

MOVÊNCIAS
DA
UTOPIA
VOL.4

UTOPIAS À VISTA

POÉTICAS
DA VISUALIDADE

Marcus Vinícius **MATIAS**

Ildney **CAVALCANTI**

Thayrone **IBSEN**

Mariano **PAZ**

[ORGANIZAÇÃO]



Pontes

MOVÊNCIAS
DA
UTOPIA
VOL.4

UTOPIAS À VISTA

POÉTICAS
DA VISUALIDADE

Marcus Vinícius MATIAS

Ildney CAVALCANTI

Thayrone IBSEN

Mariano PAZ

[ORGANIZAÇÃO]

literatura
& utopia

PPGL
UFAL


CAPES

 **FAPEAL**
FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA
DO ESTADO DE ALAGOAS

MOVÊNCIAS DA UTOPIA

A série **Movências da Utopia** faz circular obras que dialogam com os Estudos Críticos da Utopia, enfocando as mais variadas faces dos utopismos e distopismos da cultura e levantando reflexões, teorizações e questionamentos que abordam essa temática tão urgente em nosso momento histórico, sob perspectivas interdisciplinares de leitura crítica. Ela busca se realizar enquanto uma importante interface que reúne visões, métodos e experiências de pesquisadores e pesquisadoras atuantes nesta vertente crítica.

Editoras e editores da série:

Ildney Cavalcanti (Ufal)

Alfredo Cordiviola (UFPE)

Ana Claudia Aymoré Martins (Ufal)

Ana Cláudia Romano Ribeiro (Ufesp)

Analice Leandro (Ufal)

Edson Luiz André de Sousa (UFRGS)

Felipe Benicio (Ufal)

Helvio Moraes (Unemat)

Fátima Vieira (Universidade do Porto)

Marcus Vinícius Matias (Ufal)

Maria Gabriela Costa (Ufal)

MOVÊNCIAS
DA
UTOPIA
VOL.4

UTOPIAS A POÉTICAS DA VISUALIDADE A VISTA

Marcus Vinícius MATIAS

Ildney CAVALCANTI

Thayrone IBSEN

Mariano PAZ

[ORGANIZAÇÃO]



Pontes

Copyright © 2023 – Dos organizadores e organizadora representantes dos autores e autoras
Coordenação Editorial: Pontes Editores
Revisão: Ildney Cavalcanti, Marcus Matias e Thayrone Ibsen
Editoração: Ed Vasconcelos
Capa: Fernando Rizzotto

PARECER E REVISÃO POR PARES
Os capítulos que compõem esta obra foram submetidos
para avaliação e revisados por pares.

CONSELHO EDITORIAL:

Angela B. Kleiman (Unicamp – Campinas)
Clarissa Menezes Jordão (UFPR – Curitiba)
Edleise Mendes (UFBA – Salvador)
Eliana Merlin Deganutti de Barros (UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná)
Eni Puccinelli Orlandi (Unicamp – Campinas)
Gláís Sales Cordeiro (Université de Genève – Suisse)
José Carlos Paes de Almeida Filho (UNB – Brasília)
Maria Luisa Ortiz Alvarez (UNB – Brasília)
Rogério Tilio (UFRJ – Rio de Janeiro)
Suzete Silva (UEL – Londrina)
Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva (UFMG – Belo Horizonte)

Todos os direitos desta edição reservados a Pontes Editores Ltda.
Proibida a reprodução total ou parcial em qualquer mídia
sem a autorização escrita da Editora.

Os/as infratores/as estão sujeitos/as às penas da lei.
A Editora não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nesta publicação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Tuxped Serviços Editoriais (São Paulo - SP)

M433u Matias, Marcus V. (org.) et al.

Utopismos à vista – poéticas da visualidade
Organizadores: Marcus V. Matias, Ildney Cavalcanti, Thayrone Ibsen e Mariano Paz.
1. ed. – Campinas, SP : Pontes Editores, 2023.
254 p.; figs. (Série Movências da Utopia, v. 4).
E-book: 7Mb; PDF

Inclui bibliografia.
ISBN: 978-65-5637-756-8.

1. Literatura. 2. Artes Visuais. 3. Estudos Culturais.
I. Título. II. Assunto. III. Organizadores.

Bibliotecário Pedro Anizio Gomes CRB-8/8846

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura. 801.95
2. Artes Visuais. 700
3. Estudos Culturais. 700

PONTES EDITORES
Rua Dr. Miguel Penteadó, 1038 – Jd. Chapadão
Campinas – SP – 13070-118
Fone 19 3252.6011
ponteseditores@ponteseditores.com.br
www.ponteseditores.com.br
Impresso no Brasil – 2023

SUMÁRIO

**Apresentação: Utopismos à vista – poéticas da
visualidade 8**

Marcus V. Matias | Ildney Cavalcanti |
Thayrone Ibsen | Mariano Paz

**Trilhas e trocas no concreto amargo: estímulos
distópicos na urbe de *Daredevil*18**

Thayrone Ibsen | Marcus V. Matias

**Distopia e totalitarismo: o legado de *1984*, de Orwell,
em *La antena*47**

Mariano Paz

**Sombras sob o sol: mundos flutuantes e distopia na
indústria de jogos eletrônicos66**

Victor Mata Verçosa

**Da impotência ao impossível: desamparo e utopia
em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III96**

Gustavo Henrique de Souza Leão

Gestos utópicos em quatro filmes do cinema brasileiro da atualidade	125
Pedro Kalil	
O mapa do sonho: identidade e utopia em <i>A terra dos meninos pelados</i>, de Graciliano Ramos	149
José Minervino da Silva Neto	
Literatura e pintura no século XVI: Erasmo e Pieter Gillis no díptico de Quentin Matsys e os paratextos da <i>Utopia</i> de Thomas More	171
Ana Cláudia Romano Ribeiro	
A utopia de um viajante: Gemelli Careri e o <i>Giro del mondo</i>	194
Alfredo Cordiviola	
O atrito entre a palavra e o espaço: utopias e experimentações visuais.....	224
Marta Emília	
Sobre as autoras e os autores	248

