças, *Law & Order: SVU (Special Victims Unit)* é uma série de televisão policial, derivada da série principal *Law & Order*. A série-mãe tem uma influência decisiva como modelo narrativo policial nos tele seriados do gênero, gerando várias adaptações internacionais e imitações inconfessadas, além das várias séries spin-off da franquia (*Criminal Intent, Law & Order LA* etc.). A *SVU* é a spin-off de maior sucesso e a única que ainda continua sendo produzida: está atualmente na 18ª temporada com previsão de continuar nos próximos dois anos.

Ambas as séries, a matriz e a derivada, são ambientadas na cidade de Nova York, criadas e produzidas por Dick Wolf e transmitidas pela NBC, com um modelo narrativo que combina investigação policial com acusação da promotoria nos tribunais. A diferença prin-

principal é que *SVU* aborda crimes de natureza sexual, enquanto a série matriz trata de todos os crimes cotidianos.

E apesar de tratar de crimes sexuais, *L&O SVU* não se aproveita do tema para ter cenas ‘sexistas’ ou ‘violentas’; os cadáveres e as cenas de nudez são rápidos e discretos. O importante é denunciar os crimes sexuais (violência de gênero, a pedofilia, a pornografia infantil, o ódio contra os homossexuais) e não incitar ou sugerir comportamentos transgressores. Ela trabalha com o conceito de ‘vítimas especiais’ – que precisam de um tratamento diferenciado.

A *SVU* é uma série que mistura ficção policial com autoajuda. E assim os policiais da série são quase assistentes sociais e psicólogos, com capacidade de empatia com vítimas em choque e testemunhas desequilibradas, de comunicar-se com crianças através de jogos e imagens, de distinguir e compreender os diferentes tipos de comportamento contemporâneos e decidir quais criminalizar. Assim, a *SVU* é uma série policial que trata de temas psiquiátricos e discussões contemporâneas associadas a crimes sexuais e a comportamentos transgressores¹⁶: O transtorno de personalidade antissocial, cujos portadores são popularmente conhecidos como psicopatas, tem como característica principal a incapacidade de sentir culpa. E esse transtorno, como veremos, ocupa um lugar privilegiado na série, são os ‘vilões finais’ ou ‘antagonistas primários’.

16. Homofobia e crimes de ódio com componentes étnicos, disseminação criminosa de HIV, discriminação do transexualismo, estupros presumidos (com menores), inseminação artificial, diferenças entre o olhar clínico e a perspectiva legal de criminosos com problemas mentais: neurosífilis (So2E21); esquizofrenia (So5E06, So9E07 e So6E09); síndromes de Down (So3E22) e de Williams (So9E04); transtornos de personalidade múltipla (So9E01) e transtorno bipolar (So7E22) – além, claro, do comportamento sexual dos sociopatas ‘serial-killers’.

Além da divulgação ‘politicamente correta’ de informações importantes sobre a psicopatologia atual dos crimes de natureza sexual, outro atrativo da série são as várias participações especiais de atores convidados e o clima de excelência artística promovido pela oportunidade profissional e pela visibilidade alcançada pela *SVU*. A série se tornou palco privilegiado para atuação de novos atores ao lado de grandes estrelas.

2. Cultura de séries

Além das mudanças históricas nas relações de gênero e de sexualidade, outra tendência contemporânea é o consumo de narrativas audiovisuais de ficção seriada, feitas para televisão fora da televisão (via DVDs, arquivos digitais ou *streaming*).

Com isso, as séries fomentam interesses que não se restringem ao envolvimento de comunidades de fãs com obras específicas, mas também indicam a formação de um repertório histórico em torno desses programas, de uma telefilia transnacional, de uma cultura das séries.

A ideia da TV como uma mídia manipuladora e alienante foi um obstáculo para sua análise discursiva e narrativa como produto cultural.

A televisão só passou a ser vista como ‘arte’ pela academia nos anos 80. Em 1987, Sara Ruth Kosloff (1992) apresenta uma abordagem estruturalista específica para análise da televisão, fundamentada nos pensamentos de Tzvetan Todorov, Roland Barthes e outros. A maioria dos estudos, no entanto, aplica à TV os mesmos procedimentos analíticos utilizados nas narrativas cinematográficas (GAUDREAU, 2017). O folhetim, o rádio novelas, as histórias em qua-

drinhos e os seriados da televisão serializam as narrativas ficcionais. A serialidade é a fragmentação e a descontinuidade da linguagem, gerando rotinas discursivas através da repetição e da acumulação gradativa de elementos narrativos (CALEBRESE, 1987).

A linguagem da TV consolida o conteúdo serializado através de blocos, episódios e temporadas que são dispostos ao longo de dias, semanas e até anos. O sistema narrativo da televisão incorpora os parâmetros dos sistemas narrativos teatral (cenográfico, figurino, dramaturgia), literário (roteiro, diálogos, narrador em off, legendas), cinematográfico (a fotografia, o enquadramento, a sonoplastia, a edição de imagens e seus efeitos) e radiofônico (a serialização em módulos, episódios e temporadas ao longo do tempo; e o tempo simultâneo ‘ao vivo’).

As narrativas ficcionais eram literárias e teatrais no século XIX e se tornaram cinematográficas no século XX. O leitor e o espectador presencial do teatro foram substituídos pelo público consumidor de imagens técnicas – em vários contextos de recepção diferentes no espaço e no tempo. O sistema narrativo da televisão assimilou os sistemas narrativos da literatura, teatro e cinema gerando um novo modelo narrativo, que está, durante o século XXI, sendo reinventado pelas redes e dispositivos móveis. As narrativas audiovisuais de ficção assimilaram as antigas estruturas e estão absorvendo as novas, reformulando-as em uma constante transformação, é a chamada ‘ecologia das mídias’ (BOLTER & GURSIN, 2000).

Porém, antes mesmo de desenvolvermos ferramentas analíticas específicas para o sistema narrativa da TV, o videogame e a internet tornam as narrativas audiovisuais ficcionais, além de seriadas e instantâneas, também interativas e segmentadas. Surgem novos modos narrativos: a complexidade de Mittell (2012; 2015) e a narrativa transmídia de Jenkins (2009).

Surtem também novas práticas culturais, como os fenômenos do binge-watching (prática de assistir a vários episódios de um mesmo programa, através de plataformas como o Netflix e/ou arquivos baixados pela internet) e do social TV (uso simultâneo da internet e da televisão pelos telespectadores, a experiência da ‘segunda tela’ e da utilização combinada dos hemisférios cerebrais).

Silva (2014) discute a existência de uma cultura das séries, a partir de três condições: a sofisticação das formas narrativas (textos de qualidade, a presença do ‘produtor-escritor’ no comando das séries), o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (online ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual (não apenas organizando o público em grupos de fãs, mas sobretudo permitindo uma gestão aparentemente compartilhada do produto cultural).

A nova ‘cultura de séries’ traz também uma nova geração de estudos sobre a televisão, não mais centrados no contexto social (como a Escola de Frankfurt e o funcionalismo) ou na linguagem (como o estruturalismo), mas sim nos contextos de recepção da TV.

Por exemplo, nas classificações antigas, as narrativas de ficção seriada se subdividiam em novelas (de capítulos), seriados (de episódios) e teledrama (narrativas completas sobre um único tema). Com a fusão dos gêneros e a mudança da perspectiva para a recepção, as narrativas passaram a ser classificadas em: séries imóveis (ou fechadas – com começo, meio e fim predeterminados); e séries móveis, abertas ou evolutivas (ESQUENAZI, 2011, p. 93).

Dentre os subtipos mais comuns, destacamos o *Sitcom* (comédias de situação, baseadas na comicidade da personalidade de seus protagonistas), a *Soap Opera* (gênero em que não há um desenvolvimento real da narrativa, cada resolução de arco é sempre provisó-

ria como a vida) e as séries nodais (em que há estrutura interna de longo prazo encadeada com os episódios para montagem de uma narrativa). Geralmente, as séries nodais trabalham com a noção de ‘enigma’ tanto em cada episódio como em relação aos arcos narrativos das temporadas e da macro narrativa da série. Esse é o caso da grande maioria dos seriados policiais e, especificamente, das séries da franquia *Law & Order*.

3. A abdução da vítima

Os seriados policiais da televisão são herdeiros do ‘romance enigma’¹⁷

(em que o leitor é convidado a descobrir o assassino antes do protagonista) e da intenção narrativa de elaborar múltiplas possibilidades para solução de crimes inverossímeis, treinando o público a pensar sempre beirando o impossível.

Tabela 1 – Quadrado narrativo das narrativas policiais de tipo ‘enigma’

A <u>Estratégia do Narrador</u> : tecnologias de abdução versus antagonista improvável	CRIMINOSO
VÍTIMA	<u>Desafio do Leitor</u> : descobrir o culpado antes do protagonista

O artigo *Quem é o culpado? - o que os seriados policiais televisivos nos ensinam* (GOMES, 2016a) discute como as tecnologias forenses

17. Edgar Allan Poe inventou o ‘romance-enigma’ com as estórias do detetive Chevalier Dupin; Conan Doyle o desenvolveu com Sherlock Holmes; e Agatha Christie o popularizou com vários personagens, mas, principalmente, com Hercule Poirot.

nos seriados de ficção policial – embora muito distantes do que realmente acontece na realidade – são, além de uma forma explícita de publicidade das tecnologias forenses, um modo subliminar de induzir à abdução. A abdução é, para Peirce (2003) e Umberto Eco (1983), uma das três formas canônicas de inferência para estabelecer hipóteses científicas. As outras duas são a dedução e a indução. A dedução vai do geral e abstrato para o específico e concreto, já a indução parte de inferências experimentais para construção de generalizações teóricas.

A abdução é a inferência a favor da melhor explicação. A seleção de uma hipótese causal depende de outros critérios de escolha (além do racionalismo dedutivo e da comprovação experimental indutiva), como a simplicidade e a coerência da explicação.

(...) Assim, o objetivo da abdução é o de alcançar uma explicação sistêmica para um determinado acontecimento ou conjunto de acontecimentos. Tanto o cientista quanto o detetive elaboram conjecturas, criam hipóteses para tentar desenvolver sua investigação. Ambos possuem um problema para revolver e devem procurar o caminho mais coerente, a hipótese mais provável. Abdução preside a invenção de hipóteses imaginativas (GOMES, 2017, 2-9).

Porém, enquanto os seriados policiais tradicionais ‘nos ensinam’ a abduzir quem é o criminoso, popularizando elementos da criminologia¹⁸, a *Law & Order SVU* nos leva a pensar sobre ‘quem é a vítima’ e qual seu papel em relação aos crimes sexuais. A série *SVU* dialoga com a vitimologia¹⁹ – teoria (da sociologia jurídica com relações

18. A criminologia não apenas estuda e classifica os crimes, mas também o comportamento criminoso. As tecnologias forenses dos seriados policiais geralmente popularizam o modelo analítico chamado ‘corpo de delito’: 1) vestígios do dano criminoso (o corpo); 2) análise do meio ou do instrumento que promoveu este dano (a arma); e 3) análise do local dos fatos e sua relação causal (a cena).

19. Vitimologia é o estudo da vítima em seus diversos aspectos: psicológico, social, econômico, jurídico – destacando a conveniência da vítima (KARMEM, 2004).

interdisciplinares com a psicologia e a psiquiatria) que acredita na predisposição e até na colaboração involuntária da vítima com seus agressores. Há fatores externos de risco e fatores internos de predisposição à condição de vítima, estatisticamente comprovados.

Na direção contrária, para a *SVU*: “a vítima nunca é culpada”; “não podemos criminalizar a vítima” – frases são repetidas em praticamente todos episódios da série. Por outro lado, para a doutrina vitimológica, de eximir toda responsabilidade da vítima da violência sofrida é *vitimizante*, aumentando ainda mais o sentimento de pena por si e impedindo que o sujeito recupere sua autonomia emocional (MOREIRA, 2004). E esse é o grande problema debatido na série: a abdução da vítima e não apenas do criminoso.

4. A série e suas temporadas

A *SVU* está atualmente na 18ª temporada, cada uma com cerca de vinte e dois episódios. A série é, inicialmente, centrada no protagonismo de dois detetives da Unidade de Vítimas Especiais de uma versão fictícia da 16ª Delegacia de Polícia da Cidade de Nova York: detetives Elliot Stabler (Christopher Meloni) e Olivia Benson (Mariska Hargitay). A delegacia é chefiada pelo capitão Donald Cragen (Dann Florek) e também conta com outros detetives, com destaque para John Munch (Richard Belzer) e Fin Tutuola (Ice-T).

Na 1ª temporada, há vários episódios envolvendo personagens da série principal²⁰. E, a partir da 2ª temporada, a *SVU* passa a contar

20. Jerry Orbach como Lennie Briscoe; Jesse L. Martin como Ed Green; Sam Waterston como Promotor Chefe Jack McCoy; Steven Hill e Angie Harmon como os promotores Adam Schiff e Abbie Carmichael.

com a assistente da promotoria Alexandra Cabot (Stephanie March), responsável pela acusação dos criminosos; e o psiquiatra forense do FBI George Huang (B.D. Wong), consultor da delegacia, que analisa os suspeitos na perspectiva cognitivo-comportamental.

Esses dois personagens passam a desempenhar uma polaridade diante das investigações conduzidas pelos policiais: enquanto o doutor Huang compreende e explica o comportamento dos criminosos, a implacável promotora ‘Alex’ exige justiça em nome das vítimas e da sociedade, procurando enquadrar todos seus os crimes aos rigores da lei e estabelecendo castigos e punições mais leves aos delitos menores sempre em troca da delação premiada dos criminosos principais. Além do dr. Huang, a médica legista Dr. Melinda Warner (Tamará Tunie), o psiquiatra da polícia capitão Jackson (Jeremy Irons) e a advogada Rebecca Hendrix (Mary Stuart Masterson) desempenham esse ‘papel compreensivo’ em relação às patologias, ajudando a discernir onde há intenção criminal.

Há uma reviravolta recorrente nos episódios em que os agressores passam a ser vistos como vítimas de outros agressores. A protagonista da série detetive Olivia Benson é ‘filha de um estupro’, pois foi concebida na noite que sua mãe foi violentada por um psicopata. E a solução para curar seu passado traumático foi se tornar uma policial dedicada aos crimes sexuais. Ela é uma vítima redimida e redentora, uma policial que se identifica com as vítimas e caça seus estupradores.

Promotores, juízes e policiais também são vitimizados. A promotora Alex Cabot, por exemplo, é perseguida pelo crime organizado, forja a própria morte e entra no programa de proteção a testemunhas (S05E04).

Ela é substituída pela promotora Casey Novak (Diane Neal), brutalmente agredida (S06E20) por um fundamentalista islâmico (Stelio

Savante)²¹. Novak, ao contrário do estilo implacável e distante de sua antecessora, é mais próxima da sintonia emocional com as vítimas do que com os rigores da lei, sendo inclusive afastada da promotoria na 9ª temporada por esse motivo²². Do ponto de vista das mudanças no ‘núcleo duro’ da equipe de policiais, pode-se dizer que existe um antes e um depois da saída do detetive Elliot Stabler (Christopher Meloni), no fim da 12ª temporada, sendo substituído pelos detetives Nick Amaro (Danny Pino) e Amanda Rollins (Kelli Giddish)²³.

O detetive Elliot Stabler em particular é um personagem atormentado porque tenta sempre ter um comportamento exemplar como marido, pai de família e católico. O policial começa a ter explosões de raiva, fazendo besteiras durante várias temporadas. Na série, os homens se identificam com as vítimas como protetores e não como iguais. Sua relação com a parceira, apesar de estritamente profissional, é cheia de afeto e cumplicidade, passando por altos e baixos, além de alguns afastamentos.

21. Para fortalecer o lado da lei diante do predomínio do lado policial, a *SVU*, nesse mesmo episódio, faz um ‘crossover’ com outra *spin-off* da franquia: *Law & Order: Trial by Jury*. Há outros ‘crossover’ com a série *Law & Order: LA* (S12E21); *Police Chigago e Chigaco Fire* (S15E15, S16E07, S16E20 e S17E14).

22. A verdade, no entanto, é que a *SVU* sempre foi mais ordem que lei com mais mudanças de personagens na promotoria do que no grupo de investigadores. Após a saída da personagem Case Novak, revezam-se a insípida promotora Kim Greylek (Michaela McManus), a promotora alcoólatra Sonya Paxton (Christine Lahti), a promotora radical Jo Marlowe (Sharon Stone), a promotora política Gillian Hardwicke (Melissa Sagemiller), a ‘cruel’ promotora Alexandra Cabot (Stephanie March), que retorna do serviço de proteção a testemunhas mais madura; e, finalmente, o inteligente promotor Rafael Barba (Raúl Esparza), no cargo desde a 14ª temporada.

23. A partir da 16ª temporada, Amaro é gradativamente substituído pelo Sonny Carisi (Peter Scanavino). Há também policiais de temporada – como Monique Jefferies (Michelle Hurd) na primeira e Chester Lake (Adam Beach) na nona temporada – e outros circunstanciais que fazem apenas episódios – como Brian Cassidy (Dean Winters); o tenente Ed Tucker (Robert John Burke) da corregedoria; e sargento Mike Dodds (Andy Karl), morto num sequestro suicida (S17E23).

Durante doze longos anos, Elliot aprende com Olivia a ser vulnerável (e não apenas protetor) como pessoa e isso talvez seja a causa de toda raiva invocada em nome das vítimas. Stabler também é um ‘personagem pedagógico’, através do qual os homens podem reaprender a ‘ser homem’, respeitando os direitos e limites femininos no crepúsculo da ordem patriarcal. Um trabalho bastante desgastante para o ator, não só devido à performance emocional do personagem, mas também profissional e socialmente, uma vez que muitos não aceitam as mudanças interpessoais e o drama que representam. Seja como for, o detetive Elliot Stabler sai de cena e o protagonismo da série é entregue por completo à detetive Olivia Benson.

5. Narrativa vista pelo público

Entre os autores contemporâneos mais importantes no estudo das séries de televisão norte-americanas está o pensador francês François Jost²⁴. Em seu último livro *Do que as séries americanas são sintomas?* (2012), Jost questiona porque as séries de TV norte-americanas fazem mais sucesso na França que as séries produzidas pela televisão francesa. Ele estuda as séries de ficção televisivas como narrativas do ponto de vista do público (e não na perspectiva do contexto social ou à moda semiótica). A identificação emocional do público com o universo narrativo de uma série depende de uma familiaridade cotidiana entre as questões narradas e as vividas pelo espectador. Quando os problemas familiares, amorosos, profissio-

24. François Jost é autor de livros sobre TV: *Seis lições sobre a televisão* (2004), *Compreender a televisão* (2010) e *A narrativa cinematográfica* (2010) em parceria com André Gaudreault.

nais, de saúde (e outros) vividos pelos personagens das séries são semelhantes aos nossos. Mesmo que as séries sejam de ficção científica, de realismo fantástico ou de realidades bem diferentes do nosso cotidiano. Segundo o autor, essa familiaridade construída pelas séries se dá a partir de três “vias de acesso”: a atualidade, a universidade antropológica e a midiaticização.

A primeira via de acesso à ficção seria a “atualidade”, composta por duas faces, a “dispersão” e a “persistência”. A dispersão é a credibilidade ficcional ocorrida pela aparição e desaparecimento de acontecimentos que vemos no mundo dos *medias*, uma despressurização da ficção e sua absorção pela realidade. A persistência, aqui, possui o sentido de real que persiste, são os acontecimentos que persistem e entram nas tramas, sempre recordados. E a *SVU* é rica em atualidade dispersa e persistente. O ‘11 de setembro’ – apontado por Jost em relação à atualidade persistente de outras séries – também marca o clima de medo contra o terrorismo na *SVU*. E a atualidade dispersa aparece em diversas menções a celebridades e eventos envolvendo violência sexual²⁵.

Em relação à midiaticização, a série *SVU* não apenas é narrada através de imagens, mas também acompanha o desenvolvimento tecnológico impactando o cotidiano e problematiza a midiaticização da sociedade de diferentes modos. Os telefones e computadores enormes das primeiras temporadas foram gradativamente sendo subs-

25. Alguns episódios são inspirados em casos verdadeiros famosos: como a suposta pedofilia de Michael Jackson (S05E19), o feminicídio de O. J. Simpson (S17E16), as brigas conjugais entre Chris Rock e Rihanna (S14E16), o filho do governador da Califórnia Arnold Schwarzenegger com a secretária (S13E03) etc. Na décima quarta temporada, o convite para o boxeador Mike Tyson para fazer o papel de estupro arrependido (S14E13) provocou vários protestos por parte do público. Tyson havia sido preso por estupro em 1991. Os protestos, no entanto, não apenas não impediram a participação de Tyson como também reforçaram a intenção dos produtores de sugerir que ‘todo mundo merece uma segunda chance’.

tituídos por tecnologia digital e até o reconhecimento dos suspeitos pelas vítimas – que passa a ser feito por *tablet* nas temporadas mais recentes. Vários episódios tratam de crimes cibernéticos. Mas é em relação à universidade antropológica que se encontram os elementos-chave para o sucesso e para a análise da série: a noção de ‘protagonismo feminino’ e de sua empatia com a ‘condição de vítima’.

A investigação policial de apoio psicológico da *SVU* oferece a ideia de que, para libertar as vítimas de seu sofrimento, é preciso incriminar e punir os verdadeiros responsáveis. ‘Ser vítima’ é empoderar o Outro em detrimento de Si. E esse é o tema central que a série enfoca e aprofunda: Somos todos vítimas. Todo mundo é vítima de algum modo, não apenas das próprias decisões, mas das decisões dos outros. A condição emocional de vítima é produzida a partir de objetos de ódio e da partilha de ressentimentos em comunidades de afeto. O Outro é objeto de ódio, mas também é o herói salvador. E, nesse contexto, a detetive Olivia Benson se apresenta como um modelo de protagonismo feminino, uma heroína que luta não apenas para punir os culpados, mas sobretudo para defender as vítimas (ou o lado vítima de cada um). Enquanto o protagonismo masculino é individual, linear e competitivo; o protagonismo feminino é coletivo, complexo e solidário. Não basta salvar o mundo como os homens, as mulheres precisam além disso amar o parceiro, cuidar das crianças e conviver na comunidade. As vidas femininas têm mais dimensões e suas narrativas são mais complexas, abordando vários aspectos além do heroico²⁶. As narrativas femininas são também mais coleti-

26. Indignada com o papel do feminino no modelo universal de narrativas heroicas conhecido como ‘Jornada do Herói’ de Joseph Campbell, a psicóloga Mauren Murdock elaborou ‘A Jornada da Heroína’, específica para caracterizar as narrativas heroicas femininas (MARTINEZ, 2008, 138-143).

vas, são histórias de famílias, de grupos, de comunidades – em oposição às narrativas heroicas masculinas dos ‘cavaleiros solitários’. O protagonismo heroico feminino não é individual, porque implica em um co-empoderamento mútuo e recíproco entre mulheres.

A proposta de estrutura narrativa da franquia *Law & Order* é de um protagonismo coletivo, com mudanças constantes de personagens. Mas, há também proposta de co-protagonismo de gênero nas séries derivadas, como é o caso de *Law & Order: Criminal Intent* (2001-2011). Mas, enquanto nessa série a interpretação genial de Vincent D’Onofrio como detetive Robert Goren desequilibra o protagonismo para o lado masculino, na *SVU* o protagonismo feminino rouba a cena dentro e fora da tela. A detetive Olivia Benson é promovida a sargento na 13ª temporada, após a saída de Elliot Stabler, e a chefe da delegacia na 15ª temporada com a aposentadoria do capitão Cragen. Nas temporadas mais recentes, até o promotor Barba obedece às suas ordens (o que é uma completa subversão da hierarquia institucional entre polícia e promotoria). Paralelamente, a atriz Mariska Hargitay também se empoderou e passou a dirigir alguns episódios. Atualmente, é produtora executiva da série e participa de várias organizações de apoio a vítimas de violência sexual²⁷. E a imagem de policial feminina especializada em crimes sexuais contra as mulheres tornou-se um modelo em todo mundo, seguido por milhares de policiais e delegacias especializadas. O protagonismo feminino ficcional inspirou uma onda de protagonismo feminino

27. Hargitay co-fundou a *Joyful Heart Foundation*, organização que apoia mulheres agredidas sexualmente. Também trabalha com o *Mount Sinai Sexual Assault and Violence Intervention*; e participa das campanhas: *The More You Know*; *Safe Horizon*, *Santa Monica Rape Crisis Treatment Center*; *Project ALS*; *Girl Scouts of the USA*; e o *James Redford Institute for Transplant Awareness*. É membra-honorário do conselho da *Multiple Myeloma Research Foundation*.