APRESENTAÇÃO

UTOPISMOS À VISTA – POÉTICAS DA VISUALIDADE

Marcus V. Matias | Ildney Cavalcanti

Thayrone Ibsen | Mariano Paz

Visualidade, imagem, figura, projeção pictórica, pictograma... Esses termos, comumente associados ao deleite da visão, lançam-nos um questionamento inquietante: que efeitos os estímulos visuais em circulação, por meio de narrativas literárias, fílmicas, na pintura, em quadrinhos, ou em outros suportes, em associação ou não aos signos verbais, provocam para além da recepção retiniana imediata? O volume 4, da série *Movências da utopia*, dedica-se a investigar mais especificamente, como as poéticas visuais – em articulação com os impulsos utópicos e distópicos – ajudam a traçar caminhos que nos levam às expressões do imaginário, do sonhar acordado/a. Com o título *Utopismos à vista – poéticas da visualidade*, este volume pretende contribuir com investigações que vêm sendo realizadas sobre os utopismos e distopismos materializados verbal e/ou visualmente.

Apesar de terem estado desde sempre associadas à visualidade, apenas recentemente as utopias e distopias da cultura começaram a receber atenção sob essa ótica específica. Salientamos aqui alguns estudos iniciais esparsos, como os de Constance Penley (1990) e Peter Fitting (2003), ambos sobre cinema de FC distópico. Mais recentemente, a coletânea *Dystopia(n) matters: on the page, on screen, on stage* (2013), editada por Fátima Vieira, disponibiliza uma gama de estudos sobre esta interface, com foco na literatura, no cinema e no teatro. E foi lançado recentemente o *The Palgrave handbook of utopian and dystopian literatures* (2022), editado por Peter Marks, Fátima Vieira e Jennifer A. Wagner-Lawlor, que lista, dentre os temas apresentados, *Cinema*, *Gibis*, *Mangás e romance gráficos* e *Gaming*, explorados sob as óticas de Peter Marks, Miguel Ramalheite Gomes e Brian Greenspan, respectivamente. Aqui no Brasil, comprovamos que há estudos que enfocam os utopismos e distopismos sob tal perspectiva, porém ainda produzidos de modo difuso. Trata-se, conforme percebemos, de um movimento em direção à construção de novas perspectivas teórico-críticas na área dos Estudos Críticos da Utopia em resposta às produções culturais que, geralmente associadas aos signos verbais, exploram também a visualidade em suportes para além do impresso, apontando, assim, novos desafios no tocante às dinâmicas de leituras críticas que temos exercitado. Nossa proposta com este volume configura-se como um passo para a consolidação dessa vertente de crescente interesse, uma vez que integrantes do grupo de pesquisa Literatura e Utopia vêm se debruçando sobre o assunto¹. Nossa tarefa consiste em contribuir para a construção de uma poética das visualidades que têm ativado percepções utópicas e/ou distópicas em interação com signos

¹ Cf., como ilustrações, o volume *Os retornos da utopia: histórias, imagens, experiências* (2015), organizado por Alfredo Cordiviola e Ildney Cavalcanti, e o dossiê *Imagem e Utopia*, editado por Biagio D'Angelo e publicado na *Revista vis*, v. 18 n. 2 (2019). Deste último, vários artigos estão traduzidos para o francês e circulam na coletânea *Image & utopie* (2020), editada por Biagio D'Angelo e François Soulages.

verbais (ou não) num contexto histórico, geográfico e cultural em que as visualidades tanto nos interpelam.²

Composto por nove capítulos da autoria de especialistas nos Estudos Críticos da Utopia, o *Utopismos à vista* apresenta um mosaico de reflexões que abordam analiticamente obras que, de algum modo, incorporam elementos visuais como suporte ou traço estruturante. Trata-se, portanto, não de uma tentativa de discutir o conceito de imagem, mas de provocar o público leitor a pensar sobre as construções imagéticas e seus efeitos em produções que dialogam com as utopias e distopias, abrindo espaço para novos modos de leitura e perspectivas teóricas, como apontamos acima.

Considerando um universo tangível de possibilidades, e sob perspectiva de uma poética visual, este volume 4 da série *Movências da utopia* levanta discussões sobre estímulos visuais que estendem-se da pintura ao cinema, passando pelos romances gráficos, relatos de viagem e *videogames*; e que alinham-se aos modos utópicos, distópicos ou antiutópicos. Dentre as visualidades abordadas, encontramos desde a figuração de sociedades que habitam ilhas flutuantes até universos caóticos e em ebulição na mente em conflito de alguma personagem de romance gráfico.

Em meio a tudo isso, propomos uma navegação por rotas que, ao partirem do círculo anglófono de produções acadêmicas, singram outros mares e nos levam para o descobrimento de novas perspectivas analíticas sobre a interface aqui explorada. Esta é mais uma das contribuições deste volume: adicionar novas geografias ao debate sobre as visualidades e os utopismos e distopismos, como forma de colaborar para a descolonização dos estudos na área e contrabalançar os estudos anglófonos

² Um mapeamento mais abrangente de produções acadêmicas sobre a interface em foco é parte da nossa pesquisa em andamento e revelador da existência de abordagens variadas sobre também diversas obras e *media*. Para esta apresentação, limitamo-nos a uma breve síntese de um levantamento mais amplo abrangendo estudos, que nos direcionam e são referenciados pelos capítulos deste volume. Nossa tarefa consiste em contribuir para a construção de uma poética das visualidades que têm ativado percepções utópicas e/ou distópicas.

nesse processo, preenchendo uma importante lacuna nas produções acadêmicas sobre os utopismos/distopismos em suas poéticas visuais.

Iniciamos com o capítulo “Trilhas e trocas no concreto amargo: estímulos distópicos na urbe de *Daredevil*”, de Thayrone Ibsen e Marcus Matias, e sua incursão em uma ficção urbana por entre os quadros que compõem essa narrativa gráfica. Esse percurso dá-se na amarga urbanidade da versão ficcional do bairro estadunidense conhecido pela alcunha de Cozinha do Inferno. Fazendo uso de recortes da serial história em quadrinhos *Daredevil*, acompanhamos as desventuras de Matt Murdock, protagonista, e suas tentativas de oferecer alguma noção de ordem e segurança àquelas ruas, becos e tetos de prédios, em um mundo constantemente tomado por violência, ambição, loucura e simples caos mais ou menos normalizado, o que poderia ser considerado uma realidade distópica em formação. Atos heroicos calcados no contínuo enredo que, partindo de um cerne misto de sonho e pesadelo, força e fraqueza, esperança e pesar, apresentam uma realidade certamente pior que a nossa, na qual nem mesmo a existência de super-heróis ou super-heroínas significa a instalação de uma possibilidade muito utópica. A jornada analítica perpassa as vicissitudes várias desses quadrinhos, ora “sujos” e obscuros, ora mais coloridos e vivos, presentes na costura geral (e, no todo, harmoniosa) de décadas de alternância estética nos campos visual e verbal.

Saindo da cozinha do inferno, mas continuando em uma trilha distópica, deparamo-nos com outro tipo de narrativa por meio de imagem sequencial: o cinema. Em “Distopia e totalitarismo: o legado de 1984, de Orwell, em *La Antena*”, Mariano Paz apresenta-nos uma análise cultural e política sobre a história do cinema na Argentina, mais especificamente pelo viés da ficção científica. Paz discorre sobre “uma versão mais intelectual do cinema de FC argentino, na qual cineastas privilegiam a narrativa e a especulação em detrimento do

espetáculo e *design* visual sofisticado”, quando analisa a produção cinematográfica *La antena* (*A antena*, Esteban Sapir, 2007). Ele descreve essa obra como “um filme mudo repleto de referências narrativas e iconográficas a outros filmes e textos”. Trazendo referências a clássicos como *1984*, de George Orwell, e *Metrópolis*, de Fritz Lang, o capítulo expõe os perigos da instrumentalização da propaganda e da tecnologia usada por poderes hegemônicos como forma de opressão de uma dada sociedade.

Seguindo a rota das tecnologias digitais, chegamos aos domínios dos *games*, com o capítulo “Sombras sob o sol – Mundos flutuantes e distopia na indústria de jogos eletrônicos”, de Victor Verçosa. Desconstruindo a ideia de que o céu abriga os sonhos de liberdade, Verçosa apresenta uma visão distópica sobre o ideal de civilizações elevadas e superiores, como “a imagem da civilização celeste [que] aparece nas literaturas ocidentais há vários séculos e sob diversas formas: como fantasia, como narrativa utópica ou até mesmo como figura escatológica”. Ao analisar as estruturas narrativas de três *videogames*, que ele chama de obras eletrolúdicas, *Chrono Trigger* (1995); *Final fantasy VII* (1997); e *Final fantasy XIII* (2009), o estudo também analisa o papel da indústria de jogos eletrônicos na construção de um imaginário utópico ou distópico de seus/suas usuários/as, e as formas pelas quais podemos pensar esse fenômeno por meio de tipologias próprias voltadas às características típicas desse suporte narrativo.

As imbricadas sequências gráficas e o místico universo das cartas de tarô são alguns dos elementos de análise de Gustavo Henrique de Souza Leão, em “Da impotência ao impossível: desamparo e utopia em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III”. Em seu capítulo, Leão leva-nos a um passeio pelas vertiginosas páginas do romance gráfico *Promethea*, de Allan Moore, do desenhista J. H Williams III e do arte-finalista Mick Gray. Ocultismo, transformação radical do indivíduo e elementos gráficos são explorados nas páginas

dessa obra, as quais “apresentam uma espécie de justaposição de diferentes textos verbais e imagens, a princípio, paralelos que se articulam entre si, e que ajudam a compor um todo”. Unindo os conceitos filosóficos de Vladimir Safatle, análises psicanalíticas e interpretações de cartas do tarô, Leão observa os processos que ligam imagem e texto na narrativa dessa Promethea contemporânea, e que interagem “até chegarem ao ponto da indistinção”.