‘real’ em escala planetária. Porém, definir ‘protagonismo feminino’ é mais difícil do que parece. Não se trata apenas das narrativas protagonizadas por mulheres, mas também as que são orientadas por valores femininos²⁸.

Então, o protagonismo feminino precisa ser feminista? Olivia Benson não é uma militante que luta pela igualdade de gênero. Ela é uma policial que tem forte empatia emocional com as vítimas e não aceita a violência contra as mulheres. Acontece que é na prática que se percebe o machismo. Esse modelo de ‘feminista-na-prática’ tornou-se um lugar comum nas narrativas policiais femininas. Olivia Benson representa assim um ideal da heroína feminina contemporânea, que tenta reparar as injustiças decorrentes da violência sexual sempre priorizando a perspectiva feminina, sempre ‘desculpando’ a vítima e punindo os agressores primários.

6. Definindo os ‘actantes’

As ideias de ‘Vítima’ e ‘Juiz’ como “parasitas emocionais” forjadas pelo Ruiz (2005, 36-40), mesmo que não entendidas no sentido literal e sim como arquétipos ou actantes, podem ajudar a entender o esquema narrativo na série *SVU*. Segundo essa forma de pensar, todo mundo é ‘vítima’ pois sofre de auto piedade e todo mundo é ‘juiz’ porque se sente importante o suficiente para fazer justiça com as próprias mãos. Vítimas e agressores são papéis recorrentes.

28. E mesmo assim, será que se pode considerar *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen – o primeiro romance escrito, protagonizado e narrado na primeira pessoa por uma mulher – como exemplo de protagonismo feminino? Uma narrativa conservadora, que reforça a identidade de gênero e a submissão feminina?

Algumas pessoas pendem para o lado da vítima, outras preferem o papel de juiz, mas, muitas vezes, os papéis se tornam reversíveis. As vítimas reproduzem os abusos que sofreram; os psicopatas, quando acuados, se tornam vítimas do sistema que os produziu. ‘Vítima’ e ‘juiz’ seriam assim papéis reversíveis entre si, que todos podemos assumir em determinado momento.

A culpa desempenha um papel importante nas narrativas policiais em geral, mas, na série *SVU*, ela ocupa uma função fundamental. A pergunta chave da abdução (ECO, 1983, 45-46) é “quem é o culpado?”. Porém, no campo narrativo, essa pergunta desdobra-se em duas: quem é o criminoso e quem é a vítima? Quem tem culpa e quem não tem (ou deveria não ter).

No esquema narrativo da *SVU*, as vítimas se sentem culpadas ou são incriminadas, enquanto os verdadeiros responsáveis, os psicopatas, não sentem culpa. E para demonstrar essa forma de abdução mais refinada e as várias reversibilidades possíveis entre os arquétipos da ‘vítima’ e do ‘juiz’, ambos presentes na dinâmica narrativa da *SVU* foram selecionados alguns episódios da série para análise. Existe um modelo mais simples em que os agressores são vítimas de um agressor primário, como em S06E23, em que, a partir de um caso de estupro, a *SVU* descobre que vários soldados de guerra do Afeganistão (onde receberam a droga Quinimum contra a malária) surtaram e cometeram crimes em seu retorno. A promotora Novak então processa o exército dos EUA. Mas, há também variações complexas do tema, como em S14E01, quando o capitão Cragen acorda ao lado de uma prostituta morta – potencial testemunha em um caso *SVU* – na cama dele. Ele não se lembra de nada e é o principal suspeito do crime. Nesse caso, o capitão da *SVU* é vítima de uma armadilha que lhe coloca na posição de agressor. Mas, a narrativa se desenvolve anu-

lando essas inversões denunciando a proximidade da prostituição profissional de alto nível com o empresariado e com as autoridades governamentais (policiais, juizes, promotores, deputados). Ao invés de criminosas, as prostitutas seriam também vítimas.

Reparem como em ambos os casos os agressores se tornam vítimas de um agressor primário e o oculto. Essa noção ampliada de ‘vítima’ também nos permite distinguir entre ‘ser colhido por um infortúnio’ e ‘se sentir ultrajado com a situação’, entre ‘ser vítima’ e ‘se sentir como vítima’. Até mesmo o mais infeliz e desafortunado dos fatos pode ser interpretado como uma benção. *E essa liberdade de interpretação é o que faz toda a diferença.*

Um exemplo desta diferença entre ‘estar vítima’ e ‘se sentir vítima’ está em S18E12: uma capitã de elite do exército (Sarah Booth) sofre uma agressão sexual, mas se recusa a admitir a condição de vítima, já que seu treinamento militar não permite que ela se exima da responsabilidade de seus atos e consequências. Olivia, após várias tentativas frustradas de convencer a vítima de que ela não era responsável pelo acontecido, muda de estratégia, distinguindo o fato dela ter sido objeto de violência de sua condição subjetiva de se sentir indefesa e vulnerável, chamando-a de ‘sobrevivente’ e não de ‘vítima’, convencendo-a a denunciar o agressor. A capitã acaba matando seu algoz em legítima defesa, quando ele foi confrontá-la para que não o denunciasse.

Durante toda a série, o ‘empoderamento das vítimas’ (em paralelo com o “desmascarar dos psicopatas” por trás dos agressores imediatos) consiste em superar essa vitimização subjetiva dos agentes em nome da justiça. Outros exemplos poderiam ser citados à exaustão. O importante é distinguir a ‘situação objetiva de perda’ da ‘condição subjetiva de autopiedade’, ocultos e misturados no ‘ser vítima’. Cria-

-se assim a elite psicopata. Há uma dialética entre a comunidade das mágoas e as lideranças insensíveis e dominadoras. O poder é injusto, corruto e violento em virtude do consentimento da maioria silenciosa. Porque a maioria prefere ‘lamber as próprias feridas’ ao invés de dividir o risco de um futuro incerto.

Outro viés importante dessa abdução da vítima é o tema da dependência (e da possibilidade de reconquista da autonomia). Toda vítima depende de algo ou de alguém que o caracteriza como vítima. A vítima é sempre alguém que perdeu algo e tenta uma reparação simbólica, que ritualiza sua perda através de um vício. Uma vítima está sempre lambendo suas feridas emocionais, repetindo seu drama de injustiça e agressão²⁹. O vício é inato ou adquirido? Em vários momentos, há a discussão da predisposição genética versus educação ambiental sobre a natureza dos ‘adictos’. E a resposta é sempre que não há uma tendência genética para se tornar vítima. Essa é uma condição cultural e, como tal, pode ser modificada através de uma reeducação, de uma ‘resiliência’, de uma adaptação criativa à vida. E, em todos esses casos trabalhados pela *SVU*, superar as dependências e reconquistar a autonomia perdida significa deixar de ser vítima e assumir a responsabilidade pela própria vida.

29. E a *SVU* encontra, em sua cruzada em busca dos responsáveis últimos em um mundo de vítimas, todos os tipos de viciados: em jogos eletrônicos (S06E14); em jogos de azar, como é o caso da detetive Amanda Rollings (no final da 14^a temporada e começo da 15^a), a compulsão por sexo (S12E13); co dependências emocionais e em vários tipos de vícios em substâncias químicas. Enquanto algumas substâncias são apresentadas como ‘armas’ para transformar vítimas em agressores – como a cocaína (S04E12), o álcool (S05E07 e S11E04), o GHB (Ecstasy líquido) em vários episódios; outras substâncias são vistas como inofensivas e medicinais – como a maconha (S04E09) e a ayahuasca (S18E18). Esse último episódio investiga um estupro de um terapeuta associado a uma igreja brasileira da ayahuasca com uma adepta confusa, que alegava ter sido drogada mesmo sem ter ingerido a bebida. Com o decorrer das investigações, a incriminação da prática espiritual é deslocada para a capacidade hipnótica do terapeuta suspeito que acaba sendo condenado.

E os psicopatas? Vilões por natureza, para eles não há esperança, nem há esperança com eles. São os arqui-inimigos ideais para cultura das vítimas, pois não sentem culpa e não podem mudar seu comportamento predador. Vários episódios tratam do caráter genético e hereditário do transtorno (S05E13, S03E08, S14E19), que não tem tratamento.

Há inclusive o drama do filho adotivo de Benson, Noah, que é filho biológico de um estuprador psicopata. Benson reflete como será ver seu filho com as mesmas tendências do pai serial killer e mesmo assim acredita no poder da educação materna. Para entender como a condição de vítima se apresenta, é preciso compreender também sua dependência estrutural não apenas com a lei (ou 'juiz') mas também com o crime. Há uma interdependência entre os papéis da Vítima, do Juiz, do Criminoso e do Policial. Pode-se pensar essas relações através do modelo quadrado semiótico narrativo elaborado por Greimas (GOMES, 2016b; 2017).

Tabela 2 – Quadrado semiótico narrativo do seriado policial *L&O SVU*

Posição	Elementos narrativos	Narrativa
RELAÇÕES DE CONFLITO		
S1/~S2	Protagonista x antagonista	Policial x Criminoso
S2/~S1	Narrador x Sagrado Feminino	Juiz x Vítima
RELAÇÕES DE OPOSIÇÃO		
S1/S2	Protagonista e Narrador	Policial e Juiz
~S1/~S2	Sagrado Feminino e Antagonista	Vítima e Criminoso
RELAÇÕES DE CONTRAPONTO		
S1/~S1	Protagonista + Sagrado Feminino	Policial + Vítima
S2/~S2	Narrador + Antagonista	Juiz + Criminoso

‘Conflito’ é uma disputa entre dois ou mais agentes, que desejam finais diferentes para sua narrativa. O conflito central da narrativa é entre os policiais e os criminosos e o conflito secundário, entre o juiz (a sociedade, o sistema de regras) e a vítima (os que sofreram as consequências do crime). O conflito principal é a investigação por abdução (quem é o culpado); e o conflito secundário é a necessidade de reparação das perdas (quem não é o culpado, a abdução negativa). Em vários episódios da série, o conflito secundário se torna principal. E é a inversão destes dois conflitos que caracteriza a série.

‘Oposição’ é uma alternância de fatores opostos sempre constantes. As relações entre os arquétipos do juiz e do policial (lei e ordem), bem como as entre a vítima e o criminoso (agentes passivo e ativo do crime sexual), formam os pares de oposição simétrica na narrativa. A polícia investiga e a justiça condena – os dois aspectos opostos colaboram para incriminação dos suspeitos. Já na relação entre o criminoso com a vítima os fatores opostos não se somam, mas sim de subtraem. O lucro do criminoso é a perda da vítima; a restituição (simbólica) da vítima é a punição do criminoso.

‘Contradição’ é uma unidade irreconciliável de opostos. E a relação policial-vítima expressa a contradição entre o sujeito salvador e o

objeto a ser salvo; e a relação juiz-criminoso, a contradição entre as regras e sua transgressão.

Foucault demonstrou como o transgressor é produzido pelo sistema de regras. O mesmo pode ser dito da relação policial-vítima. São as vítimas que criam a necessidade do herói, que, em um segundo momento, cria mais vítimas para serem salvas. O espírito de rebanho é que forma o poder pastoral dos machos-alfa e a rebeldia dos lobos solitários. A sociedade de consumo é feita de vítimas e produz super-heróis psicopatas como uma compensação de seu desequilíbrio, para sua perpetuação.

7. Conclusão

Analisou-se aqui a tele série *Law & Order – SVU*, chegando a algumas conclusões: a) a ‘abdução da vítima’ distingue o agressor estratégico dos agressor tático imediato (que, em perspectiva, também é vítima); b) a diferença entre a ‘situação de perda’ e a ‘vulnerabilidade emocional’ oculta na definição de ‘vítima’; c) a relação entre a condição de vítima e a falta de autonomia (as relações de dependência de diferentes tipos); e, finalmente, d) a interdependência recíproca entre os arquétipos da vítima, do juiz, do policial e do criminoso.

Jost (2012) acredita que as séries americanas fazem tanto sucesso porque oferecem um ‘ganho simbólico’ para o público, apresentando problemas e soluções sobre as relações afetivas cotidianas (familiares, profissionais e sociais). A *SVU* nos ensina a abduzir não apenas os culpados, mas também as vítimas. E esse é seu ponto de contato emocional com o público e o ganho cognitivo que ela oferece é o

empoderamento da vítima. O poder é injusto, corruto e violento em virtude do consentimento da maioria silenciosa. Porque a maioria prefere ‘lamber as próprias feridas’ ao invés de dividir o risco de um futuro incerto’. E a *SVU* deseja que cada um mate seu psicopata interior e empodere a vítima dentro de si.

Jessica Jones e o protagonismo feminino

Uma narrativa sobre sororidade e o ‘pseudo-herói’ de gênero

I. Introdução

‘Herói’ é o protagonista que faz coisas erradas pelos motivos certos. Quebra regras morais e culturais por motivação ética. No caso, a heroína feminista é bêbada e mal-vestida, mas coloca os machos no devido lugar. Há também os ‘pseudo-heróis’, que são os personagens que fazem coisas certas pelos motivos errados. Por exemplo: fazem o bem para serem reconhecidos, por vaidade.

O pseudo-herói é uma das 31 funções narrativas descritas por Propp (2006) nos contos de fada russos, representando alguém que faz a jornada iniciática e fracassa ou como um personagem que recebe o prêmio destinado ao verdadeiro herói sem o merecer. Hoje, vemos o pseudo-herói como um actante.

Actantes são “os seres ou as coisas que, a título qualquer e de um modo qualquer, ainda a título de meros figurantes e de maneira mais passiva possível, participam do processo” (GREIMAS; COURTÉS, 2008, 20); ou ainda “um tipo de unidade sintática, de caráter pro-

priamente formal, anteriormente a qualquer investimento semântico e/ou ideológico” (2008, 21)³⁰.

Nas narrativas de super-heróis a disputa entre heróis e pseudo-heróis é um lugar comum, frente aos vilões, aqueles que fazem coisas erradas pelos motivos errados. Geralmente, a questão é posta através do dilema moral entre matar o vilão ou entregá-lo à justiça. Batman tem várias histórias sobre pseudo-herói. Na verdade, todos os super-heróis, principalmente os vigilantes, têm narrativas em que se discute a diferença ética entre as noções de justiça e vingança. E muitas vezes, o herói é forçado a adotar o pseudo-herói como parceiro. Gigalmesh, o primeiro herói, derrotou e depois ficou amigo de Enkidu, o primeiro pseudo-herói.

A versão mais recente e a atualizada deste tipo de história é a web série da Netflix *Jéssica Jones* (2016-2019), em que a personagem Patrícia Walker (apelidada de Trish ou Patsy) se torna a pseudo heroína mais verossímil e próxima da realidade cotidiana até o momento. Trish (Rachael Taylor) foi a primeira vítima e sua mãe, Doro-

30. Os actantes de Greimas não são (necessariamente) personagens ou arquétipos psicológicos. Mas guardam grande semelhanças com essas categorias. Greimas escreveu um texto específico (1983), em que explica as semelhanças e diferenças entre personagens, figuras e actantes. Aqui considera-se as categorias de protagonista e antagonista (tipos de personagens para Propp) como equivalentes aos actantes Sujeito e Anti Sujeito. Nas narrativas audiovisuais atuais, os personagens são quase sempre actantes. Embora seja possível que um protagonista narrativo seja um anti-sujeito simbólico, como, por exemplo, uma história de Lúcifer. Mas, há também trabalhos mais sofisticados com protagonistas coletivos ou abstratos. Antagonistas também: adversidades, preconceitos, medos, tudo que for contrário ao protagonista. Hoje, o elemento feminino deixou de ser um objeto passivo e também protagoniza a narrativa, instaurando novos objetos de valor abstratos. Assim, o actante ‘Objeto de Valor’ foi associado ao arquétipo psicológico do ‘Sagrado Feminino’ assumindo diversas identidades narrativas: a natureza, a mulher, a sociedade. E, no lugar do actante Ajudante, coloca-se aqui o Narrador, que corresponde ao Self (ou identidade da consciência) e deve ser entendido como uma mediação entre autor e leitor; e não como “narração”, um discurso da narrativa que “conta” a história. Onipresente e onisciente, ele é uma presença narrativa constante e invisível.

thy Walker (Rebecca De Mornay), a primeira vilã que Jessica Jones (Krysten Ritter) salvou e derrotou respectivamente. E os fantasmas e conflitos arquetípicos envolvendo essa situação se reproduzem durante as três temporadas da série.

Jessica Jones é uma heroína dos quadrinhos Marvel que foi recentemente (2015-2019) adaptada para Netflix dentro de um projeto³¹ de várias outras séries: *Demolidor* (2015-2018), *Luke Cage* (2016-2018), *O Justiceiro* (2017-2019), *Punho de Ferro* (2017-2018) e *Os Defensores* (2017) – que reuniu todos em uma única história. A série de Jessica Jones foi a segunda a ser lançada, a que obteve melhores resultados de crítica e público³² e a última a ser cancelada: sua terceira temporada em 2019 pôs fim a essa parceria³³.

As séries formam um universo narrativo próprio, compartilhando continuidade em uma única linha do tempo³⁴. Elas são entrelaçadas do ponto de vista intertextual entre si, com participações recíprocas dos protagonistas (overcross) e até personagens secundários em comum – como o advogado Franklin “Foggy” Nelson (Elden Henson) e a enfermeira Claire Temple (Rosario Dawson), entre outros. Todas as séries têm uma estética sombria, do figurino às trilhas sonoras, são voltadas para um público adulto (com cenas de sexo e violência) e são localizadas em diferentes bairros de Nova Iorque.

31. Produzida pela Marvel Television em associação com ABC Studios e Tall Girls Productions, com Melissa Rosenberg sendo a showrunner.

32. Principalmente na primeira temporada, v. [wikipedia.com/jessica_jones](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jessica_Jones).

33. Entre as especulações, se comenta o fato de a Disney estar se preparando para lançar o próprio streaming e, como a Marvel faz parte do grupo Walt Disney, não seria interessante continuar produzindo histórias em outra plataforma.

34. Esse foi um dos grupos de heróis Marvel (Os Defensores) que não participaram da versão cinematográfica da Guerras Civis, *Os Vingadores – Ultimato* (2019); reboot completo do universo narrativo dos quadrinhos, que incluiria ainda os X-men, o Quarteto Fantástico, o Surfista Prateado e outros personagens Marvel.

Nos quadrinhos, a personagem participou de diferentes revistas: *Alias: codinome investigações* (2001-2004), *The Pulse* (2005-2009) e *Novos Vingadores* (2010-2013).

2. Biografia ficcional dos quadrinhos

Em participações especiais, Jessica Jones já foi namorada de Scott Lang, o segundo Homem-Formiga (*Dinastia M*) e colega escolar de Peter Parker (*Ultimate Spider-Man*), obcecada em descobrir a identidade do Homem-Aranha. A história de vida da personagem é longa, tem várias versões (com escritores e desenhistas diferentes) e vai bem além do período narrado pela web série – correspondente às narrativas gráficas da revista *Alias, codinome investigações* – em que Jones é uma ex-heroína no escritório ‘Alias: Investigações’. Depois deste período, Jessica casa-se com Luke Cage, tem uma filha, volta a ser uma super-heroína, desiste novamente, retorna mais uma vez e entra para os Jovens Vingadores, como personagem coadjuvante. Em vários momentos de sua história, Jessica usou disfarces como Safira, Paladina e Poderosa. Jessica perdeu sua família, sofreu um acidente, mas ganhou superpoderes após ficar em coma. Após morar em um orfanato, foi adotada. Como a super-heroína Safira, é sequestrada e hipnotizada pelo Homem-Púrpura (Killgraves). Sob o controle telepático do psicopata, Jones tenta matar o Demolidor e ataca a Feiticeira Escarlate, sendo derrotada por Visão, ficando novamente de coma. A narrativa da revista *Alias: codinome investigações* e da primeira temporada da web série da Netflix começa neste ponto, quando Jéssica desiste do super-heroísmo e abre um escritório de investigações.

Aliás, as séries gráficas da revista *Alias* (escritas por Brian Michael Bendis e desenhadas por Michael Gaydos) se aproximam muito mais da estética *noir* e *dark* das web séries Marvel na Netflix do que os quadrinhos dos outros personagens ou da própria Jessica em outras revistas. Há uma ênfase no cotidiano existencialista e triste, nos tons cinzas, em personagens alcoólatras, cínicos, pessimistas e autodestrutivos – em oposição ao mundo idealizado e colorido dos super-heróis.

Fragmentos de Jessica Jones: a imagem feminina em *Alias* – Codinome Investigações (SOARES & MAGALHÃES, 2014), resumindo a dissertação de mestrado em Comunicação na UFPB de Marcelo Soares, estuda como as histórias em quadrinhos do gênero superaventura constroem a imagem das mulheres a partir da revista *Alias: Codinome Investigações* através da Análise de Discurso. Conclui que a revista representa uma nova visão das mulheres na superaventura, não só aprofundando esse ponto como sendo também um registro histórico de um período sociocultural de transformações e novas configurações.

Então, a série da Netflix ampliou e atualizou esse caráter feminista radical e seu ineditismo do protagonismo heroico feminino já existente na Jessica Jones dos quadrinhos na revista *Alias*. Além do sucesso de público e crítica, vários trabalhos acadêmicos³⁵ foram escritos em função da versão audiovisual da personagem, destacando seu protagonismo feminino inédito em narrativas de aventuras e seu conteúdo feminista contemporâneo, nas falas e atitudes da heroína.

A série de animação da ABC/Marvel Television, *Jessica Jones*, exibida em 2015 e 2018, é a primeira série de televisão do Universo

35. Por exemplo: (KENNA, 2015; RYAN, 2015).

Cinematográfico Marvel a ser feita especificamente para um público adulto e a apresentar uma super-heroína como personagem principal. Também é notável por ter uma executiva feminina, Melissa Rosenberg, escritora ou co-roteirista, e, em sua segunda temporada, todas as diretoras.

Empunhando uma mistura genérica inovadora de thriller de crime noir e fantasia de super-herói, a série adapta suas fontes de ficção gráfica para o primeiro plano de Jones como o personagem central. Suas tramas estreitamente entrelaçadas, diálogos espirituosos e narrativa visual ricamente trabalhada abordam temas de trauma, poder e responsabilidade. Krysten Ritter aparece como o cínico super-humano que luta para reconciliar sua força e agilidade com a vulnerabilidade ao abuso psico-sexual depois de ter sido abusado pelo monstro de controle mental, Kilgrave (David Tennant). Referindo-se a teorias de controle coercivo e estereótipos de gênero na narrativa contemporânea, este artigo discutirá como a primeira temporada de Jessica Jones envolve abordagens feministas à narrativa televisiva desafiando as representações convencionais do super-herói feminino no período que antecedeu a era #MeToo, e abrindo possibilidades para as mulheres no reino do fantástico como atores, escritores e produtores (GREEN, 2019. Traduzido por mim).

No Brasil, dois trabalhos se destacam de muitos meramente descritivos: a monografia Heroína fracassada e mulher complexa – análise da personagem Jessica Jones no seriado da Netflix (NICACIO, 2016); e o artigo Por que precisamos falar sobre Jessica Jones? (PAZ, 2016).