Seguimos observando mais algumas facetas sombrias do macro-campo no qual ecoam vozes da fantasia inicialmente insular quando, em diálogo com o trabalho *A utopia no cinema brasileiro*, de Lúcia Nagib, Pedro Kalil aborda algumas acirradas amostras da relação entre utopia e anti-utopia, dadas em transitoriedade complexa nos textos visuais de obras fílmicas do contexto contemporâneo brasileiro. Em “Gestos utópicos em quatro filmes do cinema brasileiro da atualidade”, Kalil observa e discute vislumbres de passados e futuros (estes ainda possíveis) de um Brasil que enfrenta, desde sempre, ruínas, escombros de sua própria história. Avaliando nos filmes posturas narrativas que lembram o característico desafio antiutópico à vontade e ao projeto utópico, Kalil aproveita para tratar das transformações estéticas (mais ou menos sutis) dentro dos entornos dessas produções nacionais, que ora oscilam entre diversas tomadas de realismo em sua trajetória, ora o abandonam deliberadamente, como é o caso de algumas obras que compõem o *corpus* do capítulo.

Na rota das visualidades, a esperança é a nossa bússola e “O mapa do sonho: identidade e utopia em *A terra dos meninos pelados*, de Graciliano Ramos” é que traça a direção, seguindo as palavras e o compasso de José Minervino da Silva Neto. Em sua análise, Silva Neto atenta para diversos entrelaces dialéticos, por veredas tocadas pelas influências dos contos maravilhosos, nesta que é uma jornada entre mundos (geográfico e subjetivo) para o jovem Raimundo, protagonista da obra. O maior desafio do menino é duplo: atingir uma

identidade resoluta, passível de alterações segundo a sua própria vontade, e o respeito àquele ou àquela que constitui a manifestação do outro, de indivíduos que também têm origens e desejos a serem firmados e respeitados no âmbito social. Nesse sentido, como aponta Minervino Neto ao observar texto verbal e ilustração, até mesmo as vestes das personagens são fator importante na narrativa, posto que carregadas de características simbólicas. No tecer de seu capítulo, o autor defende o *topos* desejável em relação ao posicionamento a favor de contínua busca utópica, presente na teorização blochiana.

Em “Literatura e pintura no Século XVI: Erasmo e Pieter Gillis no díptico de Quentin Matsys e os paratextos da *Utopia* de Thomas More”, Ana Cláudia Romano Ribeiro discute uma curiosa e interessante ligação entre narrativas de apelo imagético, as quais desenham a história que orbita a célebre obra de More. Ribeiro traça relações entre a pré-produção de *Utopia* e o contexto social e geográfico da época, oferecendo também olhares acerca da relação ali estabelecida entre a composição dos dípticos de Matsys e o fazer literário, apontando as maneiras pelas quais, nessa particular simbiose artística, foi possível (e desejado) ressaltar e immortalizar tanto a amizade quanto as obras dos envolvidos na empreitada. Os quadros do pintor Quentin Matsys são lidos como metáforas físicas para a antiga tradição de comunicar-se por cartas, dando ainda mais destaque às numerosas trocas entre More e seus correligionários. Sutilmente, em sua composição, os dípticos do artista flamengo levam adiante algumas das histórias e efeitos das descobertas (tanto geográficas quanto literárias) da época, assim como um exemplo da exortação a uma “ludicidade séria”, cara àqueles proeminentes pensadores.

Para realçar essa jornada pelas visualidades, nada melhor que uma curiosa história sobre jornadas. É o que nos conta Alfredo Cordiviola em seu capítulo “A utopia de um viajante: Gemelli Careri e o *Giro del mondo*”. O estudioso nos apresenta a ambiciosa, longa jornada de Gemelli Careri, seu sonhado

Giro del mondo. Finalmente registrado, como proposto, na forma de um livro muito bem recebido, o resultado do trajeto teve suporte de várias figuras, cartografias e ilustrações de personalidades basilares nas histórias dos países visitados. A ideia era que elas pudessem não apenas ilustrar extratos de suas viagens, mas também auxiliar o texto a incentivar seu público leitor a descobrir um potencial para aventuras náuticas, aguçando uma curiosidade que o autor tinha incessante, e que serviu como motivo para sua empreitada. Não somente isso, Cordiviola aponta que Careri expressava querer, para além das aventuras vividas e recomendadas, uma relação entre a experiência e um apreço pelo relato escrito acerca delas, tudo em um impulso total que mesclava interesses subjetivos (quicá egoístas) e um fervor desejoso por uma retomada da grandeza da pátria italiana.

Rumo ao seu destino final, nossa jornada avista “O atrito entre a palavra e o espaço: experimentações utópicas”, de Marta Emília. Percorrendo caminhos e linguagens que se entrecruzam, Emília aponta os processos intersemióticos experimentados por diversas manifestações artísticas em resposta às poéticas e aos desafios dos novos tempos. Segundo a autora, “[a]lém dos elementos da poesia visual, na poesia contemporânea há uma tendência que explora o suporte, a ponto deste deixar de ser somente a página bidimensional”. Transitando entre o espaço dimensionalizado (antes legado à escultura) e a expressão literária, o poema dimensional provoca reações sensoriais na percepção de seu público leitor/audiência ao suscitar a expansão de conceitos como visualidade e materialidade sonora. Somos levados e levadas à “investigação do lugar do poema dimensional, sendo este compreendido por seus aspectos arquitetônicos, plásticos, físicos, verbais e também interativos”, através da reedição das fronteiras que se formam e se expandem em constante busca de novas paisagens poéticas.