Esses textos apontam para o processo de empoderamento feminino da jornada de Jones durante a primeira temporada da série, de uma vítima vulnerável sem auto estima para se tornar uma protago-

nista na luta telepática contra o machismo, encarnado em seu arqui-inimigo Killgraves (David Tennant). Para vencer o vilão (personificação do patriarcalismo cultural) e se tornar inume mentalmente a sua influência sutil, Jones não pode sentir pena de si ou dos outros, não deve se sentir culpada por seus erros, equiparando-se emocionalmente ao psicopata, sem, no entanto, perder o foco da justiça.

A luta da heroína Jessica Jones (o empoderamento do sujeito do protagonismo heroico feminino) contra o antagonista (o anti-sujeito, o mundo patriarcal encarnado em Killgraves, na primeira temporada, e em outros vilões nas seguintes) é lateralmente condicionada pelo relacionamento amoroso com o herói Luke Cage (Mike Colter) e amizade fraterna com Trish Walker (Rachael Taylor).

3. Metodologia

Ao longo dos anos, utilizamos a metodologia do quadrado semiótico de Greimas em várias investigações audiovisuais diferentes. Estudamos o videogame *Dante's Inferno* (GOMES, 2011); quatro versões de Hamlet para o cinema fiéis ao texto original (GOMES,

2016a); e o seriado televisivo *Castells* (GOMES, 2016b). Para tanto, várias adaptações não autorizadas foram feitas³⁶.

A essência da metodologia greimasiana tem três momentos distintos: descrição, análise e interpretação. Para descrever a narrativa, sugerimos algumas categorias narrativas simples: enredo principal (e subenredos); narrador; espaço-tempo; ambiente; e personagens. Espera-se que, descrita através dessas categorias, o leitor possa entender a narrativa sem a ter assistido. Há, em seguida, três níveis de análise: a linguística, a discursiva e a narrativa – que detalhamos adiante. E, finalmente, há ainda a interpretação, em que se discute os elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”.

36. O próprio Greimas modificou os actantes do diagrama do quadrado narrativo na *Semiótica das Paixões* e em *Da Imperfeição*, indicando a necessidade de adaptação criativa de seu modelo. Na verdade, vários arranjos são possíveis, incluindo ou excluindo elementos simbólicos diferentes segundo as histórias e deve-se estar aberto para aprender a aperfeiçoar os conceitos com as narrativas novas, ao invés de querer aplicar modelos analíticos de regras de forma inflexível. Aliás, a definição dos elementos simbólicos (para o quadrado semiótico narrativo) é sempre arbitrária e subjetiva, pois trata-se de uma interpretação. A mensagem da história vai sempre depender de quem a lê, da definição dos elementos simbólicos de quem analisa a narrativa. Diferentes leitores podem identificar diferentes actantes da narrativa que leem; e chegar a conclusões morais diferentes. Poder-se-ia dizer que se faz aqui uma leitura muito junguiana de Greimas, confundindo as noções de arquétipo com actante. De fato: a diferença entre as noções é apenas de contexto teórico, pois, enquanto o arquétipo é uma forma-modelo dentro de uma arqueologia; o actante é um universal do imaginário, dentro de uma narrativa. Na narrativa “A queda do Éden do Genesis” há quatro elementos actantes e arquetípicos: Jeovah (narrador/self), Adão (protagonista/ego), Eva (ajudante/anima) e a Serpente (antagonista/sombra). Tradicionalmente, os actantes combinam com os arquétipos, mas é possível contar a mesma história de outras formas. Por exemplo, posso recontar a história com a serpente narradora e/ou com Eva como protagonista da narrativa. Isto mostraria os lados negativos de Adão e de Jeovah (os actantes seriam destacados dos seus arquétipos de origem), abrindo novas possibilidades de leitura e interpretação da narrativa. E por isso o primeiro elemento a ser definido é sempre o narrador, o Self, elemento consciencial da narrativa. Eu posso contar a história do ponto de vista de Adão, Eva ou da Serpente; transformando o arquétipo de Jeovah em personagem actante da narrativa de um deles. O segundo passo é definir os actantes protagonista e antagonista entre os outros três arquétipos restantes. Resumindo: os arquétipos são elementos psicológicos e os actantes são dispositivos narrativos. Podem coincidir, reforçando a estrutura narrativa; ou não, desconstruindo narrativas tradicionais.

Tabela 1 – Descrição, análise e interpretação de narrativas

CATEGORIAS DESCRITIVAS	NÍVEIS DE ANÁLISE	INTERPRETAÇÃO
Enredo	Linguística – Semiótica (Texto, imagens, sons)	QUADRADO SEMIÓTICO NARRATIVO
Narrador		
Espaço Tempo	Análise Discursiva de conteúdo	polarização dos elementos simbólicos
Ambiente		
Personagens	Análise Narrativa (contexto e comparações narrativas)	Mensagem

Fonte: elaborado pelo autor

Na descrição (ou forma de expressão), alguém (O SUJEITO) deseja alcançar algo (O OBJETO DE VALOR) e é atrapalhado por algo/alguém (O ANTI SUJEITO). Nas análises (substância de expressão e forma de conteúdo), entendemos o gênero da narrativa (que tipo de objeto de valor) e sua ideologia (a identidade do anti-sujeito). E apenas na interpretação (ou substância de conteúdo) chegamos aos conteúdos mais subjetivos e universais, aos elementos simbólicos e psicológicos da narrativa, aos ‘universais do imaginário’, que combinados de diferentes modos formam a “mensagem” da narrativa.

Greimas sugere a organização desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo. Este modelo consiste em definir quatro actantes e organizá-los em seis pares de opostos: duas relações de contradição; duas relações de contrariedade; e duas relações de complementaridade³⁷ – entre os quatro elementos simbólicos principais da narrativa.

37. Também se alterou as relações de polaridade entre os actantes para Contradição, Contraste e Complemento – mais simples e mais abrangentes para análise de texto audiovisuals que as relações de Oposição, Contrariedade e Implicação originalmente propostas por Greimas, que são mais literárias e menos visuais. Trabalha-se assim com uma adaptação criativa da proposta de Greimas e não com a aplicação rígida de sua metodologia.

4. Interpretação

Não vamos fazer a descrição completa da série aqui, nem a analisar do ponto de vista dos quatro níveis (fílmico, discursivo, contextual e ideológico), mas apenas fazer sua interpretação através de seus elementos subjetivos. Através do modelo do quadrado semiótico narrativo desenvolvido por Greimas (1973) pode-se observar como os ‘actantes’ (elementos simbólico-narrativos universais) formam pares de relações na história de Jessica Jones.

Quadrado Semiótico Narrativo da série Jessica Jones

JESSICA JONES Protagonismo Feminino A heroína lunar	KILLGRAVES Antagonismo Sociedade Patriarcal
TRISH Co-protagonismo Feminino Pseudo heroísmo	LUKE CAGE Co-protagonismo Masculino Liberdade e colaboração

Elaborado pelo autor

Conflito principal: enquanto o herói solar clássico se rebelava contra a natureza e contra as deusas matriarcais, a heroína lunar atual luta contra a sociedade patriarcal. Mas, apesar de principal, no sentido heroico pois estabelece a relação entre o protagonista (Sujeito) e o antagonista (anti sujeito), essa contradição é fortemente condicionado pelo conflito secundário.

Conflito secundário: A contradição entre o antigo feminino (Trish) e o novo masculino (Luke Cage). E esse duplo condicionamento é que leva o sujeito ao empoderamento. O ‘novo masculino’

representa a relação de liberdade e colaboração com o outro sexo e o ‘antigo feminino’, corresponde aos aspectos ‘vitimizados’ passivos e contra fóbicos da própria identidade de gênero.

Complemento principal: o relacionamento amoroso Jones & Cage. Embora a relação de oposição complementar entre o protagonismo feminino e o elemento masculino seja a principal do ponto de vista do esquema de actantes proposto por Greimas, na narrativa em questão ele aparece de modo discreto, como uma promessa futura, como um fator de conforto e esperança.

Complemento secundário: o relacionamento entre vítima e vilão. Este sim, apesar de formalmente secundário, parece ser a relação mais importante, não apenas das relações de oposição complementar, mas de todas seis relações de pares extraídas da narrativa. Como deixar de ser vítima (empoderar-se) sem se tornar um vilão e também como empoderar aos outros também sem se tornar um manipulador – eis o que parece ser a discussão central de toda a série.

Contraponto principal: o novo protagonismo feminino versus o antigo feminino patriarcal. A analogia entre a protagonista e sua melhor amiga é constantemente feita por essa última, fazendo com que o telespectador a inverta do ponto de vista de Jones. Porém, além de Trish, também há comparações entre o protagonismo feminino com o comportamento de Dorothy Walker (Rebecca De Mornay), mãe de Trish, e da advogada Jeri Hogarth (Carrie-Anne Moss).

Contraponto secundário: o homem-vilão versus o homem-parceiro. Seguindo a lógica de que o conflito e casamento secundários

são mais relevantes do que as relações de contradição e oposição complementar. A relação analógica de contraponto masculino é quase subliminar, passado despercebida. Além da comparação entre a masculinidade de Cage x Killgraves na primeira temporada, essa relação é representada na segunda temporada pelos actantes Malcolm Ducasse (Eka Darville), vizinho do escritório Alias viciado em drogas que Jones ajuda e passa a trabalhar com ela e a se relacionar com Trish x a IGH, uma grande empresa farmacêutica que a todos corrompe; e, na terceira, pelo personagem Erik Gelden (Benjamin Walker), capaz de sentir a maldade das pessoas x psicopata George Sallinger (Jeremy Bobb).

O que se percebe de saída da análise através do modelo do quadrado semiótico narrativo é que as relações secundárias são mais importantes que as principais. O conflito entre o feminino patriarcal com a nova masculinidade é mais importante do que a própria luta da protagonista contra o mundo machista.

A relação de oposição complementar entre o vilão e a vítima é mais relevante do que o relacionamento amoroso. E, finalmente, a analogia entre as formas de masculinidade, embora invisível, é mais valorizada do que a comparação entre mulheres, que é inclusive caricaturada pelo olhar equivocada de Trish.

Para entender melhor a singularidade da narrativa é preciso focar na relação entre Jessica e Trish. Após o acidente que vitimou seus pais e lhe deu poderes, Jessica Jones foi adotada por Dorothy Walker e sua filha, Patrícia. Nas histórias em quadrinhos, Dorothy era uma escritora de quadrinhos, que criava uma revista sobre sua filha Patsy.

Nesse universo narrativo, Patsy ou Trish *não se sentia* inteiramente confortável com sua exposição, principalmente porque quem

tinha realmente poderes era sua irmã adotiva Jessica. Porém, depois as duas crescem e realmente se tornam super-heroínas. A série da Netflix faz algumas alterações nesse enredo, mas mantém o essencial do relacionamento entre as três personagens.

Na primeira temporada, Trish Walker, *é a* apresentadora do talk show radiofônico Trish Talk. Ela foi uma atriz mirim de TV, que estrelou na infância sob a mão de ferro da mãe-agente Dorothy. Jessica foi adotada pela empresária para melhorar a imagem da filha – colocando as duas na mesma escola como um ato de caridade altruísta.

No entanto, Dorothy foi uma mãe abusiva. Certa noite, ela forçou Trish a vomitar no banheiro, chamando-a de ‘Fatsy’ – fazendo com que Jessica usasse seus poderes para defender a irmã. O incidente formou um vínculo profundo entre Trish e Jessica, colocando um limite nas manipulações interesseiras de Dorothy. As duas alimentam uma cumplicidade que fortalece a ambas. A amizade as (super) empodera. Elas se tornam super-heroínas durante anos e depois voltam a vida cotidiana, no momento em que a narrativa da série começa.

Durante toda a série, Trish oscila entre ser uma celebridade (e uma jornalista, defensora do interesse público) e uma vigilante justiceira que mata os criminosos, tentando conciliar as duas condições em diversos momentos. Ela nutre pela melhor amiga sentimentos ambíguos de amor e de inveja. E em vários momentos, se aproxima do papel de vilã, fazendo ‘coisas erradas pelos motivos errados’.

Enquanto Jessica sempre a acolhe como parceira, sempre sofre as consequências dos erros da irmã e sempre aprende com eles. Graças a Trish, Jessica se torna emocionalmente capaz de derrotar Killgraves e Sallinger; também graças a Trish, Jessica descobre a essência do heroísmo feminino: a dádiva anônima.

5. Conclusão

Inicialmente, apresentou-se a personagem Jessica Jones no universo narrativos Marvel a partir dos quadrinhos e, em seguida, contextualizou-se a produção de sua versão audiovisual. Após uma brevíssima revisão bibliográfica dos estudos da web série, definiu-se sua importância: o pioneirismo do protagonismo feminino de aventuras e seu forte componente feminista. Depois, sem descrever a narrativa nem a analisar do ponto de vista discursivo (como seria necessário), aplicou-se então o modelo do quadrado semiótico narrativo aos principais actantes da história, estabelecendo uma grade de relações de conflito, complemento e contraposição.

Procurou-se aqui evitar *spoilers* (informações que prejudiquem o suspense, adiantando os finais dos enredos) e dar apenas elementos interpretativos para que, quando o leitor assistir às três temporadas da série perceba as nuances que resaltei. Isto impediu de descrever melhor a narrativa, analisando-a de forma muito resumida. Os leitores que já assistiram não terão dificuldade em entender meu propósito, embora talvez sintam falta de uma melhor fundamentação de meus argumentos em cenas e diálogos da série. O relevante foi descrever adequadamente o actante do ‘pseudo-herói’, principalmente em relação à questão da visibilidade e do reconhecimento.

É claro que outras interpretações são possíveis. Por exemplo: algum crítico disse e toda mídia repetiu que a série é sobre dilemas morais (o bem e o mal) e que o que caracteriza o herói é o sacrifício e que esse é o elemento chave para diferenciar o comportamento de Jessica do de Trish. Na presente perspectiva, essa é uma forma

superficial (e moralista) de interpretar a narrativa. A renúncia ao reconhecimento vai bem além do sacrífico. Para o ‘verdadeiro herói’, o anonimato (ou a dupla identidade) é um benefício necessário. Aliás, essa é uma discussão que o personagem Jessica Jones traz de antes da série e que leva para além dela sem solução.

The Good Place

Multiversos & Gamificação

I. Introdução

‘Cultura de series’ é a tendência contemporânea ao consumo de narrativas audiovisuais de ficção seriada, feitas para televisão fora da televisão (via DVDs, arquivos digitais ou streaming). As séries fomentam interesses que não se limitam às comunidades de fãs com narrativas específicas, mas “também indicam a formação de um repertório histórico em torno desses programas, de uma telefilia transnacional, de uma cultura das séries” (SILVA, 2014, 241).

Já se percebe que essa cultura das séries está, aos poucos, ocupando um lugar central na vida contemporânea. As séries televisivas, chamadas em passado recente de ‘enlatados’ em virtude de sua baixa qualidade, são agora verdadeiras obras de arte – canalizando recursos técnicos, artísticos e financeiros em uma nova estrutura de produção e distribuição: as plataformas digitais de *streaming*.

Surgem novos modos narrativos: a complexidade de Mittell (2012; 2015) e a narrativa transmídia de Jenkins (2009). Surgem também novas práticas culturais, como os fenômenos do *binge-watching* (prática de assistir a vários episódios de um mesmo programa) e do *social TV* (uso simultâneo da internet e da televisão pelos telespectadores, a experiência da segunda tela combinada aos hemisférios cerebrais).

Silva (2014) discute a existência de uma cultura das séries a partir de três condições: a sofisticação das formas narrativas (textos de

qualidade, a presença do produtor-escritor no comando das séries), o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (online ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual (não apenas organizando o público em grupos de fãs, mas sobretudo permitindo uma gestão aparentemente compartilhada do produto cultural). As séries da televisão incorporam os elementos narrativos teatrais (cenográfico, figurino, dramaturgia), literários (roteiro, diálogos, narrador em off, legendas), cinematográficos (a fotografia, a sonoplastia, a edição de imagens e seus efeitos) e radiofônicos (a serialização em módulos, episódios e temporadas ao longo do tempo; e o tempo simultâneo ao vivo).

As narrativas ficcionais eram literárias e teatrais no século XIX e se tornaram cinematográficas no século XX. O leitor e o espectador presencial do teatro foram substituídos pelo público consumidor de imagens técnicas – em vários contextos de recepção diferentes no espaço e no tempo. A televisão assimilou os sistemas narrativos da literatura, teatro e cinema gerando um novo modelo narrativo, que está, durante o século XXI, sendo reinventado pelas redes e dispositivos móveis. O videogame e a internet tornam as narrativas audiovisuais ficcionais, além de seriadas e instantâneas, também interativas e segmentadas. A serialidade narrativa está se tornando ‘gamificação’. As narrativas audiovisuais de ficção assimilaram as antigas estruturas e estão absorvendo as novas, reformulando-as em uma constante transformação. Nesse novo contexto, as séries audiovisuais passaram a tratar de temas nobres – como a filosofia – dentro de sua linguagem prática e direta.

2. Objeto-recorte

O bem e o mal são interações coletivas grupais e não qualidades individuais da natureza humana. Assim, todo mundo é bom e/ou mal dependendo do contexto e de suas companhias. Essa é uma das premissas do seriado *The Good Place* (2016-2020), em que quatro protagonistas morrem e vão a um inferno (denominado de *the bad place*) holograficamente construído como se fosse um paraíso.

Ao final da primeira temporada, os protagonistas percebem que não estão no paraíso e porque se encontram naquela situação. No processo, com vários flashbacks da vida antes da morte dos quatro protagonistas, fazem uma revisão dos conceitos do bem e do mal na filosofia moral (Kant, Hume, Aristóteles, John Rawls) – em conjunto com o demônio responsável pelo seu julgamento final, Michael, em uma dupla menção, ao Arcanjo Solar do Juízo Final e ao produtor executivo da série Michael Shur (já bem sucedido em outros projetos: *The Office*, *Parks and Recreation* e *Brooklyn Nine-Nine*), que convidou especialmente o ator Ted Danson para o papel por se identificar com ele.

Os quatro protagonistas não são nem boas pessoas, nem assassinos violentos, mas pessoas normais, com falhas de caráter comuns. Eleanor Shellstrop (Kristen Bell), uma vendedora desonesta do Arizona que entrou no *Good Place* aparentemente confundida como uma advogada de direitos humanos com o mesmo nome que morreu no mesmo dia e local. Chidi Anagonye (William Jackson Harper), um professor de ética nigeriano criado no Senegal, chato, indeciso e sem sentimentos com os outros. Tahani Al-Jamil (Jameela Jamil), uma filantropa rica, fútil, invejosa e falsa. Jianyu Li (Manny Jacin-

to), um monge budista silencioso de Taiwan, que mais tarde revela-se realmente como Jason Mendoza, um falecido DJ e pequeno traficante de drogas da Flórida. Muito do sucesso de *The Good Place* se deve à excelente química do elenco. Além disso, a série escapa de certos clichês ao oferecer uma protagonista mulher, um elenco multitétnico e piadas que não fazem uso de elementos sexistas.

Outra personagem importantíssima é Janet (D'Arcy Carden), uma forma de inteligência artificial que se confunde com o próprio sistema holográfico *The Good Place*. Embora seja programada, tem autonomia relativa para fazer escolhas pessoais e várias vezes produz resultados inusitados. Janet é morta várias vezes durante a segunda temporada, isto é, o sistema é reinicializado, apagando a memórias dos quatro protagonistas. Eles voltam ao começo da narrativa, quando descobrem que morreram e são informados que estão no *Good Place*, embora intimamente saibam que não merecem e que algo está errado. E a cada morte de Janet, e cada repetição da narrativa, em algum momento os protagonistas percebem que não estão no *Good Place*. E essa descoberta que se está no inferno, reinicializa novamente o sistema, aperfeiçoando todos os seus agentes (inclusive a própria Janet) em uma história cada vez mais complexa.

Em uma das primeiras versões do universo, Janet e Jason se apaixonam e se casam. Muitas versões após, embora ninguém se lembrasse desses acontecimentos, eles passaram a interferir no desenvolvimento do sistema-narrativa atual. As atualizações assemelham-se assim aos conceitos hinduístas, budistas e espíritas de reencarnações em vidas passadas e aprendizado kármico, sendo que no seriado o sistema (simbolizado por Janet) torna-se cada vez mais humano na medida em que os quatro agentes estabelecem um pacto de colaboração para o desenvolvimento moral de cada um. O enredo

da série é um quebra-cabeça lógico contínuo com reviravoltas que têm que funcionar em várias dimensões diferentes, centralizado por uma questão simples e infinitamente complexa: o que significa ser uma boa pessoa.

3. Conteúdo filosófico prático

O seriado *The Good Place* é uma comédia de erros ‘sobre filosofia’, mas não exatamente do mesmo modo que *The Big Bang Theory* é ‘sobre ciência’. Seriados de humor não são seminários de pós-graduação, a filosofia e a ciência são superficiais e utilizadas como pano de fundo para piadas. *The Good Place*, no entanto, vai um pouco mais além pois as ideias filosóficas realmente determinam e moldam o enredo de modo prático (STREET, 2018). E quais são essas ideias filosóficas?

Para Emmanuel Kant, por exemplo, a moral não nos ensina a ser felizes, mas sim a sermos dignos da felicidade. É a ideia do “Imperativo Moral”. De acordo com este conceito kantiano, há uma única regra que define se uma ação é moralmente justificável: a conduta de alguém só pode ser correta se aquela ação puder ser replicada por qualquer pessoa, em qualquer situação, e ainda assim ser considerada positiva. Assim, por exemplo, não existe mentira justificável: se uma específica pode ser muito ruim, então todas o são. Roubar ou matar? Também. No imperativo categórico, se algo for errado, sempre será imoral e não poderá ser justificado, independentemente da situação.

Chidi passa toda primeira temporada perdido em dilemas kantianos sobre diferentes imperativos morais – ele sofre particularmente com a mentira de estar em *Good Place* sem merecer. A ideia de ‘merecimento’ ético – oriunda de várias religiões – também é bastante

trabalhada. Quem cumpre as regras merece ser recompensado. Porém, o desejo de ser recompensado é contraditório com a ideia de ‘ser uma boa pessoa’ natural e espontaneamente. Mesmo fazendo o bem ao longo de suas vidas, alguns mortos não alcançam a pontuação necessária para ir para o *Good Place* porque o bem foi feito de forma “interesseira”. Nas temporadas seguintes, no entanto, há um resgate positivo da ideia de “fazer o bem interesseiramente” como sendo um treinamento para um dia, “fazer o bem espontaneamente”.

Outra corrente filosófica problematizada na série é o existencialismo, em que o imperativo é a ideia de “autenticidade” moral de cada indivíduo. Essa “filosofia de adolescentes” se contrapõem ao aprendizado sócio construtivista em grupo. Há um episódio inteiro baseado na noção de liberdade de Søren Kierkegaard, autoconfiança e fé na vida (na verdade, fé em Deus, embora a série não reconheça).

Porém, a abordagem filosófica mais importante na série é o utilitarismo, que corresponde à forma de pensar do senso comum. A ideia básica é que um ato moral é aquele que concede o maior bem para o maior número de pessoas.

O conceito de certo e errado não está na ação em si, como pensava Kant – e sim nos seus resultados: os fins justificam os meios. Porém, como doutrina moral, o utilitarismo foi elaborado pelos filósofos Jeremy Bentham e John Stuart Mill no século 19. Para eles, uma ação é considerada boa quando promove o bem ou a felicidade – ao máximo de pessoas possível. Se, mesmo que bem-intencionada, uma pessoa acaba provocando o mal, sua ação pode ser considerada imoral.

No contexto utilitarista, a série trabalha bastante o problema do bonde, apresentado formalmente na segunda temporada e universalizado nas terceira e quarta temporadas. O dilema é o seguinte: uma locomotiva desgovernada vem na direção de cinco pessoas que

estão nos trilhos do trem. Não há tempo de fugir. A única maneira de salvar o grupo é puxando uma alavanca que muda a direção do trem, mas isso acabaria resultando na morte de outra pessoa (uma só) que está nos outros trilhos. Não existe uma decisão certa ou errada. O dilema foi elaborado como uma crítica ao utilitarismo, mas gerou diversas variações sobre o valor da vida, da morte e dos outros (UNGER, 1996).

Porém, apesar de seu conteúdo filosófico explicado na prática, principalmente através do personagem Chili, que é obcecado pela ética teórica; o coração moral da série reside na interação dos personagens entre si. Do conjunto dessas interações, nasce um jogo de desenvolvimento recíproco e a construção do universo em comum.

4. Gamificação narrativa e multiverso

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 eletrônicos foram elaboradas dentro do paradigma narrativo do ‘laço recorrente de tempo’.

A expressão “*Groundhog Day*” (dia da marmota) tornou-se gíria em inglês, significando uma situação desagradável que se repete continuamente nas narrativas reais da mídia. E essa fórmula de repetição narrativa com autonomia do protagonista, presente em quase todos os vídeos games, passou a ser utilizada à exaustão também nas narrativas ficcionais seriadas. Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais como nos filmes *12:01* e *Groundhog Day*? Ou ainda: é possível tirar vantagem desta repetição para se aperfeiçoar seja no sentido moral ou simplesmente de antecipar os acontecimentos e escolher as melhores possibilidades?

É a gamificação das narrativas – fenômeno que hoje atinge não apenas todas as mídias (SANTAELLA, NESTERIUK, FAVA, 2018), mas também a educação, a Gamificação do Aprendizado (KAPP, 2002). Aliás, *The Good Place* é uma narrativa seriada ‘tradicional’ (no sentido de não ser interativa) sobre a Gamificação da Vida. O seriado simula um videogame em que os participantes jogam para não ir para o inferno, mas já estão nele. As múltiplas reinicializações do sistema, a restauração dos karmas individuais, a repetição das situações são metáforas em uma narrativa linear, enfim, trata-se de uma série e não de um jogo (DETERDING, DIXON, KHALED, NACRE, 2011).

Além desta noção de narrativa de laço de recorrência temporal dentro do tempo contínuo, outro conceito fundamental para entender o seriado *The Good Place* é o de ‘Multiverso’ Narrativo (inspirado no conceito da física de universo complexo, sem totalidade com múltiplas dimensões).

Pereira Falcão (2007) considera os mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais, mas, na verdade, a noção de multiverso (múltiplos universos entrelaçados sem um lado exterior) já existia na literatura há muito tempo antes da física quântica, justamente para falar da vida após a morte como uma dimensão da realidade. O livro dos mortos tibetano e várias narrativas de descidas aos infernos pelas deusas de diferentes culturas (Innana, Istar, Demeter). O mito de Er³⁸ conta uma experiência de quase-morte, que pode ser interpretada de modo umltiversal, isto é, de que diferentes realidades coexistem em um universo-múltiplo-complexo. Também *A Divina Comédia* – epopeia poética de Dante pelos infernos, purgatório e céu – pode ser classificada com uma narrativa de multiverso. No campo audiovisual, o conceito também é um objeto bastante problematizado³⁹.

E essas duas ‘noções’ – a Gamificação e o Multiverso – nos permitem interpretar o seriado *The Good Place* em uma ótica singular, diferente das opiniões predominantes entre os críticos e ao público em geral. Não nos interessa, por exemplo, discutir o papel simbólico de Janet, comparada à Natureza, ao Sagrado Feminino, mas que é colocada em uma condição de submissão ao patriarcalismo de Michael e da máquina moral de tortura por ele comandada. Todas essas interpretações e críticas são possíveis e estão presentes, na forma de piadas e de situações cômicas, na própria narrativa.

38. O mito de Er é uma história que Platão conta no livro *A República*, livro X, de 614b a 621b. Trata-se de um relato, transmitido oralmente, de alguém que retornou do Hades.

39. *Index.comunicacion* dedicou seu número 6 ao estudo do multiverso em tv séries: <<http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/257/489>>

5. Metodologia

Com o objetivo de compreender como o seriado vê a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico, recorre-se aqui à teoria sócio semiótica. Landowski (2014) sugere a distinção de quatro regimes de interações: a) a programação ou operação (a interação sempre constante e contínua, um algoritmo objetivo); b) a manipulação ou estratégia (a interação inconstante e contínua em que a intencionalidade se superpõe ao causal, o efeito do narrado sobre o vivido, por exemplo); c) a interação de ajuste (constante e descontínua); e d) o fator imprevisível das interações (o aspecto inconstante e descontínuo).

Cada regime corresponde a uma lógica semiótica distinta. A programação corresponde à regularidade. A manipulação é regida pela intencionalidade. O ajustamento funciona por sensibilidade. E o acidente corresponde à aleatoriedade.

A programação é o primeiro regime de interação. A vida pode ser vista como uma programação de eventos irreversíveis: o sol no transcorrer do dia, as estações durante o ano, o envelhecimento dos seres orgânicos. O tempo é constante e contínuo; e essa regularidade forma a dimensão objetiva da existência.

Há duas formas ideais de programação (que na prática, no entanto, são sempre indissociáveis): a regularidade causal ou algorítmica (o “automatismo anônimo”) e a regularidade sociocultural, isto é, uma programação em que as estratégias de manipulação foram assimiladas e naturalizadas como fazendo parte do programa. Landowski admite que esses dois regimes de interação não existem de forma independente, que estão sempre intrincados um no outro, mas

os distingue metodologicamente como modos de interpretar, como a combinação de um modelo estrutural determinista como uma abordagem fenomenológica da intencionalidade.

Essa duplicidade teórica produz conceitos gêmeos: há duas regularidades, dois tipos de motivação, dois tipos de sensibilidade e até dois tipos acaso.

Tabela1 - Tipologia ideal das interações de Landowski

	ESTRUTURA	FENÔMENO
REGULARIDADE	Causal ou Algoritmia (Tempo contínuo)	Reprodução sócio cultural (Tempo narrativo)
MOTIVAÇÃO	Aprender a aprender Competência modal compreensiva	Autoprogramação Competência modal criativa
SENSIBILIDADE	Homem x Máquina Reativa	Homem x homem Empatia
ACASO	Acidente programado O aleatório ou sorte/azar	Acidente motivado O ruído ou risco

Fonte: elaborado pelo autor

Então, esses oito tipos ideais (a regularidade causal, a reprodução cultural, a competência sintática, a criatividade, a interação com as máquinas, a interatividade com as pessoas, a capacidade de corrigir os próprios erros e de viver a própria vida como uma aventura) podem ser aplicados para compreender a narrativa de *The Good Place*?

6. Aplicando a Semiótica ao seriado

Tabela 2 – Noções x tipos ideais de interação

	GAMIFICAÇÃO	MULTIVERSO
Regularidade causal	Pontuação moral	Inferno disfarçado de paraíso
Reprodução cultural	Obedecer ao sistema para vencer	Aceitar o mundo para muda-lo
Competência sintática	Ser bom para se salvar	Ser bom sem nada em troca
Criatividade coletiva	No grupo, todos apoiam cada um	Nova interação entre grupos
Interação com as máquinas	Janet personagem	Janet grande mãe
Interatividade com as pessoas	<i>O que nós devemos uns aos outros</i>	O que doamos uns aos outros
Capacidade de autocorreção	Interações arriscadas	As reinicializações sistêmicas
Viver a vida como um jogo	Ser eterno é vencer	Desaparecer no sem fim

Fonte: elaborado pelo autor

Se a vida fosse, eticamente falando, uma espécie de videogame – se cada ação tivesse um valor pontual, positivo ou negativo, e o objetivo fosse acumular a pontuação mais alta? Para a narrativa, existe um algoritmo moral nos julgando a cada momento e conferindo uma determinada pontuação ética, que determina nosso futuro após a morte. Essa é a regularidade causal é a base do jogo narrativo.

A regularidade causal, em relação ao Multiverso, também é o planejamento de Michael para que os protagonistas torturem uns aos outros, uma vez que os colocou em pares de almas gêmeas, formado, na verdade, por pessoas claramente incompatíveis. E os quatro pensam que estão no céu por engano e fingem desesperadamente que

são boas pessoas, torturando incessantemente a si próprias, para não irem para o *Bad Place*.

A regularidade induz à culpa permanente e à falsidade crônica. A regularidade intencional corresponde à ação da consciência dos protagonistas e à supervisão de Michael – principalmente. Há várias camadas de intencionalidade que incidem de modo desigual e combinado sobre o curso dos acontecimentos narrados (os outros demônios, os juízes, as janet's) mas que são secundários.

O que realmente conta é como os quatro personagens interagem regularmente entre si (se eles se torturam ou se ajudam) e como a posição de Michael e Janet se modifica em função das mudanças de comportamento provocadas pelos protagonistas. Pode-se também pensar a regularidade como reprodução cultural e jogo (obedecer ao sistema para vencer sozinho) e como transformação induzida e utopia (se unir e aceitar o mundo para mudá-lo). E essas duas estratégias híbridas de intencionalidade e determinismo se alternam durante toda a série.

Os dois tipos de motivação são competências modais distintas: 'Ser Bom' para não ir para o inferno e 'Ser Bom' por simplesmente ser bom. Os dois tipos de motivação são frequentemente confrontados. Na primeira temporada, a bondade interesseira faz parte da hipocrisia geral de um local do inferno que se disfarça de paraíso. Na segunda temporada a bondade interesseira é colocada como um treinamento para a bondade desinteressada. Curiosamente, o seriado discute apenas sobre o que é ser bom e não sobre ser mal. E, na terceira temporada, o altruísmo passa a ser valorizado como elemento essencial da bondade verdadeira. É preciso ser 'bom por natureza', sem esperar recompensa nem temer castigos. 'Ser bom' como competência sintática não implica em autonomia ou proativi-

dade. É preciso ser criativo, elaborar novos caminhos, produzir uma outra vida. A série desqualifica a criatividade individual e valoriza a criatividade coletiva, tanto entre os seis personagens centrais (fazendo com que cada um seja o melhor), como também do grupo com outros personagens (como os demônios e o juiz), levando a uma mudança de aperfeiçoamento no multiverso infernal.

Os dois tipos de sensibilidade também são polarizados por Landowski e podem ser observados e aferidos de vários modos no seriado *The Good Place*. Uma é a capacidade de interação com as máquinas (e também analogicamente com outros objetos sociais abstratos); a outra, é a interatividade entre as pessoas. Para identificar e analisar essas duas sensibilidades, a personagem Janet é um foco precioso. Sendo um sistema de informação programada para atender equivocadamente a todos os desejos dos condenados à danação eterna, Janet se casa com Jason, alguém certamente sem nenhuma sensibilidade pessoal, em uma de suas atualizações.

O evento desconstrói por completo a política de almas gêmeas de Michael e tem consequências sobre a sensibilidade de todos os outros personagens, tanto entre si (eles descobrem que a alma gêmea era uma mentira) como com seus desejos e pedidos ao sistema. Isto é particularmente trabalho para a personagem Tahani, ‘alma gêmea’ de Jason. Aliás, os casais de ‘almas gêmeas’ combinam sensibilidades opostas de propósito. Enquanto Jason é malandro e esperto, Tahani acredita ser uma boa pessoa e realmente estar no paraíso. Chili tem uma sensibilidade intelectual voltada para o mundo das ideias, Eleonor é prática e instintiva, tem ‘paresia’ (vontade de verdade). Os pares foram concebidos com sensibilidades contrárias para não dar certo.

Já a interatividade entre as pessoas é a principal interação trabalhada na série. *O que nós devemos uns aos outros*, de Tim Scanlon (1998)⁴⁰ é um livro citado diversas vezes durante a série e serve como uma inspiração geral da proposta do seriado. A ideia é muito simples: ao invés de competir individualmente, é preciso cooperar em grupo. Todos devem apoiar cada um e só assim é possível virar o jogo e mudar o mundo. Ou a representação que fazemos dele.

E, finalmente, há, na teoria sócio semiótica, dois tipos de acidente: o *acaso programado* decorrente das falhas na programação, que, se estudado estatisticamente pode ser explicado, corrigido e assimilado pelas interações regulares; e o *acaso motivado* reside na crença de que existe um destino (e que “não existem coincidências”), as adversidades inesperadas existem para nos ensinar. Enquanto o primeiro é objetivo e procura descobrir fatores desconhecidos no imprevisível; o segundo é subjetivo, extraíndo ensinamentos de suas adversidades. No primeiro, há o risco objetivo de morte e das perdas (ou de fim da regularidade); e, no segundo, há o risco de não ser amado e de não ser manipulado (de ser expulso do *Good Place*).

A morte é a grande descontinuidade constante, que gera não apenas a regularidade da vida, mas também mudanças qualitativas na natureza. Desafiamos riscos para nos tornarmos pessoas melhores e não para fugir da *Bad Place*. E sem a ameaça da morte, ninguém sai da zona de conforto.

No episódio *Crise Existencial* (S2E4), Michael, um ser imortal, compreende pela primeira vez o significado que a mortalidade tem para os humanos e surta. A partir desse ponto, Michael passa para o lado dos protagonistas e de sua capacidade de se tornarem pessoas

40. Entrevista com Scanlon: <http://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/5348-thomas-scanlon>

melhores. Essa ideia é desenvolvida a partir do livro *Death: the art of living*, de Todd May (2019), outra inspiração constante na série. O final da série retoma o tema da infelicidade de uma vida eterna sem riscos.

7. Conclusão

Faz parte da narrativa serial televisiva que seja escrita por temporada porque os autores nunca sabem se o seriado será renovado ou não. Então, escreve-se o final de cada temporada como se ele também fosse o último da série, mas com um gancho que permita sua retomada. No caso do seriado *The Good Place*, cada temporada se assemelha a uma macro inicialização externa à narrativa, em que os mesmos temas (a necessidade do trabalho de equipe, a visão não utilitária do bem e do mal, a morte) são trabalhados de diferentes modos em um contexto semelhante.

A terceira temporada termina com Chidi sendo reinicializado sozinho, dando a entender que ele está em nosso mundo sem se lembrar de nada do que assistimos, mas com todo capital ético acumulado no inconsciente – caso a série acabasse. Como ela foi renovada e houve uma quarta temporada, Chidi voltou sem memória para descobrir e retomar suas interações com os outros protagonistas.

Nessa última temporada, três novos personagens chegam ao *Good Place* na mesma condição de Chidi, enquanto Elionor, Tahani e Jianyu Li juntam-se a Michael tentando torná-los pessoas melhores. Trata-se de uma aposta com o *Bad Place*: os demônios defendem que “o homem é o lobo do homem” (Thomas Hobbes), isto é: que todos os homens são maus por natureza e que é impossível

modificá-los; enquanto os protagonistas acreditam que as pessoas nascem boas e são corrompidas (Jean-Jacques Rousseau).

Somos seres imperfeitos em um mundo perfeito (situação da qual a primeira temporada faz paródia) ou somos seres perfeitos e bons por natureza que a sociedade imperfeita corrompeu.

Os heróis ganham a aposta (o jogo, o game) provando que ‘ser uma boa pessoa’ é uma questão de contexto e de interação. E ganhando o jogo, através da cooperação grupal, eles também humanizam o universo. O Céu, o Inferno e a realidade se tornam representações contextuais, ambientes de aprendizado ético, que criamos antes de um salto sem retorno no infinito. Uma saída digna, honesta e científica para nosso desaparecimento irreversível no sem fim. Uma solução poética e realista para realidades virtuais que engendramos.

Investigações antropológicas

O que é o Santo Daime

Consciência de nossa dupla simbiose

O presente texto tem por objetivo explicar o que é o Santo Daime; como é a experiência cognitiva de beber Ayahuasca, do ponto de vista psicológico, como também apresentar de forma resumida a singular pesquisa acadêmica e existencial desenvolvida por diversos pesquisadores a partir dessa experiência cognitiva, comprovando assim seu valor inestimável.

I. Introdução

O Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas (CONAD), órgão do Ministério da Justiça, publicou no Diário Oficial da União, dia 25 de janeiro de 2010, resolução regulamentando o uso religioso da Ayahuasca – bebida de propriedades psicoativas utilizadas por diferentes cultos brasileiros (Santo Daime, União do Vegetal, a Barquinha – para citar os principais) do norte do país. A decisão do governo brasileiro cria uma jurisprudência internacional importante, confirmando os pareceres da Suprema Corte dos EUA. Por outro lado, a resolução proíbe o uso terapêutico da bebida, bem como seu uso recreativo associado a eventos turísticos. Além disso, a resolução estabeleceu regras para que a bebida seja comercializada ou utilizada fora do contexto religioso.

Achei necessário escrever um texto para registrar a vivência espiritual que modificou minha vida radicalmente. Um testemunho

subjetivo de um sujeito apaixonadamente envolvido com seu objeto, mas que procura entendê-lo da forma mais objetiva possível.

Há vários obstáculos para essa ‘objetivação’. Em primeiro lugar, a Pesquisa da Ayahuasca não é apenas um campo interdisciplinar ou multidisciplinar, e sim um ‘espelho transdisciplinar’ porque implica em autoconhecimento: as informações científicas só fazem sentido se enquadradas em um sistema de crenças.

Assim, para mim, a pesquisa da Ayahuasca passou a ser uma via de mão dupla: questionando minhas crenças em relação à objetividade científica; e, no sentido inverso, repensando a modernidade a partir da experiência cognitiva da bebida. Não havia como desenvolver uma pesquisa teórica sobre a Ayahuasca e não fazer também uma investigação pessoal sobre o seu papel transformador em minha vida. Só me restou assim o recurso de ver o todo refletido em uma de suas partes.

2. O Daime por ele mesmo

Então, certa vez, dentro de um trabalho espiritual, perguntei ao Daime: “O que é o Daime?” – na esperança de que ele fosse capaz de me explicar sua natureza e como ela se encaixa em nossa história. E ninguém melhor que ele próprio para me explicar quem e o que ele é e significa. Em resposta à minha indagação, comecei a perceber as diferentes pessoas que participam do trabalho e as concepções que elas tinham do que estavam fazendo ali.

Encontrei, assim, cinco definições diferentes: o Daime é uma bebida; o Daime é uma religião; o Daime é uma doutrina; o Daime é um Ser Divino e o Daime é um Sacramento. As duas primeiras definições (o Daime é uma bebida e o Daime é uma religião) eram

dos visitantes e as três últimas (o Daime é uma doutrina, o Daime é um Ser Divino e o Daime é um Sacramento) eram de ‘fardados’, isto é, de adeptos que utilizam o uniforme do culto. Vejamos cada uma dessas concepções.

O Santo Daime é uma bebida é uma usual concepção entre os ex-usuários de drogas que buscam o culto, como também curiosos em geral. É a definição daqueles que procuram a viagem. A bebida em questão é preparada através da infusão do cipó do Jagube ou Mariri (*Banisteriopsis caapi*) e da folha da Rainha ou Chacrona (*Psycotria viridis*) – naturais da região amazônica.

O uso da Ayahuasca foi, durante séculos, difundido dentre as várias tribos indígenas da região. Absorvendo o espírito das duas plantas, passavam por experiências psíquicas e vivenciavam fenômenos paranormais como telepatia, premonição, regressão a vidas passadas, contatos com espíritos de desencarnados, com forças da natureza, realizavam viagens astrais. É conhecida também a função meta terapêutica da Ayahuasca, na identificação de doenças e prescrição de tratamentos. No início do século XX, com o intercâmbio cultural entre índios e seringueiros, a Ayahuasca passou a ser conhecida e usada pelos nordestinos que colonizaram a Amazônia ocidental. Destes contatos surgiram vários grupos que sincretizaram o seu uso com o catolicismo popular, normatizando doutrinas de grande penetração urbana.

Já *o Santo Daime é uma religião* é uma concepção de um visitante mais espiritualizado que busca a experiência de expansão da consciência. Geralmente, são pessoas que participam ou já participaram de outros trabalhos espirituais. Desde o início do século, nos contatos culturais entre seringueiros e índios, a Ayahuasca passou a ser usada pelos migrantes nordestinos, que colonizaram a Amazônia

ocidental. Destes contatos surgiram diversos grupos que associaram o uso da bebida a um contexto religioso cristão espírita, dos quais a União do Vegetal, no estado de Rondônia, o Santo Daime e a Barquinha, no Acre, são os maiores expoentes.

O crescimento e difusão dos diversos grupos religiosos que utilizam a Ayahuasca geraram resistências nos setores conservadores da sociedade, que pressionaram o Conselho Federal de Entorpecentes (CONFEN), em 1985, para embargar o funcionamento destas instituições nos grandes centros metropolitanos. No entanto, depois de acuradas investigações, o Conselho decidiu liberar a utilização do chá para fins religiosos em 1992. Ficaram estabelecidos vários limites e critérios através do diálogo entre as entidades religiosas e os pesquisadores de várias especialidades. E, finalmente, o Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas (CONAD), órgão do Ministério da Justiça, publicou no Diário Oficial da União do dia 25 de janeiro de 2010, resolução regulamentando o uso religioso da Ayahuasca. A resolução estabeleceu regras para que a bebida não seja comercializada ou utilizada fora do contexto religioso.

Com a expansão do Daime para outros países, surgiram questões jurídicas internacionais referentes à utilização e ao transporte da bebida.

Século XIII	O uso da bebida sacramental era restrito à família imperial inca, descendente de Inti, o rei Sol.
1533	O príncipe inca Atahualpa se rende aos invasores espanhóis e acaba morto. Seu irmão, Huascar se refugia na floresta amazônica e a Ayahuasca é introduzida em várias tribos indígenas da região.
1616	O uso da Ayahuasca é condenado pela Inquisição.
1840	A Harmalina é isolada do <i>Peganum armala</i> em laboratório na Europa.

1849-1858	O botânico Richard Spruce, o biólogo Alfred Russell Wallace e o naturalista Henry Walter Bates fazem os primeiros estudos sobre a bebida.
1905	Zerda e Bayon chamam o alcaloide do “yajé” dos índios de “telepatina”.
1917	O primeiro terreiro de Umbanda de Porto Velho, Rondônia, é aberto por Chica Macaxeira, maranhense da tradição do Tambor de Mina. É usada a Ayahuasca nos rituais.
1920	Os irmãos Antônio Costa e André Costa fundaram um centro chamado Círculo de Regeneração e Fé (CRF), em Brasília, Acre.
1930	Fundação do Centro de Iluminação Cristã de Luz Universal (CICLU) em Rio Branco, Acre, por Raimundo Irineu Serra (1890/1971) com a Ayahuasca, com uma estrutura ritual absolutamente nova, por ele rebatizada de ‘Santo Daime’.
1931	A DMT (Dimetiltriptamina) é sintetizada e identificada como outro alcaloide da Ayahuasca.
1945	Fundação da Barquinha, por Daniel Pereira de Mattos, em Rio Branco, Acre.
1957	Hochstein e Paradies chamam de ‘efeito ayahuasca’ à combinação de Harmina e a Harmalina com a DMT.
1961	Fundação da União do Vegetal (UDV), por José Gabriel da Costa em Porto Velho, Rondônia.
1972	O cientista Robert Gordon Wasson propõe o termo “enteógeno” substituto para alucinógeno.
1975	Fundação do Centro da Fluente Luz Universal Raimundo Irineu Serra (CEFLURIS), fundada pelo Padrinho Sebastião Mota de Melo, responsável pela expansão nacional e internacional da bebida e do culto.
1985-1992	O crescimento e difusão dos diversos grupos religiosos que utilizam a Ayahuasca geraram resistências nos setores conservadores da sociedade, que pressionaram o Conselho Federal de Entorpecentes (CONFEN) para embargar o funcionamento destas instituições nos grandes centros urbanos. No entanto, depois de acuradas investigações, o Conselho decidiu liberar a utilização do chá para fins religiosos em 1992.
2010	Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas (CONAD) regula o uso religioso da Ayahuasca no Brasil

‘O Santo Daime é uma doutrina’ é uma concepção que enfatiza justamente esse aspecto de cultura popular acreana, de patrimônio cultural (músico, poético e espiritual) brasileiro. Os partidários dessa concepção dão bastante importância ao ritual, ao calendário litúrgico e aos ensinamentos éticos prescritos nos hinos, como também à memória histórica dos fundadores do culto.