Com tamanha variedade de possibilidades imaginadas – através de igualmente variados matizes de sonho e pesadelo

– nos campos das artes que atuam diretamente por meio da combinação de dinâmicas composicionais que contemplam o elemento visual para provocar determinados efeitos, nossa seleção para este conjunto de *utopismos à vista*, tomada como um todo, permite vislumbrar estratégias em correlação com: uma primazia, no âmbito do cinema latino-americano (Argentina e Brasil), da narrativa em si sobre o espetáculo e o *design* visual (Paz) e transformações estéticas no tocante à relação entre utopia e anti-utopia (Kalil); interações inovadoras entre os estratos sígnicos verbal e visual em contos ilustrados, em narrativas de viagens e nas HQs (Silva Neto; Cordiviola; Leão; Ibsen & Matias); as novas veredas utópicas e distópicas inauguradas pelos poemas dimensionais e pelos *games* (Emília; Verçosa); a ampliação das nossas percepções sobre os entrecruzamentos criativos entre composições literárias e obras artísticas visuais que as circundam, inspirando tanto autores e autoras quanto quem as lê (Ribeiro). Ao depararmos com os diversos produtos cujos corpos se apresentam na forma de quadros grandes e pequenos, desenhos ilustrativos, *takes* e *mise-en-scènes*, mapas, pinturas e estruturas pixeladas, podemos atingir novos níveis de compreensão acerca da infinidade de cabeças da hidra cujo nome foi, no começo, utopia, e cujo aspecto inicial foi o de uma ilha.

Tais possibilidades únicas e diversificadas são disponíveis em virtude do manancial de potencialidades que flui entre os *topoi* artísticos de *menagéries* visuais como as aqui coletadas: as mais múltiplas facetas da utopia e suas numerosas parentes, suas expressões mais sutis e as mais gritantes, estas ganham nova vida e intrigante fôlego quando pingam e vazam e escorrem nas canetas esguias, cores pós arco de Íris, câmeras alertas, enquadramentos decisivos, ou em qualquer outro integrante provisório do *tableau* universal da imaginação visualizada. Que este volume seja uma de muitas naus possíveis; que a bordo dela, sobre seu convés de páginas, se possa perceber a iminência de novas ilhas, e outras depois, com contornos e

matizes de variável aspecto. Alguns desses lugares brilharão como bússola tocada pela estrela solar; outros se apresentarão escuros, sua tinta pode entregar odor mofado. De qualquer forma, façamo-lhes a visita. Ou, no mínimo, imaginemos tais lugares com a valorosa companhia das imagens oferecidas por sonhadores e sonhadoras que aqui compartilham modos de mapear as poéticas da visualidade.

Referências

CAVALCANTI, Ildney; CORDIVIOLA, Alfredo, Orgs. **Os retornos da utopia** - Histórias, imagens, experiências. Maceió: Edufal, 2015.

D´ANGELO, Biagio; SOULAGES, François, Eds. **Image & utopie**. Paris: L´Harmattan, 2020.

MARKS, Peter; WAGNER-LAWLOR, Jennifer; VIEIRA, Fátima, Eds. **The Palgrave handbook of utopian and dystopian literatures**. Cham: Palgrave Macmillan, 2022.

REVISTA VIS. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, v.18, n. 2, 2019.

VIEIRA, Fátima, Ed. **Dystopia(n) matters** – On the page, on screen, on stage. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013.

Trilhas e trocas no concreto amargo: estímulos distópicos na urbe de *Daredevil*³

Thayrone Ibsen
Marcus V. Matias

Considerações sobre os múltiplos urbanos

Os centros urbanos, muitas vezes vistos como um cenário engendrado pelo caos e pela violência, nem sempre foram tão ameaçadores. De acordo com Walter Benjamin (1989, p. 33), ao descrever o *flâneur*, no início de seu desenvolvimento como cidades, os centros urbanos foram sinônimo de esperança e desejo por uma nova forma de organização espacial, edificadas pela lógica e pela segurança no convívio social em oposição às inconstâncias da natureza selvagem. Com uma proposta pragmática, mas igualmente utópica, a concepção dos centros urbanos, principalmente a partir da modernidade, é responsável pelo surgimento de novos modos de relações/negociações sociais

³ Uma versão deste texto foi componente da dissertação de mestrado intitulada *Punhos e Passos do Homem Vermelho: Olhares sobre os Heroísmos Distópicos de Daredevil*, de Thayrone Ibsen (2020).

e sua conseqüente representação literária, na qual o indivíduo e o meio se transformaram em um único corpo mutante.

No entanto, em grande parte das produções literárias que se concretizaram ao longo dos tempos, às cidades coube, não raro, um papel secundário, um pano de fundo frente ao qual se desenrolam as grandes narrativas. É pensando em seu mérito como parte importante na representação de uma dada realidade, mais do que apenas um cenário, que voltamos o olhar analítico para a construção desse espaço tão intrigante e rico em possibilidades interpretativas: o papel do contexto urbano nas narrativas ficcionais. Com essa perspectiva é aqui desenvolvida uma discussão sobre os utopismos e o imaginário da cidade, aproximando esse fenômeno a uma forma particular de perceber a cidade, sendo esta por meio dos sentidos apurados de Matthew Murdock. As buscas existenciais do advogado-vigilante têm como contexto o bairro Cozinha do Inferno, cuja trama de becos e esquinas compõe um tecido narrativo que ora encobre ora desvela a atmosfera distópica dessas histórias ao ponto de se confundir com o drama do próprio personagem.

Por conta da tensão utópica/distópica perceptível nas narrativas de *Daredevil* situadas em um contexto urbano, o presente momento analítico tem seu início com uma breve conceituação sobre os utopismos e suas relações com o advento das cidades, com a intenção de pavimentar caminhos entre essa narrativa em arte sequencial e os utopismos urbanos. Ao utilizar o termo “utopismo”, a referência que se faz não é apenas ao pensamento utópico, mas também a pelo menos duas outras vertentes que o compõem: a distopia e a anti-utopia. Assim como ocorre com conceitos complexos, definir utopia e distingui-la dos seus desdobramentos distópicos e anti-utópicos é mais do que uma tentativa de colocá-la em oposição a essas duas outras concepções de realidades imaginadas. É preciso observar suas abordagens críticas, suas sutilezas e seus efeitos sobre o imaginário ao interagirem com o pensamento e com a percepção de uma dada realidade.

Desde o seu surgimento na obra de Thomas Morus, em 1516, a palavra “utopia” foi adotando novas definições à medida que os séculos avançavam junto com as experiências de convívio social, urbano e transformações ideológicas. Originariamente com seu significado transitando entre a ideia de um bom-lugar e de um lugar nenhum (que não existe), o sentido de utopia foi se desdobrando em concepções mais críticas que tanto serviam ao pensamento filosófico quanto à literatura. Por ser exatamente aquilo que é tão desejado e sonhado, mas impossível de ser alcançado, tal ideal se situa portanto no exercício do pensamento e na dimensão do imaginário como incentivo a ações de mudança. Se fôssemos atribuir alguma função a essa ambiguidade, a mais próxima seria talvez a de nos manter na esperança de atingir o ideal desejado, desenvolvendo, nessa busca, o aprimoramento humano e relações mais igualitárias com o outro.

Apesar de o termo utopia ter surgido na obra de Morus, o pensamento que configura as qualidades utópicas definidas nessa obra já havia aparecido em obras anteriores a esta, como em *A República*, de Platão, escrita no século IV a.C., ou nos poemas da *Cocanha*⁴, obras da tradição oral com sua origem datada a partir do século XIII d.C. Ambas são produções que lidam com a idealização de um lugar melhor ou uma fantasia imaginada em oposição a uma realidade indesejada. Nesses exemplos a organização espacial/geográfica desempenha uma função importante na elaboração desses *topoi* imaginários, o que vai se ampliando tematicamente também para relações temporais, com o passar dos tempos.

Lyman Tower Sargent, de forma mais crítica, define a utopia como uma sociedade imaginária, rica em detalhes,

⁴ A Cocanha é um país mitológico, figurado em poemas e imagens durante a Idade Média, cuja dimensão utópica é estudada por Hilário Franco Jr. (1999). Nesta terra mitológica, não havia trabalho e o alimento era abundante, lojas ofereciam seus produtos de graça, casas eram feitas de doces, sexo podia ser obtido livremente, o clima sempre era agradável, o vinho nunca terminava e todos os seus habitantes permaneciam jovens para sempre. Vivia-se entre os rios de vinho e leite, as colinas de queijo (queijo chovia do céu) e leitões assados que ostentavam uma faca espetada no lombo.

localizada no mesmo período que a realidade de seu público leitor e em espaço distinto a este, mas apresentada como melhor do que a sociedade que este público leitor vive (SARGENT, 2001, p. 222). No entanto, aquela ilha descrita na *Utopia* de Morus como exemplo de sociedade ideal a ser alcançada não é necessariamente uma sociedade perfeita, porque ainda há nela fortes traços de escravidão e segregação da mulher a atividades de cunho doméstico; assim como na cidade descrita por Platão, em *A República*, algumas características que são boas para uns, não o são para outros; ou quando o ócio e o marasmo da Cocanha comprometem a manutenção de uma vida saudável. É essa limitação do ideal, ou ambiguidade do bom lugar, que nos remete ao conceito de “distopia crítica” (MOYLAN, 2016).

A definição de distopia aqui adotada vai na contramão do senso comum, o qual a considera simplesmente como o oposto da utopia, ou seja, o que era melhor em uma dada realidade torna-se pior em outra. A distopia, seguindo a concepção de Moylan (2016), assume um caráter movente, negociando um espaço intermediário entre a utopia e a anti-utopia, ora pendendo mais para uma, ora para outra, em um movimento que vem se mostrando constantemente dinâmico ao longo das décadas. Basta pensarmos que o que é utópico para uns, pode não ser para outros; ou que em toda situação de decrepitude e miséria, pode haver a esperança de um dia as coisas melhorarem. A respeito das características dessa categoria que criou, Moylan explana: “elas mergulham fundo na tradição distópica a fim de trazer tendências utópicas e distópicas que exercem influência em suas exposições do momento presente, bem como suas explorações de novas formas de agenciamento de oposição” (MOYLAN, 2016, p. 159).

Sargent apresenta mais uma característica marcante das distopias críticas – o alerta de um futuro trágico, catastrófico. Muitas narrativas distópicas apresentam sociedades futuristas ou contemporâneas, nas quais os problemas do tempo histórico do autor ou da autora são projetados de forma exagerada, como

se observados através de uma lente de aumento. Ou seja, há sempre uma crítica sutil aos tempos atuais, funcionando como um modo de especular acerca de onde chegará determinada sociedade, no futuro, caso determinados problemas do presente não sejam resolvidos. Nesse sentido, a antiutopia surge como resultado da total ausência de uma melhora para tal futuro, se diferenciando, portanto, da “flexibilidade” do pensamento negativo distópico, ou até como uma crítica a possíveis efeitos colaterais do pensamento utópico, como a criação de poderes autoritários, por exemplo.