Os hinos, cantados no decorrer da noite, são recebidos mediunicamente e ensaiados com antecedência para a apresentação durante o ritual. As ideias básicas transmitidas pelos hinos são as de solidariedade e consciência ecológica – trovas poéticas entoada em melodias simples e repetitivas, que funcionam como ‘mantras’.

Além do canto, há também uma dança – chamada de “bailado” – que consiste em deslocar o corpo no compasso da música, em conjunto com todos, para a direita e para a esquerda de forma alternada, em uma espécie de ‘ciranda estática’. Esta corrente de voz e movimento é ritmada por maracás, pequenos chocalhos de lata. Os participantes se posicionam em filas formando um quadrilátero, com as moças e as mulheres de um lado e os homens e rapazes do outro, ao redor de uma mesa. Nas festas oficiais, os homens usam ternos brancos e gravatas azuis, e as mulheres, camisa e saia branca com uma jardineira verde com fitas coloridas e usam uma coroa prateada.

A concepção que acredita que “o Santo Daime é um Ser Divino” é aquela que acredita no poder da bebida independente do ritual (e do sistema de crenças, embora ela também seja parte do sistema de crenças), que acredita se comunicar diretamente com o espírito da planta ou com uma inteligência superior à humana. Essa concepção tem diferentes versões e estilos.

Essa concepção de ‘bebida mestra’ também aparece em diferentes tipos de xamanismo e em outros rituais e sistemas de crenças, como

na UDV. É preciso dizer que, enquanto o processo de legalização do culto teve a participação decisiva dos partidários da ‘Doutrina’, todo o processo de globalização do uso da bebida (de miscigenação com outras culturas espirituais) se deve principalmente aos adeptos do ‘Ser Divino’.

E o Daime é um Sacramento? Esta forma de pensar é mais abrangente e inclui as quatro concepções anteriores. A comunicação com o divino não se dá apenas pelos hinos ou com um único ser, mas através de várias inteligências, espíritos, guias, arquétipos; e, principalmente, com o foco da atenção voltado para desprogramação da consciência.

Pode-se dizer que as pessoas que pensam ‘o Santo Daime é uma doutrina’ e as pessoas que pensam ‘é um ser divino’ representam as mesmas ênfases dos que pensam ‘o Daime é uma bebida’ e ‘é uma religião’ em uma oitava superior. Os que pensam que ele é uma bebida ‘evoluem’ para a posição que ele é um ser divino; enquanto os que acreditam que se trata de uma religião passam a entendê-lo como uma doutrina espírita ou como um culto cristão. A concepção que entende o Santo Daime como um Sacramento é aquela que entende a importância dos dois lados, tanto da bebida como do sistema de crenças, mas seu foco é o desenvolvimento da consciência.

3. A pesquisa transdisciplinar sobre Ayahuasca

Os estudiosos da Ayahuasca também podem ser subdivididos em três grupos:

- a) os pesquisadores que dão ênfase ao efeito da DMT no cérebro, geralmente pesquisadores da área de saúde orientados para o estudo do tratamento de dependência química (que se assemelham aos adeptos que dão ênfase à bebida/ser divino);

- b) os pesquisadores que dão ênfase aos sistemas de crenças, em geral, antropólogos, historiadores e psicólogos mais concentrados na questão do condicionamento social dos usos da bebida (que correspondem aos adeptos que enfatizam a religião/doutrina); e
- c) os pesquisadores que, considerando os dois aspectos, elaboram um novo sistema de crenças, mais universal (que correspondem aos adeptos ‘sacramentalistas’).

Vejamos cada um desses grupos de pesquisadores.

Para os que dão ênfase à DMT, como Ralph Miller (2000), por exemplo, o importante é o papel psicoativo da bebida:

A Pineal irá produzir DMT em grandes quantidades em pelo menos dois momentos das nossas vidas: no nascimento e na morte. Talvez ela prepare a chegada e a partida da alma. Pessoas que experimentam “situações de quase morte” – vendo luzes fortes, portais, ícones religiosos – relatam efeitos semelhantes aos das experiências com DMT. As moléculas de DMT são similares às moléculas da Serotonina e se encaixam nos mesmos receptores do cérebro. Isto é extraordinário porque, assim como a Serotonina, a DMT é uma chave específica que naturalmente se encaixa nesta “trava” do cérebro. Assim, você tem a DMT se encaixando aos receptores do cérebro, o que produz visões, enquanto as propriedades pró-Serotonina e pró-Dopamina do chá criam um estado de alerta e receptividade.

Strassman (2001) diz que o corpo produz naturalmente DMT na hora da morte para favorecer a lembrança dos momentos marcantes da vida. A DMT permite a utilização consciente da memória visual através do lado direito do cérebro, em oposição à nossa memória discursiva ordinária organizada através da fala. É a fala que transforma a memória em narrativa, se simplesmente contarmos nossa história, oscilaremos entre os papéis de vítima e de herói.

É o hemisfério esquerdo do cérebro que acessa a memória e quer comunicar a lembrança resgatada a alguém. Com a DMT, ao contrário, feita em estado de silêncio interior, sem interlocutor ou escuta analítica externa, as lembranças emergem objetivas, permitindo a reintegração emocional dos momentos vividos com distanciamento, vistos de fora, como em um filme.

E essa pode ser a principal aplicação terapêutica da DMT em um futuro breve: fechar (reviver e superar) as feridas emocionais que jorram do inconsciente. O acesso consciente à memória visual também pode ser colocado sob a forma de ‘sonhos lúcidos’, isto é, a ocorrência de estado de funcionamento cerebral de alto desempenho – o sono REM (rapid eye movement) – que normalmente acontece enquanto o sujeito está dormindo, durante o estado de vigília.

Para Strassman, há quatro estágios progressivos do efeito do DMT: o estado eufórico, o ‘caleidoscópio colorido’, o estado de diálogo com as entidades e a transcendência do ego. Para isso, ele teria que trabalhar suas dosagens cada vez maiores de DMT. A experiência, no entanto, comprova que o mero aumento de dosagem química não basta para se alcançar estados de percepção mais profundos e intensos, é preciso também ter treinamento em alguma técnica ou ritual. Aliás, quanto maior a capacidade mental de alteração do estado de percepção, menor a dosagem necessária – como pode ser comprovado pela maioria dos adeptos mais antigos dos cultos. E, certamente, as imagens psíquicas, sejam elas arquétipos universais ou lixo subconsciente, pouco ajudam ou enriquecem a experiência da DMT. O importante é compreender o contexto das relações em que se está inserido. A ideia de ‘miração’ ou ‘sonho lúcido’ (e de dife-

rentes estágios progressivos do transe quimicamente induzido) não pode ser desvinculada do sistema de crenças do sonhado⁴¹.

Há grandes diferenças entre as distorções cognitivas provocadas por entorpecentes e o uso ritual de plantas de poder. Quando utilizado com finalidades de autoconhecimento, o uso de substâncias psíquicas é chamado de ‘enteógeno’ em oposição ao termo ‘alucinógeno’ – utilizado para caracterizar o efeito alienante e a distorção perceptiva. Há, como desenvolvemos adiante, uma grande diferença cognitiva entre a experiência enteógena e a viagem alucinógena.

Atualmente, várias pesquisas investigam a utilização de medicamentos a base de DMT para tratamento químico de depressão, fobias, síndromes neurológicas, bem como seu uso como potencializador da consciência em processos terapêuticos em geral.

Como dissemos antes, existem também pesquisas que dão mais ênfase ao contexto que ao aspecto psicoativo. Enquanto os pesquisadores das áreas clínicas e biológicas dão um enfoque enquadrado particularmente aos efeitos químicos da DMT no cérebro, os pesquisadores das áreas antropológicas e psicológicas estudam a mudança nos estados de consciência e de percepção, distribuindo sua atenção em três fatores: a bebida, o ambiente (setting) e a intenção (set). A hipótese, denominada em inglês de ‘set and setting’, formulada inicialmente por Timothy Leary com LSD nos anos 60, afirma que o conteúdo de uma experiência com substância psicoativa é uma resultante da interação desses três fatores básicos.

41. O modelo de estágios progressivos de estados de consciência de Strassman tem seu valor, mas é preciso perceber que ele também se baseia em um sistema de crenças científicas céticas. Eu, por exemplo, prefiro um modelo de quatro paradigmas diferentes sobrepostos e simultâneos no trabalho espiritual com DMT: a luta do bem contra o mal; a ajuda aos sofredores; o diálogo/conflito do Eu com o Outro; e a Consciência da Divindade.

Charles S. Grob fez a mais ampla revisão bibliográfica sobre a Ayahuasca na área da psicologia clínica e neuro psiquiatria (MET-ZNER, 2002, 195) e considera a *hiper sugestionabilidade* como um dos efeitos psico químicos, detalhando o aspecto ambiental (setting) em vários fatores (o papel do líder, do grupo, do local). Ele é um dos pesquisadores que concluem que “o contexto, o roteiro e o propósito” são mais importantes do que os efeitos químicos de substância psicoativas (nos processos de “cura” e de autoconhecimento propiciados pela bebida).

Em relação às características dos estados de consciência quimicamente alterados pela Ayahuasca, Grob aponta:

a) Diminuição e/ou expansão da consciência reflexiva, com alterações de pensamento, mudanças subjetivas na concentração, na atenção, na memória e no julgamento podem ser induzidas voluntariamente em vários níveis de uma mesma experiência.

b) Aumento da imaginação visual. Grob também identifica, dentre as experiências de milhares usuários entrevistados, várias recorrências psicológicas durante o transe: medo de perder o controle; resistência do ego (bad trip) e transcendência para estados místicos (entrega); aumento da expressão emocional – tristeza, alegria, desespero, fé; entre outras menos frequentes.

Outra grande contribuição ao estudo psicológico da Ayahuasca é o trabalho de Benny Shanon, “O Conteúdo das visões da Ayahuasca” (2003), em que além de trabalhar um levantamento das imagens das mirações e da hipótese de aceleração e desaceleração da percepção do tempo durante o transe, se discute também a pesquisa da mente através da Ayahuasca (e não mais o efeito da Ayahuasca na mente humana). Assim, felinos, pássaros e répteis são as imagens mais recorrentes nos transes, seguidos de perto pelos palácios, tro-

nos e imagens arquitetônicas celestiais. A pesquisa destaca que as imagens são ‘universais da mente’ (semelhantes aos ‘arquétipos’ de Jung), pois surgem em indivíduos culturalmente diferentes. Esses conteúdos podem surgir de diferentes domínios e o encadeamento dessas formas com estes conteúdos forma estruturas narrativas paralelas aos rituais.

E Shanon entrevê, através deste sistema cognitivo de conteúdos/ domínios, os parâmetros estruturais da consciência e destaca pelo menos quatro aspectos relevantes em relação ao efeito da Ayahuasca: a percepção do pensamento como uma cognição coletiva, a indistinção entre o interior e o exterior, as experiências desidentificação pessoal e de tempo não-linear.

Sob o efeito da DMT os pensamentos não são individuais, mas sim ‘recebidos em rede’ (a mente como um rádio); que não existe a distinção entre o sensorial e o sensível; podem se transformar em animais (jaguares e águias são frequentes) ou em outras pessoas; e finalmente percebem o transcorrer do tempo de forma desigual, em que alguns segundos demoram séculos e horas se sucedem rapidamente e em que alguns momentos se experimentam a simultaneidade (ou a sensação de eternidade) temporal. Desses quatro aspectos relevantes o mais interessante é o que trata de nossa percepção do tempo.

Quando baixamos arquivos no computador, pode-se perceber que alguns segundos demoram mais que outros, em função do peso do arquivo e da aceleração da conexão da internet. O que Shanon suspeita é que o mesmo acontece com a mente, mas só é perceptível sob o efeito da Ayahuasca. A experiência de ‘mirar’ ou ter ‘sonhos lúcidos’ se aproxima muito mais de uma supercognição (envolvendo os dois hemisférios cerebrais simultaneamente) do que de uma alucinação ou de apenas ilusões visuais. Supercognição que permite

à consciência enraizada no presente ativar as memórias do passado com objetividade visual e prever (ou até mesmo influenciar) acontecimentos futuros, “resolver problemas”, conseguir reverter as relações de conflito, submissão ou enaltecimento que se apresentem na própria ‘miração’⁴².

Como dissemos no início, a maioria das pesquisas se subdivide entre as que dão ênfase ao contexto cultural e as que ressaltam o efeito cognitivo da bebida. Porém, existem também pesquisas que advogam uma perspectiva semelhante à que entendem o Daime como sacramento, que compreende tanto a concepção que valoriza o contexto quanto ao efeito da DMT. A reflexão destes pesquisadores, no entanto, não se limita ao campo científico, mas também tenta dar uma explicação existencial, ética, centrada no desenvolvimento da consciência integral. Neste grupo estão os irmãos McKenna (Terence e Dennis) e Ralpf Metzner.

4. Simbiose e consciência

Conta uma lenda que, nos primórdios da história da terra, houve uma grande conferência de todos os animais existentes, em protesto contra a atitude devastadora e ignorante do Homem diante do meio ambiente.

“A natureza é a grande mãe de todos os bichos e o homem deseja submetê-la aos seus caprichos” – denunciou a serpente, cobrando uma atitude de todos.

“A única forma é fazê-lo sentir na própria pele o efeito de seus atos, mesmo que isso leve muitas gerações” – ponderou o coioete.

42. E, certamente, as imagens psíquicas, sejam elas arquétipos universais ou lixo subconsciente, em nada ajudam ou enriquecem a experiência espiritual da DMT. O importante é compreender o quadro de relações (sociais, cósmicas, afetivas, políticas etc.) em que se está inserido. A ideia de ‘miração’ ou ‘sonho lúcido’ (e de diferentes estágios progressivos do transe quimicamente induzido) não pode ser desvinculada do sistema de crenças do sonhador.

E assim, ficou decidido que cada animal se transformaria em uma doença humana: o leão seria os males do coração; o elefante, a obesidade; os equinos, as doenças de pele. E quanto mais o Homem destrísse a Natureza, mais ele seria vítima da vingança dos espíritos animais, na forma de doenças.

Segundo a lenda, então, o mundo vegetal sentiu compaixão pelo Homem e decidiu ajudá-lo. E as plantas se transformaram em remédios, uma para cada tipo de doença gerada pelos instintos animais.

Às plantas mais nobres, o cipó jagube e a folha rainha, foi dada a missão de despertar a consciência, para que um dia o Homem aprendesse a viver em harmonia com a terra e cumprisse seu destino.

Com Terence McKenna (1993, 1994, 1995 e 1996) a pesquisa sobre enteógenos chega ao patamar da Etnofarmacologia, isto é, ao estudo simultâneo dos contextos culturais e das substâncias químicas em um novo quadro de referências teóricas.

Essa posição equivale à concepção religiosa que denominamos ‘o Daime é um sacramento’. Enquanto os estudos antropológicos correspondem às concepções do ‘Daime como religião e doutrina’ e a pesquisa bioquímica pode ser associada às concepções religiosas que entendem que Daime é uma ‘bebida e/ou um ser divino’.

McKenna estabelece uma associação estratégica entre duas hipóteses diferentes até então, que se tornaram os cânones do movimento enteógeno: em primeiro lugar, a hipótese de que foi através da ingestão de substâncias químicas psicoativas que os macacos se tornaram conscientes de si, dando início à evolução da espécie humana. Nesta hipótese, sugere-se que toda nossa experiência com o sagrado derivou originalmente do consumo de substâncias químicas.

E depois, a hipótese de Gaia (James Lovelock e Lynn Margulis) segundo a qual a biosfera da Terra é na verdade um organismo vivo. Para McKenna, mais do que dispositivos para o controle social (as

drogas), as substâncias psicoativas teriam como função primordial a re-ligação dos homens com a consciência do planeta.

A partir dessas premissas, é possível um desconcertante arsenal de perguntas:

Estaríamos ainda evoluindo as leis eternas da natureza? Existiria um reino além do espaço e do tempo que asseguraria os padrões e as condições de criatividade e de organização, e o processo evolutivo emergente – ou o universo se construiria a si mesmo à medida que fosse caminhando? As causas das coisas estariam no passado ou no futuro? Haveria algum Objeto hiperdimensional, que nos atrairia para frente? Seria a história apenas uma sombra que a escatologia projeta atrás de si? Seríamos nós, os seres humanos, os imaginadores ou os imaginados? Ou seria a história, de certo modo, uma co-criação – uma parceira instável, cronicamente evolvente e pusilânime entre nós mesmos e o Fazedor de Padrões hiperdimensionais? Seriam os vegetais visionários nossos potenciadores e nossos guias; e seria a teobotânica a chave de tudo isso? Seria o caos meramente caótico, ou abrigaria a dinâmica de toda a criatividade? Que conexão existiria entre a luz física e a luz da consciência? Como transporíamos nossos limites fundamentais a fim de ingressar numa nova fase de aventura humana? (MCKENNA, 1994).

Mas, o que realmente chama atenção nas ideias dos irmãos McKenna é a compreensão das plantas enteógenas no contexto de uma “grande simbiose”. Nesta perspectiva, a simbiose entre as plantas e os animais na biosfera da terra não se limita à troca de oxigênio por gás carbônico ou à produção recíproca de alimento e proteção, mas, sobretudo, a um projeto maior, no qual as plantas enteógenas cumprem um papel estratégico modificando o comportamento humano em relação ao meio ambiente.

Também segundo Metzner (2002), a Ayahuasca é um veículo de uma mensagem do reino vegetal – e a DMT, uma mensagem quími-

ca da floresta para nosso cérebro – para reverter o processo planetário de autodestruição do homem e da vida orgânica. Para Metzner, a experiência emergente da espiritualidade da medicina da Ayahuasca transborda os limites de todas as tradições religiosas que a utilizam. A Ayahuasca nos dá saúde, conhecimento, poder espiritual. E nós? O que estamos dando em troca? Amor e alegria? Aperfeiçoamento pessoal, dinheiro e trabalho para as instituições responsáveis? Ou você não se acha em dívida com ninguém?

O Daime é uma leitura da Ayahuasca. O conceito ‘daime’ é uma interpretação teológica e poética, que a torna um sacramento cristão, um veículo de comunhão e de celebração da dádiva. O daime é a resposta à pergunta de Metzner (o que damos em troca do que recebemos?).

A retribuição da generosidade divina com a generosidade humana em um forte sentimento de agradecimento. “Já que tudo me foi dado, vou me dar todo também” – essa ideia é que faz vigorar o sentido do Sacramento, não é mais a planta, a bebida ou a doutrina que é sagrada, mas “Eu sou” (um em conjunto com a divindade).

Apêndice: O Espírito do Pajé⁴³

O kambô circula no coração. Nosso pajé disse que quando tomamos kambô, ele faz o coração se movimentar da maneira correta, fazendo com que as coisas fluam, trazendo coisas boas para a pessoa. É como se houvesse uma nuvem sobre a pessoa, impedindo as coisas boas de chegar, então, quando ela toma o kambô, vem uma ‘luz verde’ que abre seus caminhos, facilitando as coisas⁴⁴.

Conta uma lenda Kaxinawá que os índios da aldeia estavam muito doentes e de tudo havia feito o Pajé Kampu para curá-los. Todas as ervas medicinais que conhecia foram usadas, mas nenhuma livrara seu povo da agonia. Kampu então entrou na floresta e, sobre o efeito da Ayahuasca, recebeu a visita do grande Deus. Este trazia nas mãos uma rã, da qual tirou uma secreção esbranquiçada, cuja aplicação nos enfermos ensinou como deveria ser feita. Voltando à tribo e seguindo as orientações que havia recebido, o Pajé Kampu pode curar seus irmãos índios. Depois, com sua morte, o espírito do Kampu passou a habitar no sapo e os índios passaram a utilizar a sua secreção para se manter ativos e saudáveis⁴⁵.

43. Publicado em inglês em: < <http://www.ayahuasca.com/psyche/kambo-the-spirit-of-the-shaman/> > e em português pelo site dos Povos Indígenas no Brasil:

Nota pessoal: tomei e apliquei kambo de 98 até 2010 praticamente sem cobrar dinheiro (pedia sempre uma troca) e sou imensamente grato por essa oportunidade de crescimento espiritual. Parei (faz nove anos) por achar que o uso da substância é incompatível com o sal e com açúcar, não apenas antes e depois das aplicações, mas também a longo prazo, na vida cotidiana. Quem cura é água, o kambô é apenas uma forma de desencadear processos de dinamização, seu uso deveria ser homeopático. As dosagens e o modo de uso indígena não é (ou deveria ser) o mesmo de seu uso urbano como medicamento. Como há um aumento dos batimentos cardíacos, colocando o sangue para circular em uma velocidade bem acima da média, quem tem problemas de pressão (ou seja, todo mundo que consome sal regularmente e se encontra acima dos 40 anos) tem riscos de vida. O número de óbitos em virtude desse uso indígena transportado para pessoas com hábitos sedentários poderia ser muito maior.

44. Sonia Maria Valença Menezes é terapeuta e acupunturista.

45. LABATE, Bia. O pajé que virou sapo e depois promessa de remédio patenteados, Comunidade Virtual de Antropologia, n. 27, São Paulo, 2005.

A rã verde – *Phyllomedusa bicolor*, apelidada de sapo Kambô⁴⁶, é a maior espécie do gênero da família Hylidae, encontrada no sul da Amazônia e em todo o território do Acre, podendo ser encontrado também em quase todos os países amazônicos. Por extensão, também se chama de Kambô a resina retirada desse sapo e a sua aplicação medicinal: “Vamos tomar Kambô”.

Esta resina contém substâncias peptídeas analgésicas (a dermorfina⁴⁷ e a deltorfina⁴⁸) e de fortalecimento do sistema imunológico que provocam a destruição de microrganismos patogênicos. As substâncias da secreção do sapo também possuem propriedades antibióticas, de fortalecimento do sistema imunológico através da produção de anticorpos pelo organismo contra o veneno, e ainda revelaram grande poder no tratamento do mal de Parkinson, AIDS, câncer, depressão e outras doenças. A Deltorfina e Dermorfina hoje estão sendo produzidos de forma sintética pelos laboratórios farmacêuticos⁴⁹.

46. Existem vários nomes: kampu, wapapatsi, Kembo.

47. A dermorfina é um opiáceo que atua como analgésico 300 vezes mais potente que a morfina. Além do sapo *Phyllomedusa bicolor*, essa substância só é encontrada na urina de crianças autistas.

48. Deltorfina pode ser aplicada no tratamento da Ischemia – um tipo de falta de circulação sanguínea e falta de oxigênio, que pode causar derrames.

49. CAMURÇA, Denizar Missawa. Estudo sobre a atividade edematogênica, pró-inflamatória, antibacteriana e perfil eletroforético da secreção cutânea de *Phyllomedusa bicolor* (Boddaert, 1772) (Anura, Hylidae, Phyllomedusinae). Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Ciências Biológicas. Universidade Guarulhos, 2006. Neste trabalho, foram realizadas análises do perfil eletroforético (SDS-PAGE) das proteínas constituintes da secreção da *Phyllomedusa bicolor* coletada em 2004 e 2006 e da atividade antibacteriana das amostras da secreção. Foram feitas análises *in vivo* para avaliar o efeito local da inoculação como: formação de edema e presença de infiltrado inflamatório; e alterações sistêmicas como: contagem total e diferencial de leucócitos sanguíneos. A atividade antibacteriana da secreção foi constatada, entretanto não superou a atividade dos antibióticos utilizados no experimento.

Há também, devido ao seu efeito purgante, um evidente processo de desintoxicação do fígado (geralmente vomita-se bÍlis amarga), do intestino (através de evacuações) e do todo sistema digestivo. Os katukina usam-no também como antídoto em caso de picada de cobra, medicamento para males diversos, fortificante e purgatório.

Mas, para os índios, a principal causa de tomar Kambô é combater a ‘panema’. A panema é a tristeza, a falta de sorte, a irritação: “o baixo astral” – como alguém certa vez bem traduziu. A pessoa está com “panema” quando nada dá certo e nada está bom.

A finalidade básica do Kambô é “tirar a panema” para atrair a caça e as mulheres. E esse, por mais difícil que seja aceitar para o pensamento ocidental, é o principal efeito do Kambô: ele estabelece um ‘choque de gestão’ espiritual na vida das pessoas, “um realinhamento dos chackras”, um marco de reorganização orgânica e psicológica a partir do qual a pessoa muda de atitude e altera seus padrões futuros de saúde.

Das 53 etnias indígenas brasileiras de lá que usavam a vacina, hoje existem apenas 13. Três delas grandes, com reservas na região do Alto Juruá: os Kaxinawás, os Ashaninkas e os Katukinas. Existem variações nos rituais e nomes dados ao sapo verde.

Os Katukinas, no entanto, têm maior afinidade com o Kambô, tomando seu veneno mais vezes que as outras etnias e têm sua identidade marcada diretamente por essa prática⁵⁰.

A terapeuta floral e acupunturista Sonia Maria Valença Menezes⁵¹ é a grande responsável pela divulgação dos procedimentos Katukina com o Kambô, mantendo um escritório em São Paulo em

50. Para estudar os Katukinas, ver verbete sobre os katukina, por Lima, Instituto Socioambiental: < <https://pib.socioambiental.org/pt/povo/katukina-pano> >

51. Palestra apresentada 16/03/2005 no I Encontro Brasileiro de Xamanismo.

conjunto com a tribo – para ministrar aplicações – e promovendo viagens terapêuticas para a reserva no Alto Juruá.

Há alguns anos surgiu também um uso caboclo do Kambô. Seringueiros acreanos aprenderam estes conhecimentos com os índios e começaram a aplicar kambô em brancos, nas cidades de Cruzeiro do Sul e Rio Branco. O principal deles foi Francisco Gomes (ou Shibán) de Cruzeiro do Sul, que conviveu anos com os índios da região e aprendeu a arte do Kambô. Genildo Gomes, filho de Francisco Gomes, continuou seu trabalho de difusão do Kambô e criou, em 2002, a Associação Juruense de Recursos Extrativistas e Medicina Alternativa, AJUREMA, principal centro de irradiação do Kambô.

Embora difícil de achar (confunde-se com as folhas), os sapos Kambôs podem ser encontrados nas proximidades dos igarapés, quando cantam anunciando chuva. Os índios geralmente os ‘colhem’ ao amanhecer, também cantando. Em algumas tradições, apenas o pajé ‘colhe’ o sapo; em outras todos os que ouvem seu chamado à noite. Os sapos são extremamente venenosos e não reagem à captura. Nem se mexem, como se não tivessem predadores. Aparentemente, são intragáveis – as cobras, espécimes quase sempre cegos, que se orientam pelo calor das presas, os cospem, desesperadas, quando os abocanham. A técnica de extração do veneno é tão antiga quanto simples. Amarra-se o bicho pelos pés, em forma de “X” e cospe-se nele três a quatro vezes, para irritá-lo.

Liberada a secreção, basta raspá-la com um pedaço de pau. A secreção (parece espuma) cristaliza-se rapidamente, podendo ser utilizada a qualquer hora.

Não há segredo na aplicação do kambô: com um pedaço de cipó em brasa, queima-se o braço várias vezes, abrindo pequenos furos na epiderme (chamados de pontos). A aplicação da resina diluída em

água é realizada sobre a pele e transportada rapidamente para todo o corpo pelos vasos linfáticos. A quantidade de pontos (geralmente em número ímpar) pelos quais o veneno será introduzido em seguida (com uma espátula de madeira) depende da estatura física, do número de vezes que já tenha utilizado o kambô, do motivo da aplicação e da avaliação do aplicador, baseada nos seus conhecimentos.

Há diferentes filosofias entre os aplicadores, principalmente entre os katukinas e os caboclos que o utilizam nas cidades. Para os caboclos, há contraindicação no caso de mulheres grávidas, lactantes e no ciclo menstrual, já que pode causar hemorragias, devido à dilatação dos vasos sanguíneos, assim como em crianças menores de dez anos e os idosos com problemas cardíacos e de pressão alta. Para os Katukinas, não há essas restrições e as crianças começam a tomar kambô a partir dos dois anos, quando acaba o período de amamentação. Os Katukinas tomam até 100 pontos em uma única aplicação e se aplicam em diferentes épocas do ano, durante toda a vida.

No uso caboclo, o tratamento básico é de três doses, em intervalos de tempo que variam segundo o nível de desenvolvimento da pessoa com o kambô. O primeiro tratamento é de três meses, são três doses crescentes (por exemplo: 5, 7 e 9 pontos) de 28 em 28 dias, de preferência das luas nova e minguante. Em seguida, após pelos menos seis meses da última aplicação do primeiro tratamento, pode-se fazer um segundo, agora de 15 em 15 dias, com doses crescentes menores (por exemplo: 3, 5 e 7). Também se fazem tratamentos de 7 dias (todas as luas menos a cheia) e de 3 dias seguidos, combinadas com mudanças alimentares (dieta sem sólidos e sem sal) e o uso da Ayahuasca. O importante é que o intervalo máximo entre duas aplicações é uma lua, 28 dias. “Se passa mais tempo que isso entre uma

dose e outra, o Kambô vai ter que trabalhar tudo que havia trabalhado antes novamente”⁵².

De acordo com Davi de Paula Nunes, filho de seringueiro e um dos principais terapeutas amazônicos, não há qualquer obrigatoriedade em tomar em três vezes consecutivas e alerta: “O Kambô é uma vacina e como tal não deve ser usada em baixa dosagem de forma seguida para que o corpo não se acostume às substâncias e perca seu efeito”. Os homens geralmente aplicam nos braços ou no peito. Se for mulher, a aplicação dos pontos é na perna. No caso, dos Katukinas, na parte de frente da perna.

Os caboclos costumam, por motivos estéticos, aplicar na batata da perna. Para os índios, a marca dos pontos na pele é motivo de orgulho e não deve ser escondida ou colocada na parte de trás do corpo. Outra diferença interessante: tanto os Katukinas como os caboclos pedem que se faça uma dieta de sólidos e de sal de pelo menos 12 horas. Mas, enquanto os índios ingerem uma grande quantidade (3 a 5 litros) de caçuma de milho durante a noite, antes de tomar kambô; os caboclos prescrevem apenas 2 litros de água pura poucos minutos antes da aplicação.

A reação da vacina dura cinco minutos. Nesse tempo, o coração dispara, o sangue corre acelerado nas veias, a pressão cai ou sobe muito, a pessoa fica tonta ou nauseada. Algumas pessoas veem tudo branco, como se o mundo estivesse coberto por uma névoa difusa, ou caem no chão, sem forças. Há também relatos de sensação de correntes elétricas epidérmicas formigando pelo corpo. Muitos usuários incham, ficando com a aparência semelhante a um sapo. Então, de repente, o organismo reage ao mal-estar e põe tudo para fora.

52. Ni-í da Associação Katukina do Campinas (AKAC), no I Encontro de Brasileiro Xamanismo.

Vômito forte e diarreia são as respostas mais comuns. Só então, aos poucos, os sentidos voltam ao normal. A pessoa se sente leve, limpa, disposta, de bem com a vida. Depois de 30 minutos da aplicação, a pessoa já está apta para suas atividades normais.

Minha experiência pessoal indica que a água desempenha um papel fundamental em todo o processo, não apenas em sua ingestão pelo paciente, mas, sobretudo, na diluição do veneno pelo aplicador. Ao que parece, um número maior de pontos com pequenas quantidades bem diluídas (perspectiva homeopática) faz mais efeito (e tem menos riscos de envenenamento) que aplicações com poucos pontos com quantidades maiores de secreção. A água é ainda prescrita na forma de um banho posterior à diminuição dos efeitos, não somente como uma forma de limpar o corpo dos excessos provados pelo mal-estar (suor, vômitos, fezes), mas também, no sentido simbólico, como um complemento do processo da cura do Kambô.

As pesquisadoras Edilene Coffaci de Lima (UFPR) e Beatriz Caiuby Labate (UNICAMP) estudam a difusão do Kambô nos centros urbanos, analisando, sobretudo, o discurso que esses diversos aplicadores (índios, ex-seringueiros, terapeutas holísticos e médicos) têm elaborado sobre o uso da secreção. Para elas, as “falas são pendulares, ora inclinam-se para uma explicação espiritualista, ora para uma interpretação cientificista ou médica das doenças”. Passa-se da panaceia universal (da cura de todos os males) ao placebo (a cura por indução psicológica). E muitas vezes essas oscilações escondem algumas simplificações. A palavra ‘panema’, por exemplo, é reinterpretada como ‘depressão’ pelos terapeutas urbanos. Ou ainda como uma energia negativa capaz de gerar um amplo espectro de doenças. Por outro lado, as pesquisadoras entendem que a produção e comercialização das substâncias retiram da aplicação do Kambo

a parte mais impactante de seu efeito. Que o remédio da ciência é indissociável do remédio da alma (LIMA; LABATE, 2007).

Pesquisas científicas internacionais, nas áreas química e farmacêutica, são realizadas sobre as propriedades do Kambô desde a década de 80. Pesquisadores italianos, franceses e israelitas já entraram com pedidos de patente sobre a dermorfina.

Mais recente, a Universidade de Kentucky (EUA) está pesquisando (e patenteando) a deltorfina em colaboração com a empresa farmacêutica Zymogenetics. Diversos laboratórios internacionais já estão interessados no veneno do kambô para desenvolver um medicamento que pode levar à cura do câncer⁵³.

Em 2003, alguns katukina de Cruzeiro do Sul procuraram o Conselho de Gestão do Patrimônio Genético (CGEN) para denunciar o mau uso do kambô. Pediram providências contra o pirateamento do kambô por urbanos; estavam preocupados, também, com seus direitos intelectuais no caso de remédios derivados da substância. Vale lembrar que uma patente pode demorar muitos anos até chegar a eventualmente virar um remédio.

Em 29 de abril de 2004, a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), proibiu qualquer propaganda das virtudes terapêuticas e medicinais do kambô⁵⁴. A ministra Marina Silva decidiu tratar esse caso como um caso-modelo. Para isso, designou um grupo de trabalho do Ministério do Meio Ambiente para uma ação conjunta. O grupo, que vem se reunindo desde 2004, congrega representantes

53. Para acompanhar a situação da patente do Kambô, bem como a das patentes da ayahuasca, da copaíba, da andiroba e de outras plantas amazônicas pirateadas para o exterior, veja o site da Amazonlink, ONG que ficou conhecida mundialmente pela campanha “o cupuaçu é nosso”: < <http://www.amazonlink.org/biopirataria/index.htm> >

54. Resolução da Anvisa: < <http://www.abpvs.com.br/resolucoes/resolucao08.htm> >

de etnias indígenas, antropólogos, indigenistas, herpetólogos (biólogos que estudam sapo), biólogos moleculares e médicos.

Mas o Kambô é, como vimos, um objeto complexo e escorregadio, irreduzível aos diferentes discursos científicos (clínico alternativo, fármaco-químico, antropológico etc.) e dificilmente será regulamentado ou reduzido sem antes uma redefinição das perspectivas com as quais ele é descrito até o momento. Quando se fala de Kambô e de sua definição, alguns se preocupam com o manejo florestal do sapo, outros com a patente das substâncias químicas, outros ainda com as possibilidades terapêuticas da prática de sua aplicação, mas, para os índios, a explicação é mais simples: o Kambô é o espírito do Pajé Kampu cumprindo sua missão de defender a saúde dos defensores das florestas⁵⁵.

55. Outros portos sobre a *Phyllomedusa bicolor*: <http://www.erowid.org/archive/sonoran_desert_toad/bicolor.htm > e sobre a apropriação cultural e a comercialização indevida: https://neip.info/novo/wp-content/uploads/2018/01/Ribeiro_Kambo_Internet_UFPR_2017.pdf

Eu não sou xamã, sqn

Xamanismo e Etnoantropologia

A história da antropologia pode ser subdividida em três grandes momentos: o período evolucionista e etnocêntrico, em que os antropólogos consideravam os outros povos primitivos; o período funcionalista-estruturalista, em que Franz Boas e Lévi-Strauss, entre outros, se descobriram iguais aos selvagens que estudavam; e o período etnoantropológico, em que, invertendo a perspectiva inicial, o antropólogo se conhece cultural e psicologicamente através de tradição que estuda e torna-se um xamã. No decorrer de suas pesquisas, o antropólogo encontra o xamanismo e se apaixona. Passado algum tempo, percebe que conhece apenas uma adaptação das práticas do passado. Para curar-me parcialmente dessa ilusão e como prova de agradecimento sincero pela compreensão que me foi generosamente entregue, escrevo aqui uma comparação entre o neoxamanismo urbano e os xamanismos arcaicos. Elencadas as diferenças positivas e negativas, há dois pontos importantes em comum: a transcendência em relação aos sistemas de crenças e a cura transferencial como prática.

I. A abordagem platônica do mito

Acorrentados de costas para a luz em um cárcere subterrâneo, os prisioneiros só podem ver, dos homens, animais e figuras que passam pelo exterior, as sombras projetadas no fundo da Caverna. Quando um dos prisioneiros se liberta e retorna ao mundo exterior, é cego pela luminosidade do Sol e só aos poucos consegue se adaptar à nova realidade. Percebe, então, que o mundo no qual vivia era irreal e in-

consciente, feito de sombras e reflexos das coisas. Porém, o prisioneiro correria sério risco de vida se, retornando ao interior da caverna, procurasse revelar aos seus antigos companheiros a irrealidade do mundo em que se encontram. Provavelmente, eles o matariam.

Nesta imagem genial, Platão não apenas resumiu sua concepção sobre realidade sensível e realidade inteligível, mas também nos transmitiu sua experiência pessoal, mais precisamente, sua explicação filosófica para o trágico destino de seu mestre, Sócrates, forçado a beber veneno pelas autoridades atenienses em virtude de sua defesa intransigente de uma visão mais objetiva da realidade.

Na Idade Média, Santo Agostinho, no livro *A Cidade de Deus* (AGOSTINHO, 1990), retoma a ideia de utopia platônica em uma perspectiva histórica. Para o criador da doutrina do pecado original, a Cidade de Deus existe paralela à Cidade dos Homens: as realidades sensível e inteligível de Platão. Ao ser expulso do paraíso, o homem dissociou os dois mundos e o retorno à Nova Jerusalém será a reunificação das cidades. Agostinho colocou a utopia platônica como um objetivo histórico da humanidade, ideia que se será adotado involuntariamente por muitos pensadores posteriores.

Outra adaptação/atualização do pensamento platônico pode ser atribuída a C. G. Jung e aos conceitos de Arquétipos e Inconsciente Coletivo (JUNG, 2002).

Nessa versão, o mundo inteligível, o lado de fora da caverna, é uma memória coletiva de imagens arcaicas acessível através dos sonhos e da mitologia. Essa mente coletiva arcaica é formada por Arquétipos, representações coletivas e universais, presentes em diferentes culturas. Palas Atenas, o Júpiter latino e o orixá Xangô, por exemplo, são diferentes representações históricas do arquétipo da

justiça, que tem suas raízes em um dispositivo psicológico que equilibra transgressão e culpa.

Joseph Campbell (1990; 1995), levou as ideias de Jung aos campos da arqueologia e mitologia comparada, elaborando um modelo universal segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma única narrativa: o ‘monomito’ ou a jornada do herói.

O historiador das religiões Mircea Eliade elaborou uma arqueologia estrutural dos mitos (uma ampla classificação dos mitos por arquétipos), principalmente no livro *Tratado Histórico das Religiões* (1993). Nessa arqueologia, há duas formulações particularmente importantes: o ‘centro do mundo’ e o ‘monoteísmo primitivo’.

Para Eliade (1992, 295-312), a noção de ‘Centro do Mundo’ faz parte do universo de praticamente todas as sociedades arcaicas. O universo foi criado a partir desse centro 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, as montanhas sagradas, as árvores da vida, as escadas cósmicas são representações do *Axis Mundi*, 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 Himinghlor dos germânicos, o Haraberezaite dos iranianos, a Kaaba dos islamitas, Jerusalém para os cristãos – todos são passagens verticais para outras dimensões e se situam no Centro do Mundo dessas cosmogonias. Eliade acredita ainda que nas sociedades mais antigas a “imagem visível deste pilar cósmico é, no céu, a Via Láctea”, que se expande a partir da constelação da Ursa Maior (polo norte estelar, possível local do ‘Big Bang’) e se direcio-

na para um buraco negro abaixo da constelação do Cruzeiro do Sul (polo sul estelar).

Outra formulação significativa é que, possivelmente, o politeísmo é uma invenção judaico-cristã. Eliade (1993, 39-102) após estudar diversas mitologias tidas como ‘politeístas’, observou que deuses celestes como Tangri, Urano e Olorum não tinham altar ou culto e eram ‘pais’ dos outros deuses, a quem entregou a administração do mundo. Elaborou as categorias de ‘deus oticius’ e de ‘monoteísmo primitivo’. E essa forma universalista de pensar arquetipicamente o mito é hegemônica não somente em vários campos de estudo, mas também em vários grupos esotéricos atuais – que se fundamentam em autores como Jung e Campbell – buscando dar uma maior credibilidade a suas crenças e práticas rituais.

2. A visão antropológica do mito

Porém, o maior e mais completo estudo sobre a universalidade do mito é a tetralogia ‘Mitológicas’ de Lévi-Strauss (2004; 2005; 2006; 2011). Após estudar durante 20 anos diferentes mitologias ameríndias, o antropólogo passou a crer, senão na unidade primordial de todos os mitos, pelo menos da universalidade da experiência mítica. Lévi-Strauss não só explicou cientificamente o significado cultural do mito (em suas particularidades linguísticas, econômicas e hereditárias), mas pôs-se a pensar (parcialmente) como selvagem.

Jung, Campbell e Eliade partem do geral (do inconsciente coletivo, dos arquétipos) para o particular (os mitos culturais específicos) e são universalistas, cultuando o sagrado como uma epifania transcultural. Enquanto a antropologia, no sentido contrário, descreve o aspecto local das narrativas míticas dentro de um quadro aberto de

referências linguísticas, alimentares, culturais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – mas de modo bem diferente, inverso e até complementar em alguns aspectos. Os antropólogos são mais indutivos; os mitólogos, mais dedutivos.

Lévi-Strauss chega à mesma conclusão que os mitólogos, mas por caminhos muitos mais tortuosos, fragmentados e complexos: a análise estrutural de 813 mitos com algumas variantes, de culturas nativas das duas Américas.

Ressalte-se também que a ideia de um único mito arcaico de dimensões continentais é bastante diferente da noção de monomito universal de Campbell e da jornada do herói. Na ótica da antropologia, os mitólogos se deixam possuir pelo mito sem perceber e, muitas vezes, acabam tecendo generalizações etnocêntricas, adequando outras mitologias à sua. Para estudar um mito, é necessário se distanciar culturalmente dele e vê-lo de fora. E a importância da experiência mítica de um homem desencantado, como Lévi-Strauss, é justamente que ele vê (e vive) o mito ao mesmo tempo como cientista e como selvagem, sem abrir mão de nenhum dos dois lados. A conclusão de Strauss de que todos os mitos são um só, não é só devido às semelhanças de personagens e ações dramáticas nas diferentes narrativas, mas, sobretudo, ao fato das estruturas narrativas se perpetuarem tendo a si mesmo como referência, sempre contando sua própria história.

O pensamento selvagem classifica as coisas (cores, sons, cheiros, animais, datas, pessoas) segundo critérios subjetivos derivados de experiências sensoriais; em oposição ao pensamento científico domesticado, que classifica o mundo segundo critérios objetivos universais. Mas, o ‘pensamento selvagem’ de Strauss não é o ‘pensamento dos selvagens’, mas sim o pensamento em estado selvagem,

ainda não domesticado. Ele não é incompatível com o pensamento científico. O pensar selvagem se refere a propriedades sensíveis; o pensar científico se refere às propriedades abstratas. Assim, o pensamento antropológico é selvagem e civilizado ao mesmo tempo, não separando os dois lados da caverna, observando uma única realidade de modo sensível e inteligível simultaneamente.

Enquanto a psicologia analítica de Jung e suas derivações (Bachelard, Campbell, Eliade) estudam o mito do ponto de vista platônico e universal; a antropologia valoriza mais a estrutura dos mitos do que seu conteúdo manifesto, como se eles fossem mensagens fragmentadas do passado, que, com o passar do tempo, quase perderam o sentido. Defende-se aqui que os dois métodos não se excluem e são complementares na investigação das ressonâncias subjetivas das narrativas míticas.

3. A reinvenção do xamanismo

O xamanismo está se tornando uma nova forma de espiritualidade global, atraindo jovens de várias partes do planeta, misturando diferentes tradições indígenas na espiritualidade pós-moderna, new age. A palavra “Shaman” é de origem siberiana (Tungue) e significa ‘feiticeiro’. O historiador Mircea Eliade, em seu livro *O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase* (2002) considera que o complexo xamânico, além existir em todos os povos da Ásia Central e Setentrional (árticos, turco-mongóis, himalaiois), está presente ainda no Extremo Oriente (Japão, Coreia, Indochina), da Oceania (Austrália, Havaí), em diferentes regiões da África (Bantos, Yorubás, Ewes) e nas duas Américas.

Por ‘complexo xamânico’, o historiador entende a presença de vários elementos em comum: o tambor, os maracás, o tabaco, a foguei-

ra sagrada, o contato com os deuses e ancestrais, a doença iniciática (morte e ressurreição do xamã), a cura de doenças através da sucção, a ‘visão do esqueleto’, entre outras. O xamanismo não é um sistema de crenças religiosas propriamente dito, mas um conjunto de práticas extáticas e terapêuticas cujo objetivo é entrar em contato com o a realidade invisível. Coexiste com várias tradições (escritas e orais) e está presente nos cinco continentes. Eliade considera que não são as formas religiosas que o caracterizam, mas sim as práticas extáticas e uma maior intensidade espiritual que a experiência religiosa da maioria das pessoas de cada tradição.

O xamã, deste ponto de vista geral, não é apenas o feiticeiro, o *medicine-man* ou o vidente de uma comunidade tribal, que conhece a energia da natureza e a utiliza em rituais em benefício do grupo; ele é sobretudo o ‘psicopompo’ (o guia condutor das almas mortas, o viajante dos céus e dos infernos através de transes místicos) e pode desempenhar, segundo a região e a tradição a que pertença, as funções de sacerdote, místico e poeta. O xamã é sempre o grande sonhador, o mediador com o mundo invisível, o personagem que vive no encontro entre duas realidades.