Há um outro termo importante para nossa discussão que também se refere à questão do lugar (*topos*) e que é facilmente confundido com o utopismo, mas que não necessariamente faz parte dele porque não se trata de um lugar imaginado: me refiro ao conceito de heterotopia. Ao contrário dos utopismos, esse conceito abriga questões referentes a lugares reais e de múltiplas camadas de significados, mas que são limitados por uma interdição ou por formas de controle homogeneizador. Trata-se de um controle que, em busca do uno, do universal e do mesmo, afasta o outro, a diferença, a multiplicidade, em especial a *heterotopia de desvio* e a *heterotopia de crise* (FOUCAULT, 2019). Em uma crítica a tal prática, Foucault elabora um paradigma filosófico de resgate do espaço do outro, que antes havia sido suprimido através do exercício do poder e pela racionalidade ocidental para efeito de isolamento de indivíduos com comportamentos indesejados a uma dada sociedade. Este filósofo questiona o espaço como uma forma de relação de posições, onde a vida é comandada por *topoi* sacralizados, como as acima mencionadas heterotopias de crise e de desvio.

Ainda segundo Foucault, a sociedade produz heterotopias, classificando as interdições topográficas com a denominação de heterotopia de desvio, ou seja, aqueles espaços que abrigam comportamentos que estão fora do que a sociedade aceita e impõe como condutas. São nestes espaços

que, para Foucault, estão contidos os conflitos e tensões que se exercem pelas relações de poder de uma determinada sociedade. Em *Daredevil*, por exemplo, não é difícil encontrar no bairro Cozinha do Inferno exemplos de heterotopias de desvio: locais habitados por marginais ou mesmo cidadãos/ãs excluídos/as da sociedade de consumo.

Tendo sido apresentadas algumas bases conceituais sobre as quais serão edificadas posteriores discussões e análises sobre *Daredevil*, adentremos então os portais da cidade historicizada para ver como as visualidades múltiplas dos quadrinhos criados por Stan Lee, e especificamente o contexto urbano que participa dessa trama, podem ser lidos em diálogo com os conceitos de utopismos apresentados acima e com o percurso histórico da criação dos centros urbanos.

Vistas a princípio como uma forma de resolver as ameaças vindas da incontrollável ação da natureza sobre os assentamentos humanos (as vilas), as cidades ocuparam no imaginário social, pelo menos a partir do século XVIII, uma posição de lugar ideal por conta de sua organização e controle do espaço no convívio diário, sendo portanto sinônimo de segurança.

Em uma visão romântica e utópica, Walter Benjamin (1989) apresenta um dos habitantes mais ilustres das cidades: o *flâneur*. Descrevendo o modo de vida desse andarilho urbano, podemos perceber como o encantamento pelo espaço social inspirava a adoração e a esperança de tempos melhores nesse que passou a ser um lugar mais emocionante e seguro, ao mesmo tempo privado e público, que se engendrava na malha urbana.

A rua se torna moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes. Para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede

tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivadinha onde apoia o bloco de apontamentos [...] (BENJAMIN, 1989, p. 35).

Nas cidades francesas dos séculos XVII e XVIII a visão de um lugar tranquilo em muito se devia à tentativa de transmitir uma ilusão de cidade acolhedora e pacífica, de inofensividade, que era muito conveniente para esse andarilho urbano e para a necessidade de adaptação das pessoas ao novo ambiente congestionado de pessoas e barulhos incessantes, cujas maneiras também variavam de acordo com os tipos e o frenesi da cidade. Era o desejo de um lugar ideal (utópico) se mesclando a uma realidade caótica, barulhenta e suja (distópica).

Por uma perspectiva mais geopolítica, o filósofo Henry Lefebvre (2008), em sua obra *A revolução urbana*, também traça um interessante percurso histórico sobre o desenvolvimento das cidades, o qual provoca a seguinte pergunta: o que leva ao surgimento dos grandes centros urbanos? Seguindo a transformação dos tradicionais agrupamentos humanos (as aldeias) em centros de produção e de consumo industrial é possível perceber que são precisamente os meios mecânicos de produção os responsáveis pelas significativas mudanças geopolíticas das formações urbanas. Com a industrialização, o tecido urbano prolifera, estende-se, corrói os resíduos de vida agrária e transforma as relações econômicas e de convívio mútuo: uma segunda residência, uma rodovia, um supermercado em pleno campo, passam a fazer parte desse tecido urbano.

No entanto, no rumo da industrialização e/ou urbanização, a grande cidade explode, dando lugar a um cenário distópico: subúrbios, conjuntos residenciais ou complexos industriais. Ou seja, em ambos os lados percebemos, por meio dessas ilhotas de pobreza camponesa

ao lado de ilhotas de pobreza urbana, as marcas distópicas de um desenvolvimento urbano descontrolado. É diante desse cenário de mudança que surge a necessidade de o pensarmos, a partir de agora, como um lugar ainda possível de transformação mais consciente.

Essa é uma perspectiva curiosa, porque confronta dois pólos que andam em paralelo: a visão utópica e a visão anti-utópica, pois esse é um olhar ao mesmo tempo ideal e realista – ou seja, do pensamento e do poder – um olhar que se situa na dimensão vertical, a do conhecimento e da razão, para dominar e constituir uma totalidade: a cidade. Paralelamente, e em semelhante composição, o protagonista de *Daredevil* assume uma postura em conflito: seu senso de justiça (razão) mantém uma relação tensa com seus questionamentos existenciais (idealização do eu) em busca de seu próprio desenvolvimento humano.