Porém, nos dias atuais: “Ser xamã, é viver uma vida comum de forma extraordinária. É saber ler os sinais claros, que ‘falam’ conosco, nas entrelinhas dos acontecimentos” – como explica Carminha Levy, no site Vya Estelar⁵⁶:

56. *Xamanismo: Caminho de autocura para uma vida extraordinária*. Nesta entrevista a professora de xamanismo Carminha Levy, elabora um teste para você saber se é um xamã, explica por que a apresentadora Angélica é um xamã. Carminha é iniciada no xamanismo há 26 anos, é discípula do antropólogo americano Michael Harner. < http://www2.uol.com.br/vyaestelar/vya_estela15.htm >

A tradução da palavra xamã é “aquela que sabe”. É aquele que faz a descoberta da consciência. O sacrifício do xamã é a busca da auto-consciência, sacrificando o ego, ou seja, todos os aspectos negativos do ser, nos níveis espiritual, mental, emocional e físico. O trabalho do xamã consiste em sair fora do corpo, em estado alterado de consciência, utilizando a imaginação, ou saindo fora do corpo mesmo. Isto acontece quando a pessoa trabalha com fenômenos fora do corpo. Enfim, todos os seres são xamãs. Mas precisam ser acordados para este dom. Geralmente, as pessoas despertam para o xamanismo através de uma doença, um acidente ou a perda de um ente querido...

Segundo essa ótica, músicos, poetas, escritores, pintores, escultores, atores, bailarinos, cineastas, todos que tenham uma ligação especial com a natureza e que vivam com o lado direito do cérebro, onde exercita seu lado intuitivo, instintivo e criativo – são meio xamãs. Também os médicos, enfermeiros, psicólogos, terapeutas e psiquiatras são xamãs por excelência. Todo curador, criativo ou religioso é um xamã, mesmo que totalmente dissociado de rituais arcaicos de êxtase e das culturas ancestrais.

A passagem dos ‘xamanismos locais tradicionais’ para o neoxamanismo global se deve, principalmente, a dois antropólogos, que, na década de 60, trocaram a perspectiva científica pela visão dos saberes ancestrais: Carlos Castañeda e Michael Harner.

Castañeda reinventa o xamanismo tolteca de forma pós-moderna⁵⁷, adaptando-o para a vida cotidiana atual através de uma ‘ética do guerreiro’; e Michael Harner resgata o essencial do antigo xamanismo para a espiritualidade contemporânea: a ênfase na autocura ou na canalização/transformação do negativo em positivo. Pode-se

57. Escrevi um artigo específico só sobre o posmodernismo de Castañeda: < <http://mbolshaw.blogspot.com.br/2010/02/recapitulando-castaneda.html> >

até distinguir dois grupos diferentes de neoxamanismo a partir dessas duas influências de transição, uma mais voltada para o descondicionamento social; e outra mais platônica e gnóstica.

E a partir do sucesso desses dois escritores, surgiu um novo xamanismo universal que combina diferentes ideias e técnicas, desenraizadas culturalmente de suas origens geográficas, voltadas para a (auto) regeneração planetária e para a (re) integração com o meio ambiente. Há também xamanismo étnicos que se globalizam, gerando um turismo de desenvolvimento pessoal: como a Sun Dance dos Sioux; o peiote dos Navarro nos EUA; e o San Pedro, a ayahuasca e a coca, no Peru. No Brasil, há controvérsias extensas sobre o caráter xamânico das religiões ayahuasqueiras⁵⁸.

Embora xamãs e antropólogos aceitem a distinção entre os antigos xamanismos locais e o crescente neoxamanismo urbano (MAGNANI, 1999a; 1999b; 2000; 2005), na prática existe uma grande confusão entre os dois fenômenos religiosos distintos. Muitos xamanismos indígenas são menos tradicionais do que pensam, tendo sido concebidos recentemente sob a influência externa.

Por outro lado, vários pesquisadores acadêmicos consideram o neoxamanismo como ‘uma moda cultural da nova era’, um produto artificial da sociedade de consumo – menosprezando o fato dele representar uma forma de espiritualidade contemporânea global viva

58. A aproximação entre o Santo Daime e o xamanismo, por exemplo, é polemizada por vários autores (LABATE, 2002, 240-242). Segundo Clodomir Monteiro (1983), o Santo Daime está inserido em um contexto de práticas xamânicas, marcado por transe xamânicos individuais e coletivos; seus líderes são equivalentes a xamãs. Couto (1989) desenvolve o conceito, corroborado por McRae (1992), do Santo Daime como um ‘xamanismo coletivo’, em que todos são “xamãs em potencial”. Cemin (1998) considera o Santo Daime como sistema xamânico, mas apenas o Alto Santo e não o CEFLURIS, porque neste último há transe de incorporação. Para Groisman, o Santo Daime não é sistema xamânico, mas há uma aglutinação do saber xamânico nesta religião (1999, 23).

e em crescimento exponencial. Daí a importância premente de se ressaltar as diferenças e de se repensar as semelhanças entre os diferentes tipos de ‘xamanismos’.

4. Comparando o passado e o presente

Por exemplo, enquanto ‘todos são xamãs quando despertos’ no neoxamanismo, o recrutamento dos antigos xamãs combinava a transmissão hereditária da profissão com a vocação espontânea do pretendente. Havia um ‘chamado’ da natureza e uma ‘escolha’ a ser feita por quem era chamado. A confirmação, segundo Eliade, era dada pelo transe – mesmo que a criança nascesse com marcas ou sinais característicos dos xamãs ou houvesse algum oráculo a respeito. Na verdade, a própria intensidade da experiência extática excluía severamente a criança do convívio da comunidade e era decisiva para determinar sua vocação xamânica. E o inverso também acontecia: uma criança sem família e/ou com problemas de adaptação grupal acabava desenvolvendo o transe e se tornava xamã. Em ambos os casos, no entanto, o transe é causa e consequência de um comportamento de um desajuste psicossocial. Eliade gasta algumas páginas explicando as diferenças entre o transe extático e os ataques epilépticos e outros distúrbios nervosos (2002, 37-47).

Atualmente, o transe está sendo substituído gradativamente pela mediunidade espírita⁵⁹ e pelo uso de plantas de poder. Houve também uma democratização da experiência de canalização, antes uma prerrogativa do xamã, hoje partilhada pelos participantes. O impor-

59. Um requisito do transe xamânico genuíno é que ele não é uma possessão ou uma incorporação. São os xamãs que manipulam os espíritos e não o contrário. A umbanda, o catimbó e outras formas de espiritismo popular não são consideradas ‘xamanismo’.

tante é perceber que o recrutamento, o treinamento e a outorga de poderes xamânicos eram conferidos a indivíduos desajustados e socialmente excluídos, que por algum motivo não suportavam a vida familiar e grupal, em um regime de disciplina intenso que prescrevia, não apenas dietas e rituais, mas sobretudo isolamento e autocontrole. Os antigos xamãs eram assim indivíduos circunspectos e solitários, que geralmente não casavam e viviam à margem de seu grupo social. Hoje, o processo de recrutamento, seleção social e treinamento prático de xamãs não obedece mais a esses rigores devido a uma mudança de contexto cultural. A antiga disciplina pode até ser simulada em detalhes (como a ‘busca da visão’, dos índios norte-americanos, atualmente transformada em jornada de autoconhecimento), mas não terá o mesmo sentido.

Outra diferença marcante entre os xamanismos arcaicos e o neoxamanismo urbano reside no fato de que, enquanto esse último pretende sensibilizar as pessoas, os xamanismos antigos enfatizarem o descondicionamento social e biológico, “perder a forma humana”. O neoxamanismo deseja ser mais humano (no sentido adjetivo⁶⁰); os xamanismos arcaicos tentam ser menos humanos (no sentido substantivo). Porém indiferentes a essa colocação, muitos grupos de neoxamanismo entendem os animais de poder como se fossem símbolos que caracterizam aqueles com os quais estão associados, como

60. Segundo Castañeda, ‘abandonar o molde humano’ (ou romper com o condicionamento biológico) significava, para os antigos videntes, conhecer seu animal totêmico de poder, adotando outra forma nos sonhos. Para ele, atualmente, a perda da forma humana é marcada pela percepção de si como um campo de energia ou como um ‘ovo luminoso’.

signos astrológicos ou orixás do candomblé⁶¹, e não como um marco de transformação nos padrões cotidianos de comportamento instintivo e emocional humanos – conquistados através da iniciação e de uma vida de restrições e sacrifícios. O neoxamanismo em geral, porém, prefere valorizar as vontades do corpo e os sentimentos do coração para compensar o racionalismo da nossa sociedade patriarcal. É claro que existe quem não acredite em arquétipos ou dimensões transcendentais: a única realidade é um inventário sensível-inteligível feito pela mente.

E a questão chave da desanimalização não é o controle individual dos desejos e instintos, mas o comportamento em relação ao seu grupo. Ao estudar os rebanhos mamíferos, Kurt Lewin (1989) observou três comportamentos recorrentes: identificação (eu sou o poder), contestação (eu sou contra o poder) e submissão (aceito o poder como algo fora de mim).

Em outras ocasiões (GOMES, 2001; 2013), associei os que se identificam com o poder à categoria de Pastores; os contestadores foram definidos como Lobos; e os submissos denominados de Ovelhas. O Pastor é o macho-alfa, gerente do capital do grupo; enquanto, o Lobo é o xamã por excelência, aquele que expressa o inconsciente grupal.

61. Ressalte-se que nem a astrologia nem o candomblé eram tipológicos em suas versões originais. Na África antiga, quando se nascia nas praias, se era filho de Yemanjá; se nas montanhas, de Xangô; e assim por diante. Os orixás eram ligados aos locais e não às pessoas individualmente. Por isso, eles eram passados de pai para filho. No Brasil, com a mistura das etnias, foi que surgiu o orixá como tipo psicológico individual e as referências simbólicas espaciais foram colocadas em segundo plano. Também na astrologia antiga não havia horóscopos individuais. As previsões eram meteorológicas e sobre guerras; e mesmo o oráculo dos reis não era voltado a sua vida pessoal, mas para seu reinado. Hoje vários tipos de simbologias tradicionais sobrevivem através de tipologias psicológicas: os quatro elementos, signos astrológicos chineses, kins do calendário maia, o eneagrama.

Assim, um grupo é (mais e menos que) a soma dos seus componentes. O trabalho coletivo é mais que a soma dos trabalhos individuais gerando um excedente, o resto que sobra do todo menos as partes (o Capital). Porém, o grupo também é menos que a soma das suas partes e recalca as qualidades de seus componentes. A esse déficit inibido das partes através do todo, chamamos inconsciente grupal (GOMES, 2013, 13).

Embora existam casos, como o de Gengis Khan, em que o xamã é também o líder do grupo (Lobo e Pastor, ao mesmo tempo), o mais comum é que os dois papéis sejam distintos e polarizados (pelas Ovelhas). Deleuze e Guatarri (1980) elaboraram o termo ‘espírito de matilha’ em oposição ao ‘espírito de rebanho’ para caracterizar o comportamento de contestação e independência dos indivíduos parcialmente excluídos do condicionamento grupal, incluindo aí os xamãs; mas a desanimalização dos padrões grupais prescrita pelas técnicas arcaicas de êxtase é ainda mais radical, exigindo a morte do ego do iniciado e a retomada teatral de suas funções na comunidade, superando o papel de Lobo do rebanho.

E a maioria dos grupos do neoxamanismo urbano (assim como outros grupos esotéricos atuais) não observam a existência das relações de poder (de dominação, contestação e submissão) em seu interior; e vive inadvertidamente pelas regras do rebanho, sem esperanças de desanimalização do condicionamento biológico e social a que está submetido. Seus xamãs são apenas Pastores disfarçados de Lobo.

	Xamanismos arcaicos	Neoxamanismo urbano
O recrutamento	Transmissão hereditária e vocação espontânea (chamado + escolha)	Todos podem ser xamã, basta ser despertado
O transe	Diferenças com a psicopatologia	Mediunidade e plantas de poder
A desanimalização	Abandonar a forma humana	Ser mais afetivo e instintivo
O rebanho	O espírito de matilha	O neoxamã é um pastor

5. Gnóstico vs. pós-moderno

Pode parecer ao leitor que aqui também se deprecia as manifestações culturais mais recentes em nome das mais antigas, com saudades do encantamento do mundo, mas esse não é o caso. Se ressaltamos a incapacidade do neoxamanismo de entender suas raízes arcaicas é apenas para melhor enquadrá-lo e compreendê-lo historicamente. Existem muitas outras diferenças de contexto e de propósito (além do recrutamento, do transe e da desanimalização) entre os antigos xamanismos e o neoxamanismo, algumas até mais favoráveis ao xamanismo atual. Por exemplo: no passado, os xamanismos eram, na sua maioria, masculinos; agora, são predominantemente femininos – não apenas em quantidade de participantes, mas, sobretudo, em suas práticas rituais e objetivos. Ou ainda: tanto o neoxamanismo quanto os xamanismos arcaicos dão ênfase à natureza, mas de formas diferentes. O neoxamanismo trabalha mais com a ideia de meio ambiente e de consciência planetária. Castañe-

da formula o interessantíssimo conceito de ‘seres inorgânicos’, formas de vida de outra escala de tempo que se alimentam dos homens e da vida orgânica. E tudo isso pode ser considerado um avanço em relação às antigas práticas e para um panteão de deuses arcaicos representando a mãe natureza.

Também destaque-se que, entre as formas atuais de neoxamanismo, há dois tipos polares: o neoxamanismo gnóstico, que vive em função de outro mundo e acredita em toda sorte de imagens e símbolos; e o ‘xamanismo pós-moderno’, que ignora a dimensão transpessoal da psique e considera que ‘o além’ é apenas ilusão ou ideologia das religiões institucionalizadas. E, entre esses polos, há diversos tons de cinza. Mas, bem vistas toda essa diversidade atual e ainda as diferenças positivas e negativas entre passado e presente, há dois elementos universais: a) a cura pela transferência não-analítica como prática principal; e b) a transcendência dos sistemas de crenças.

A ênfase de converter negatividade em atividade positiva, de mediar os conflitos através de rituais simbólicos parece ser universal. É claro que o antigo xamã mediava o conflito entre forças das naturezas personalizadas em deuses; e hoje o neoxamã busca revelar o lado feminino dos homens em oposição ao lado masculino das mulheres. Mas, a técnica base continua a mesma: canalizar o negativo, compensá-lo com o oposto e devolver equilibrado. Os xamanismos e o neoxamanismo têm essa ênfase na prática da cura ou, se preferirem, nas relações de transferência e contratransferência não-analíticas de conteúdo simbólico.

Outra continuidade entre os antigos xamanismos e o neoxamanismo atual é que os primeiros são sistemas mágicos meta religiosos, um conjunto de práticas místicas, psicológicas e extáticas, anteriores e paralelas à elaboração dos grandes sistemas de crença religio-

sa. O ceticismo, o pragmatismo, o empirismo avesso a transcendências – são características comuns de diferentes tipos de xamanismo no transcórre do tempo. Eles são laicos e objetivos, sistematizações da experiência prática e não um conjunto de crenças, mágicas, anteriores aos sistemas de crenças religiosos.

Mas em paralelo a esse desencanto religioso, há também a afirmação viva do cotidiano como uma aventura extraordinária, povoado de mistérios e situações singulares. E o neoxamanismo, herdeiro destas práticas e dessa visão ecumênica e agnóstica, também – embora de formas diferenciadas.

No neoxamanismo pós-moderno de Castañeda, esse desencanto e reencantado é individual e é chamado de ‘ética do guerreiro’. O guerreiro deve aprender a agir por agir, sem esperança nem desespero, a dar o melhor de si sem esperar retribuição, a confiar sem crer, a viver deliberadamente através de desafios constantes, a sempre escolher o caminho de seu coração, entre outros preceitos. Porém, mais do que um simples código de conduta contra a auto importância e a auto piedade, a ética do guerreiro é uma configuração energética em que o praticante se alinha ao Intento, uma energia inteligente que pode treiná-lo e guiá-lo até seu salto para o infinito. O caminho do guerreiro consiste sobretudo em acumular e redistribuir energia de forma a sobreviver à morte e não ser absorvido pelos seres inorgânicos. Alcançar a ‘liberdade total’ significa sair da cadeia alimentar e não ser devorado pelos predadores.

Não há rituais, imagens, indumentárias indígenas ou quaisquer elementos do ‘complexo xamânico’ proposto por Eliade. Ao contrário, Castañeda prescreve uma atitude de espreita, sobriedade e extrema discrição, despindo o xamanismo de todo seu simbolismo para enfatizar o que considerava principal: a construção de um ‘cor-

po sonhador’ para escapar dos predadores inorgânicos e sair deste universo do carbono.

Já para o neoxamanismo gnóstico, o reencantamento do mundo é coletivo: os xamãs devem lutar pela mudança do ‘sonho planetário’. Para don Miguel Ruiz (2005), por exemplo, há dois sonhos coletivos em desenvolvimento: o sonho que chamamos de realidade – “o tonal, a primeira atenção, sonho do inferno ou o sonho da vítima” – e o sonho dos guerreiros, um sonho alternativo de realidade – “o nagual, o sonho da segunda atenção”. Para Ruiz, o sistema de crenças é uma estrutura parasita de energia. Sonhamos um sonho coletivo que nos aliena da vida e nos mantém em uma realidade virtual, uma ‘Matrix’ formada por nossas crenças e valores. Segundo ele, é libertar nosso sonho pessoal do sonho coletivo do medo de exclusão, do sonho de domesticação social engendrado pela sociedade; e, em conjunto com outros sonhadores conscientes, transformar o sonho de destruição planetária, induzindo a humanidade a um salto quântico evolutivo.

Para os xamanismos, o sonhar é a base de toda experiência cognitiva: estamos sonhando o tempo todo, seja dormindo ou quando estamos acordados. A diferença é o enquadramento mental-sensorial no estado de vigília (ou tonal) da percepção da energia (ou nagual).

6. A simetria cognitiva

Há sempre uma dupla realidade, uma simetria entre o lado de dentro e o de fora, o micro e o macrocosmo. No campo filosófico há, para Platão, um mundo sensível-concreto e outro inteligível-abstrato; uma cidade dos homens e uma cidade de Deus para Santo Agostinho; para Descartes, coisas extensas e objetos virtuais. Com Kant, há uma inversão de perspectiva: a realidade deixa de ser uma percepção e passa a

ser uma interpretação. O mundo externo se torna uma projeção estruturada do sujeito, a simetria torna-se um reflexo invertido.

No campo religioso também há simetria, mas é o metafísico que se reflete no físico: “assim em cima, como embaixo” – expressão presente não apenas nas Tábuas de Esmeralda de Hermes Trimegisto, mas presente em todas as grandes tradições, como a chinesa (o céu e a terra), a indiana (o universo-templo e o corpo-templo), e a ocidental (o homem como a imagem e semelhança de Deus). No humanismo iluminista, há cruzamento desses dois modos de representação simétricos, o filosófico e o tradicional, em que o homem ocupa o lugar central (como na tradição judaico cristã), mas o universo externo que enquadra e determina a experiência subjetiva (como crê a modernidade).

Para as tradições, a simetria é dada como certa (o mundo material é um desdobramento denso dos universos sutis); para a modernidade, a simetria é parcial e invertida (o subjetivo parcialmente reflete a realidade total); para o pensamento pós-moderno (seja filosófico, antropológico ou esotérico), não há simetria ontológica (nem reflexividade entre dimensões paralelas): os objetos é que são duplos construídos intersubjetivamente em um único plano imanente bifacetado: como a onda e a partícula.

Os conceitos de Tonal e Nagual representam campos perceptivos opostos e complementares, em que o primeiro é nossa percepção ordinária (sensorial-mental) do mundo como algo formado por objetos concretos e coisas sólidas; e o último é a percepção de que estamos em um universo de relações, em que tudo é feito de energia em diferentes níveis de organização e de adaptação. Mas, há também duas interpretações dessa polaridade cognitiva básica.

Ruiz (o gnóstico) entende a tarefa do xamã em uma dimensão social: o sonho coletivo do medo só poderá ser transformado com

grande número de sonhadores que desejem a liberdade pessoal. Ruiz acredita poder romper com o sonho social de medo tecendo um novo sonho. Para Castañeda (o pós-moderno), o tonal é uma ilha (ou bolha da percepção) e o nagual é um oceano-universo que o engloba: o mar escuro da consciência. A vida orgânica (o tonal) é uma gota em um universo inorgânico. A tarefa do xamã é sair individualmente do seu ovo tonal e viver em um universo nagual, deixando para trás a condição humana. Enquanto um sonha em salvar o planeta e a humanidade, o outro intenta salvar-se do destino humano de ser absorvido pela terra.

Assim como a antropologia pós-estruturalista entende a realidade como uma sobreposição das dimensões sensíveis e inteligíveis e não é antropocêntrica; o xamanismo recusa a ideia de semelhança entre o homem e o universo; e a dicotomia transcendentalista da caverna de Platão. Ele prefere entender o homem dentro da cadeia alimentar no meio ambiente e concentram seus esforços no descondicionamento dos hábitos e rotinas, na desmecanização do corpo e no desenvolvimento da consciência.

Nessa perspectiva, a simetria entre a cognição ordinária e a extraordinária está além do homem e é um paradoxo insuperável para o qual não existe totalização ou unificação globalizante. O Mundo e a Consciência são termos irreduzíveis⁶².

62. É conhecida a prescrição de Carlos Castañeda de que seus aprendizes deveriam estudar antropologia. Florinda Donner, Taisha Abelar, Armando Torres – entre outros tiveram que estudar ciências sociais na UCLA para se tornarem feiticeiros. É possível que a prescrição antropológica de Castañeda seja uma garantia anti-gnóstica, uma forma de fortalecer o tonal e manter a mente dentro da realidade objetiva, sem ilusões transcendentais.

7. Por favor, obrigado e desculpem

O sistema de xamanismo havaiano conhecido como Ho’oponopono é baseado nessas três operações transferenciais: Te amo; sou grato; e sinto muito-Me perdoe. Em Havaiano, Ho’o significa “causa”, e ponopono quer dizer “perfeição”, portanto Ho’oponopono significa “corrigir um erro” ou “tornar certo”. O Ho’oponopono permite limpar recordações dolorosas, que são a causa de tudo que é tipo de desequilíbrios e doenças, com base nessas três operações: amar, agradecer e perdoar/ser perdoado.

Quando uma pessoa doente procura o xamã, o curador se identifica com seu paciente (eu te amo) adquirindo sua doença. O xamã passa a partilhar da enfermidade para poder curá-la. O segundo passo consiste em fazer o paciente agradecer pela sua doença, entendê-la como uma mensagem do corpo para sua consciência que precisa ser decifrada. Caso consiga fazer com que o paciente agradeça sinceramente pela sua enfermidade, há ‘a cura espiritual’ e o xamã consegue libertar-se do karma da doença.

A ‘cura material’ ou completa só poderá ser alcançada através do perdão, isto é, de um reconhecimento de que foram seus próprios erros que formaram a doença e que isto prejudicou a outras pessoas além de si próprio. Este, aliás, é o propósito deste texto. Agradecer, perdoar e retribuir à dádiva com uma colaboração transformada e transformadora do presente original.

Obrigado, me desculpe, eu te amo.

Referências bibliográficas

AGOSTINHO, Santo. *A cidade de Deus*. Tradução: Oscar Paes Leme. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

ALTHUSSER, Louis. *A favor de Marx*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

ANDRADE E.N., BRITO G.S., ANDRADE E.O., NEVES E.S., McKENNA D., CAVALCANTE J.W., OKIMURA L., GROB C., CALLAWAY J.C., et al. - “Farmacologia humana da hoasca: estudos clínicos (avaliação clínica comparativa entre usuários do chá hoasca por longo prazo e controles; avaliação fisiológica dos efeitos agudos pós-ingestão do chá hoasca)” [1996], in: LABATE B., SENA ARAÚJO W. *O uso ritual da ayahuasca*, 2002, p. 621-630.

BAUMAN, Zigmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

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

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BLOOM, Howard K. *O príncipe Lúcifer: uma expedição científica para as forças da história*. New York: Imprensa Atlantic Monthly, 1995.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. Coleção Estudos 20. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2009.

_____. *As regras da Arte - Gênese e estrutura do campo literário*. Porto, Portugal: Editora Presença II, 2000a.

_____ *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp, 2000b.

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

CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1987. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/oBxCIeuw8sUXISVE4VUhvOTZvYkE/view?usp=sharing>> última acesso em 24/06/2017.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

_____ *O poder do mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 2000. Ensaios Latino-americanos, 1.

CANDAU, Jöel. *Memória e identidade*. São Paulo: Contexto, 2018.

CASCUDO, Luís da Câmara. *História da cidade do Natal*. (1955). Natal: RN Econômico, 1999.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. A era da informação: Economia, sociedade e cultura – Vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

_____ *O poder da identidade*. A Era da Informação: Economia, sociedade e cultura – Vol. 2. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

COUTO, Fernando La Roque. *Santos e xamãs*. Tese de Mestrado, UnB, Brasília-DF, 1989.

DAMATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis – Por uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997. Disponível em: <https://comunicacaoesporte.files.wordpress.com/2018/04/damatta2c-roberto-1.pdf>

DEBORD, G. *Sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.

DEBRAY, *Vida e morte da imagem – um olhar sobre o ocidente*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE & GUATTARI, G. e F. “Segundo platô: 1914 – Um só ou vários lobos”. in *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*, v.I. *Coleção Trans*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995, p. 46-47.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACRE, Lenart. “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification’”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek, 2011. <https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification>

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ELIADE, Mircea. *Tratado histórico das religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. *O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

EMERENCIANO, João Gothardo Dantas (org.). *Natal não-há-tal: Aspectos da História da Cidade do Natal*. Natal: Secretaria de Meio Ambiente e Urbanismo/Departamento de Informação, Pesquisa e Estatística, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/16941>> Último acesso em 17/4/2019.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As séries televisivas*. Coimbra: Texto & Grafia, 2011.

FAORO, Raymundo. *Os donos do poder: formação do patronato político brasileiro*. 5. ed. Porto Alegre: Globo, 1979. Disponível em: https://docs.google.com/file/d/oB-vWcDYCKP5sMjFhMWU3MmYtZWVjNCooMj-c4LTk2OWUtMDQ4M2VhYWJlOGY1/edit?hl=pt_BR

FELIPE, José Lacerda Alves. *A (re)invenção do lugar: Os Rosados e o “país de Mossoró”*. João Pessoa: Ed. Grafset, 2001.

FETICHE. In: FERREIRA, A.B. H. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. p. 623.

FREYRE, Gilberto. *Casa Grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime de economia patriarcal*. Rio de Janeiro: Record, 1996. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/229314/mod_resource/content/1/Gilberto%20Freyre%20-%20Casa-Grande%20e%20Senzala.pdf

FLUSSER, Vilem. *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem*. Rio de Janeiro: Eduerj, 1989.

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

GAUDREULT, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: UnB, 2009.

GIDDENS, Anthony. *Constituição da sociedade: Esboço da teoria da estruturação*. University of California Press: 1986.

_____ *A terceira via*. Rio de Janeiro: Record, 2001a.

_____ *A terceira via e seus críticos*. Rio de Janeiro: Record, 2001b.

_____ *O Mundo em descontrole – o que a globalização está fazendo de nós*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

GOMES NETO, João Maurício. “Entre a ausência declarada e a presença reclamada: a identidade potiguar em questão”. 150 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. CCHLA, Programa de Pós-graduação em História, Natal, 2010. <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/16941> >

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Um mapa, uma bússola – hipertexto, complexidade e eneagrama*. Rio de Janeiro: Editora Miletto, 2001.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Espiritualidade Contemporânea*. São Paulo: Ieditora, 2002. <https://drive.google.com/file/d/1vHYVN6AuR9HveBwELmYL2l5wuFdLUCgs/view?usp=sharing>

_____ “Decifra-me ou te devorarei – A imagem pública de Lula no horário eleitoral em 1989, 1994, 1998 e 2002”. (livro) v.01. p.188. Tese de doutorado em Ciências Sociais (2006). Natal, Editora Universitária da UFRN (EDFURN): 2006. https://www.academia.edu/3084222/Decifra-me_ou_te_devorarei_a_imagem_p%C3%BAblica_de_Lula_no_hor%C3%A1rio_eleitoral_1989_1994_1998_e_2002

_____ “O Hermeneuta - Uma introdução ao estudo de Si”. Dissertação de mestrado em Ciências Sociais (1997). Livro, v.01. p.164. Natal: Editora Universitária da UFRN (EDUFRN), 2010. https://www.academia.edu/34061443/O_HERMENEUTA.pdf

_____ *Jurema Rainha*. 2010a. <http://mbolshaw.blogspot.com.br/2010/02/jurema-rainha.html>

_____ *Kambô, o espírito do pajé*, 2010b. <<http://mbolshaw.blogspot.com.br/2010/02/kambo-o-espírito-do-paje.html>>

_____ “Dante no inferno”. Revista *Imaginário!* n. 1, p. 57-73. João Pessoa: UFPB, outubro de 2011. Disponível em: < https://www.academia.edu/8042294/Dante_no_Inferno > Último acesso em 24\05\2020.

_____ “Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia”. Revista *Comunicação Midiática*, v. 7, n. 2, p. 26-46, maio/ago. 2012d. <<http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/181/128>> último acesso em 16/07/2015.

_____ “Em conflito: conhecimento e confrontação”. Revista *Flamecos* – mídia, cultura e tecnologia; v. 20, n. 3, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC/RS. Porto Alegre: 2013. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12198>

_____ “Os pergaminhos de Amphiopolis”. *Revista Temática*, Ano IX n. 10, v. 09, p. 50-69, outubro de 2013. João Pessoa: UFPB, 2013a. <http://www.insite.pro.br/2013/Outubro/pergaminhos_amphiopolis_aforismos.pdf> último acesso em 16/07/2015.

_____ “O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga”. *Revista Imaginário!* n. 5. p. 78-96. João Pessoa: UFPB, 2013b. <https://www.academia.edu/8783978/O_mestre_dos_sonhos_contra_as_tecelans_da_intriga>

_____ *Cadernos do Esoterismo Contemporâneo*. Natal: inédito, 2014. <https://drive.google.com/file/d/oBxCIEuw8sUXIUWIZakgwSE5QNnc/view?usp=sharing>

_____ *Mimesis e Simulação – estudos narrativos transmidia*. João Pessoa: Marca de Fantasia/UFPB, 2015. https://www.academia.edu/18096940/Mimeses_e_Simula%C3%A7%C3%A3o

_____ *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmidia II*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. <https://www.academia.edu/29845416/universos_Sci-fi>

_____ “Hamlet e a hermenêutica: Das muitas interpretações da triste história do príncipe da Dinamarca”. *Rizoma*, Santa Cruz do Sul, v. 4, n. 1, p. 166, agosto, 2016a. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/6422/5019> > Último acesso em 24\05\2020.

_____ “Quem é o culpado? O que os seriados policiais da TV nos ensinam”. *Revista Culturas Midiáticas*. Ano IX, n. 17 - jul-dez/2016a - ISSN 1983-5930 - Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm>> última acesso em 24/06/2017.

_____ “I Love Castle – quando a narrativa estuda a narratividade”. *Revista Imaginário!* N. 10 p. 147-168. João Pessoa, Marca de Fantasia, junho de 2016b. Disponível em: <https://www.academia.edu/26283391/I_LOVE_CASTLE_Quando_a_narrativa_estuda_a_narratividade> última acesso em 24/06/2017.

_____ “O que transmito do que me disseram: narratividade em ambiente midiático”. *Animus – Revista Interamericana de Comunicação Midiática*. v. 15, n. 29 (2016c) Universidade Federal de Santa Maria. <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/8622>> último acesso em 16/07/2017.

_____ “A narrativa midiática – mediações dos acontecimentos”. In *Lugar Comum – Estudo Narrativos III*. João Pessoa, Marca de Fantasia, janeiro de 2017. Disponível em: <<https://www.academia.edu/31345404/lugar-comum-marcelo-bolshaw.pdf>> última acesso em 24/06/2017.

_____ *Lugar comum: estudos narrativos transmídia III*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017a. <https://www.academia.edu/31345404/lugar-comum-marcelo-bolshaw.pdf>

_____ *Devaneio da Imaginação Simbólica*. Natal: Editora Universitária da UFRN, 2017b. https://www.academia.edu/35369182/Devaneios_da_Imagina%C3%A7%C3%A3o_Simb%C3%B3lica

_____ *MetaNarrativas - transgressões Interdisciplinares*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018a. https://drive.google.com/file/d/1aGrOh-1d9lfiz2Z2wqRz-pDoKaQP3_ueV6/view?usp=sharing

_____ *Máscaras - Estudos Narrativos de Arte Sequencial*. Leopoldina, MG: ASPAS (Associação Nacional dos Pesquisadores em Arte Sequencial), 2018b. https://drive.google.com/file/d/15TkCdZrlCzW0o417X-g_YrHx7uuJqk8X/view?usp=sharing

_____ *Sutras do Contraculto*. Natal, inédito, 2018c. https://drive.google.com/file/d/1Xur1vrR6z2QiO3aGzADZG_c4j69gqdV7/view?usp=sharing

_____ *O Encantador de Serpentes - Comunicação & Hermenêutica*. Natal: 2019. <https://drive.google.com/file/d/1WEokzkAf6sWhAXfoKn6EfZpkgzfd9NQp/view?usp=sharing>

_____ *Autobiografia teórica de um intelectual autista*. Natal: 2020. https://drive.google.com/file/d/1vM954pwDxWN4rgEKfKSofRAumRT-gk_qH/view?usp=sharing

GREEN, Stephanie. “Fantasy, gender and power in Jessica Jones”. *Continuum, Journal of Media & Cultural Studies* 04 March 2019, Vol. 33(2), p. 173-184.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B3otSLPCKoqDa1dCbVIVaWFhULU/view?usp=sharing>> Último acesso em 24\05\2020

_____. “Les actants, les acteurs et les figures”. In: _____ *Du Sens II: essais sémiotiques*. Paris: Éditions du Seuil, 1983, p. 49-66.

_____. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker editores, 2002. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B3otSLPCKoqDVWpYc3prQWNMN1k/view?usp=sharing>> Último acesso em 24\05\2020.

GRAMSCI, Antônio. *Cadernos de Cárcere*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GREEN, Stephanie. “Fantasy, gender and power in Jessica Jones”. In *Continuum, Journal of Media & Cultural Studies* 04 March 2019, Vol. 33(2), p. 173-184.

GREIMAS, A. J e COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

GREIMAS, A. J e FONTANILLE, J. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1993. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B3otSLPCKoqDcXNDTDhvYzBIVTg/view?usp=sharing>> Último acesso em 24\05\2020

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

_____. *Teoria do agir comunicativo: Racionalidade da ação e racionalidade social*. Vol. I. Tradução de Paulo Astor Soethe. Teoria do Agir

Comunicativo: Sobre a crítica da razão funcionalista. Vol. II. Tradução de Flávio B. Siebeneichler. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10ª edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil*. Coleção Documentos Brasileiros. 19ª edição. Prefácio de Antônio Cândido. Rio de Janeiro: José Olympio, 1987. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/oB3otS-IPCkoqDbnVILTJ6Ynh5M2s/view>

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. *Tudo o que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos deixam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/oBxCIeuw8sUXIY28wRl-RKwnA2NnM/view?usp=sharing> > última acesso em 24/06/2017.

JOHNSON, L. *Fan Self-Identity in the Doctor Who Universe*. Texas, Estados Unidos: Trinity University, 2012.

JUNG, C.G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Tradução de Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

JOST, François. *Compreender a televisão*. Trad. Elizabeth Bastos Duarte, Maria Lília Dias de Castro, Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2010.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

JOURDAIN, Anne; NAULIN, Sidonie. *A teoria de Pierre Bourdieu e seus usos sociológicos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

KAPP, Karl. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

KARMEN, Andrew. *Crime victims: an introduction to victimology*. New York: Ed. Wadsworth/Thomson Learning, 2004.

- KENNA, Brian. “Marvel’s Jessica Jones (US 2015)”. *Science Fiction Film and Television*, Oct 1, 2017, Vol. 10(2), p. 289(5) Cengage Learning, Inc.
- KERCKHOVE, D. *A pele da Cultura*. Lisboa: Relógio d’água Editores, 1997.
- KOZLOFF, Sarah. “Narrative Theory and Television”. In: Allen, Robert C. *Channels of Discourse*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, [1987] 1992, p. 67-100. Disponível em: <<http://journalism.uoregon.edu/~cbybee/j388/narrative.html> > último acesso em 24/06/2017.
- LABATE Beatriz Caiuby; ARAUJO, Wladimir Sena. *O uso ritual da ayahuasca*. Campinas, SP: Mercado de Letras/Fapesp, 2002.
- LABATE Beatriz Caiuby. *A reinvenção do uso da ayahuasca nos centros urbanos*. Campinas, SP: Mercado de Letras/Fapesp, 2004.
- LANDOWSKI, Eric. *Interações arriscadas*. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisa Sociossemióticas, 2014.
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora 34, 2009.
- LATOUR, Bruno. *Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches*. Florianópolis: Editora Edusc, 2002.
- LEVI-STRAUSS. Claude. *Anthropologia structurale*. Paris: Plon/Agora, 1958.
- _____ *O pensamento selvagem*. São Paulo: Ed. Nacional, 1976.
- _____ *O cru e o cozido: Mitológicas I*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- _____ *Do mel às cinzas: Mitológicas II*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- _____ *A origem dos modos à mesa: Mitológicas III*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- _____ *O Homem nu: Mitológica IV*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LEVY, P. *Tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Edições Loyola. São Paulo: 2007.

LEWIN, Kurt. *Problemas de dinâmica de grupo*. São Paulo: Cultrix. 1989.

LIMA & LABATE, Edilene Coffaci de, Beatriz Caiuby. “‘Remédio da Ciência’ e ‘Remédio da Alma’: os usos da secreção do kambô (Phyllomedusa bicolor) nas cidades”. In *Campos*, Revista de Antropologia Social v. 8, n. 1, 2007.

MCKENNA, Dennis J.; CALLAWAY, J. C.; GROB, Charles S. “The scientific investigation of ayahuasca: a review of past and current research”. In *The Hefter Review of Psychedelic Research*, Volume 1, 1998. < <http://www.udv.org.br/portugues/downloads/05.pdf> >

MCKENNA, T. *Alucinações reais*. Rio de Janeiro: Record/Nova Era, 1993.

_____. *Alimento dos deuses*. Rio de Janeiro: Record/Nova Era, 1995.

_____. *Retorno à cultura arcaica*. Rio de Janeiro: Record/Nova Era, 1996.

_____. (com Ralph Abraham e Rupert Sheldrake). *Caos, criatividade e o retorno do sagrado - triálogos nas fronteiras do Ocidente*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1994.

MACRAE, Edward. *Guiado pela Lua: Xamanismo e uso ritual da ayahuasca no culto do Santo Daime*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

MADSON, Túlio. “Por uma identidade natalense para além do turismo”. In *Carta Potiguar*, maio de 2016. Disponível em: <<http://www.cartapotiguar.com.br/2016/05/24/por-uma-identidade-natalense-para-alem-do-turismo/>> Último acesso em 17/4/2019.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. *Mystica urbe: um estudo antropológico sobre o circuito neo-esotérico na cidade*. São Paulo: Studio Nobel, 1999a.

_____ “O xamanismo urbano e a religiosidade contemporânea”. In *Religião e Sociedade*, Rio de Janeiro 20 (2), 1999b.

_____ *O Brasil da Nova Era*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

_____ “Xamãs na cidade”. In *Revista USP*, São Paulo, n. 67, 2005.

MAINARDI, Marina Smidt. “Literatura whovian e cultura de fã: uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who”. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social, habilitação Produção Editorial – UFSM. In *Vozes & Diálogo*. Itajaí, v. 15, n. 2, jul./dez. 2016. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

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

MARX, Karl. *O 18 Brumário de Luís Bonaparte*. São Paulo: Boitempo, 2011.

METZNER, Ralph. “Ayahuasca - human consciousness and the spirit of nature”. Thunder’s Mouth Press, New York, 1999. Tradução Márcia Fração, Rio de Janeiro: Gryphus, 2002.

MORIN, Edgar. *O Método, volume primeiro, A natureza da natureza*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1977;

_____ *O Método 2 - A vida da vida*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1980;

_____ *O Método 3 - O conhecimento do conhecimento*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1986;

_____ *O Método 4 - As ideias - habitat, costumes, organização*. Porto Alegre: Editora Sulina: 1998.

MITTELL, Jason. “Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea”. In *Revista MATRIZES*, Vol. 5, n. 2. São Paulo: USP, 2012. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/MATRIZES/article/view/8138/7504>> última acesso em 17\06\2019.

MOORE, Alan. *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.

MOREIRA FILHO, Guaracy. *Vitimologia: o papel da vítima na gênese do delito*. Brasília: Editora Jurídica Brasileira, 2004.

MUNIZ, Durval. *A invenção do Nordeste e outras artes*. Recife: FJN, Massangana; São Paulo: Cortez, 1999. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/11KSfctPgWbtWZvOYQG83Bbzb9sCOGaaS/view>

NICACIO, Jéssus Henrique Dias. “Heroína fracassada e mulher complexa – análise da personagem Jessica Jones no seriado da Netflix”, monografia de Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa; 2016 Disponível em: <<http://www.jornalismo.ufv.br/heroina-fracassada-e-mulher-complexa-analise-da-personagem-jessica-jones-no-seriado-da-netflix/>> último acesso no dia 17/06/2019.

OLIVEIRA, Giovana Paiva de. “A cidade e a guerra: a visão das elites sobre as transformações do espaço urbano da cidade do Natal na 2ª Guerra Mundial”. 2008. 1 v. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Urbano) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/2951>> Último acesso em 17/4/2019.

PAZ, Iolanda. “Por que precisamos falar sobre Jessica Jones?” Curso de Ciências da Linguagem II (matutino) da Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=364> último acesso no dia 17/06/2019.

PEDREIRA, Flávia de Sá. *Chiclete eu misturo com banana – Carnaval e cotidiano de guerra em Natal (1920-1945)*. Natal: EDUFRN, 2005. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/280638>> Último acesso em 17/4/2019.

PEIRCE Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEREIRA FALCÃO, Thiago. “Universo, metaverso, multiverso: mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais”, monografia de Thiago Pereira Falcão apresentada à Universidade Federal da Paraíba, 2013. <https://www.researchgate.net/publication/242611898_Universo_Metaverso_Multiverso_Mundos_Virtuais_como_Hibridos_entre_Jogos_Eletronicos_e_Comunidades_Virtuais>

PEREZ, Clotilde. *Mascotes: semiótica da vida imaginária*. São Paulo: Cengage Learning. 2010: 144.

PIRES, Maria Idalina. “Resistência indígena nos sertões nordestinos no pós-conquista territorial: legislação, conflito e negociação nas vilas pom-balinas”. Recife: O Autor, 2004. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. História, 2004.

PIRES, Rogério Brittes Wanderley. “O conceito antropológico de fetiche: objetos africanos, olhares europeus”. Dissertação (mestrado) – Orientador: Márcio Goldman. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – Museu Nacional, 2009- Rio de Janeiro, PPGAS-MN/UFRJ, 2009.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

PROSS, Harry. *A sociedade do protesto*. São Paulo: Annablume, 1997.

RIBEIRO, Darcy. *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

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

RUIZ, Miguel. *Os quatro compromissos*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2005.

_____. *Os cinco níveis de apego – a sabedoria tolteca para o mundo moderno*. Rio de Janeiro: Best-Seller, 2018.

RYAN, Maureen. “Marvel’s Jessica Jones (Television program review)”. In *Variety*, Nov 17, 2015, Vol.330(2), p.120(1) Cengage Learning, Inc Disponível em: < > último acesso no dia 17/06/2019.

SANSI, Roger. “Feitiço e fetiche no Atlântico moderno”. In *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 51, n. 1, p. 123-153, jan. 2008. ISSN 1678-9857. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ra/article/view/27303>>. Acesso em: 15 dec. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-77012008000100005>

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SARTRE, Jean-Paul. *Crítica da razão dialética: precedido por questões de método*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2020.

SCANLON, T. M. *What we owe to each other*. Cambridge: Mass, 1998. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira; apresentação da edição brasileira, Gerd Bornheim. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SHANON, Benny. “Ayahuasca visions - a comparative cognitive investigation”. In *Yearbook for Ethnomedicine and the Study of Consciousness*, 7, 1998, 227-250.

_____ “A ayahuasca e o estudo da mente”. In: LABATE B. & SENA ARAÚJO W. *O uso ritual da ayahuasca*. Campinas, SP: Mercado das Letras/Fapesp, 2002a pp. 631-659.

_____ “O Conteúdo das visões da Ayahuasca”. In *Revista Mana*, out. 2003, vol. 9, n. 2, p. 109-152. 2003.

SILVA, Josimey Costa da. “A palavra sobreposta: imagens contemporâneas da 2a. Guerra. Mundial”. Mestrado, Ppgcs/UFRN, Natal, 1998. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/18986>> Último acesso em 17/4/2019.

SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SILVA, M. V. B. “Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade”. In *Galáxia*. São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>> último acesso em 24/06/2017.

SOARES & MAGALHÃES; Marcelo, Henrique. “Fragmentos de Jessica Jones: a imagem feminina em *Alias – Codinome Investigações*”. In *Revista 9ª Arte*, vol. 3, n. 2, p. 43-57. São Paulo: USP, semestre/2014. Disponível em: <<https://www.periodicos.usp.br/nonaarte/article/view/99676>> último acesso no dia 17/06/2019.

SOUZA, Jessé. *A modernização seletiva: uma reinterpretação do dilema brasileiro*. Brasília: UNB, 2000.

STRASSMAN, Richard. *DMT: the spirit molecule: a doctor's revolutionary research into the biology*. Rochester: Park Street Press, Inner Traditions, 2001.

STREET, Andrew P. “The good place: how a sitcom made philosophy seem cool. In *The Guardian*. Mon, 29 Jan 2018, 17.00 <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/30/the-good-place-how-a-sitcom-made-philosophy-seem-cool>>

TAUSSIG, Michael. *Xamanismo, colonialismo e o homem selvagem: um estudo sobre o terror e a cura*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

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.

TODD, May. *Death: the art of living*. Routledge: Kindle Edition, 2014.

TURNER, Terence. 2009. “The crisis of late structuralism. Perspectivism and animism: rethinking culture, nature, spirit, and bodiliness”. In *Tipiti* 7(1): 1-42

UNGER, Peter. *Living High and Letting Die*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

VARELA, Drauzio. *Macacos*. São Paulo: Editora Publifolha, 2000.

VILAR, Sérgio. “Natal: utopias para uma cidade imaginária de cosmopolitas matutos”. In *Papocultura*. Fevereiro, 2017. Disponível em: <<http://papocultura.com.br/natal-cosmopolita/>> Último acesso em 17/4/2019.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. “Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio”. In *Mana* 2(2): 115-144, 1996.

_____ “O nativo relativo”. *Mana* 8(1): 113–48, 2002.

WEBER, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

WILBER, Ken. *Espiritualidade Integral: uma nova função para religião neste início de milênio*. Tradução Cássia Nassser. São Paulo: Alef, 2007.



Marcelo Bolshaw Gomes é doutor em Ciências Sociais e professor no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Escreve sobre teoria narrativa, séries de TV e histórias em quadrinhos. Escreveu vários livros, entre os quais: *Decifra-*

me ou te devorarei (edUFRN, 2006); *O Hermeneuta – uma introdução ao estudo de Si* (edUFRN, 2010); *Mimese e Simulação* (Marca de Fantasia, 2015); *Universos Sci-Fic* (Marca de Fantasia, 2016); *Lugar Comum* (Marca de Fantasia, 2016); *Devaneios da Investigação Simbólica* (edUFRN, 2017); e *MetaNarrativas – Transgressões Interdisciplinares* (Marca de Fantasia, 2018).

Marcelo Bolshaw Gomes

PROPOSIÇÕES
Textos escolhidos