De modo geral, nesse movimento de transformação da cidade e do eu, a realidade urbana, ao mesmo tempo amplificada e estilizada, perde os traços que a época anterior lhe atribuía: totalidade orgânica, sentido de pertencer, imagem enaltecida, espaço demarcado e dominado pelos esplendores monumentais. Ela torna-se estipulação, ordem repressiva, e se povoa com os signos do urbano na dissolução da urbanidade. Ela se lê ora como um rascunho, ora como uma mensagem autoritária.

A cidade industrial percebe-se em meio a um cenário distópico e anuncia a zona crítica. O crescimento de sua população superpõe-se ao crescimento das trocas comerciais e as multiplica. Esse crescimento vai do escambo ao mercado mundial, da troca simples entre os indivíduos até a troca dos produtos, das obras, dos pensamentos, dos seres humanos. A compra e a venda, a mercadoria e o mercado, o dinheiro e o capital parecem varrer os obstáculos. O espaço e a política do espaço “exprimem” as relações sociais, mas reagem sobre elas.

Esses questionamentos trazem-nos ao agora, a mais uma transformação na cidade – a cidade pós-industrial –, preferivelmente pensada como distópica, considerados os vislumbres de uma esperança disputada no meio do caos e das incertezas dessa nova transformação. É precisamente essa nova estética urbana que inspira artistas gráficos, como Stan Lee, a representarem as complexas relações dos grandes centros.

Através das portas da Cozinha

A influência do cerne distópico, cada vez mais popular na arte e abrangente em sua disposição de múltiplo pesadelo, percorre as cidades e adentra, de maneira crescentemente visível, o sentimento dos indivíduos. Na obra em foco, Matt Murdock é dotado de exacerbados sentidos que frequentemente oscilam entre dádiva e maldição, tendo em vista o nível de alcance e controle do medonho e do imundo na cidade que ama e protege. A combinação entre uma quase totalidade sensorial e um senso de dever para com seu contexto urbano definem inevitavelmente o vigilante e seu manto escolhido. Na edição de número 304 de *Daredevil*, a dupla D. G. Chichester (roteiro) e Ron Garney (arte visual) oferecem a história “34 hours” (“34 horas”), apresentando uma série de acontecimentos nos quais o sujeito mascarado se envolve durante o período mencionado no título. O seguinte fragmento, recortado na figura 1, exhibe precioso exemplo dessa constante amálgama entre prontidão moral e ciência sensorial:

Figura 1 – Fragmento de “34 horas”, por Ron Garney.



Fonte: *Daredevil* (vol. 1) #304.

Da mesma forma que a narrativa no quadrinho em destaque faz menção a um hibridismo entre “luz e escuridão” em parte da cidade, movimento parecido se dá no interior do protagonista, quase sempre tão profundamente conectado aos mais ruidosos e banais fatores e fatos de sua cidade – esse quase-ser-vivo que simultaneamente é tão eloquente e cacófono, uma grande massa concreta de vida e feiura, que “pode ser percebida por *fragmentos* de imagens refletidas em objetivas, olhos ou recantos envidraçados” (LIMA, 2000, p. 9, grifo nosso).

Esse metafórico poder de palavra detido pela urbe é percebido em suas pobres sutilezas e ricos berros pelos ouvidos e pelo resto do corpo do guardião cego de *Hell's Kitchen*. Como que num dever carcerário apontado para um só cidadão da grande besta urbana, os chamados e os queixumes dos/as habitantes e do próprio lar são incansáveis e imperdoáveis. A narrativa pessoal de

Murdock passa a ser a sua história própria inexoravelmente combinada com a multidão que grita mesmo em silêncio. Em trecho ilustrativo, retirado de *Daredevil: Noir* (figura 2), minissérie alternativa que imagina Murdock nos anos 1930, temos exemplo preciso desse constante contato com o sinestésico ruído da cidade:

Figura 2 – A Cozinha do fotorrealista Tomm Coker.



Fonte: *Daredevil: Noir* #1.

Em um quadro tão repleto de signos que chega a beirar o confuso, Matt Murdock e seu amigo Foggy Nelson mal têm destaque, figurando como meros transeuntes na cidade opaca. O roteiro de Alexander Irvine invade a imagem sufocante e nos apresenta as percepções e dificuldades experimentadas pelo protagonista em meio a tanta informação espacial, e o caráter visual dos quadros brancos contendo as numerosas reflexões ajuda na

apresentação do conflito interior silencioso provocado pela natureza gritante do exterior.

No livro *Estrutura narrativa dos quadrinhos*, Barbara Postema defende o seguinte:

As linguagens dos quadrinhos geram um significado ao estabelecer um código de economia em que certos detalhes são deixados de lado para que outros se tornem mais importantes. E, dessa maneira, a lacuna entra na imagem dos quadrinhos. O plano representativo é fragmentado, deixando de fora todo tipo de detalhe (POSTEMA, 2018, p. 29).

Embora tais afirmações possam ser perfeitamente entendidas em inúmeras obras de quadrinhos, principalmente no caso das tirinhas, em *Daredevil* muito ou todo do oposto é o que funciona. Exatamente por se tratar da série de histórias de um protagonista a todo momento consciente dos seus arredores, sempre “contatado” pelo menor dos detalhes da confusa criatura gigantesca que é o centro urbano, essa obra valoriza grandemente os pormenores, o panorama amplo, às vezes até na diminuição de visibilidade da figura de Matt Murdock. Nesse exemplar de arte sequencial a lacuna e o fragmento existem e possuem potência sem a necessidade da redução de detalhes: muito ao contrário, a obra é fortalecida por estes, que, frequentemente, prestam grande contribuição, tendo função no enredo e até na caracterização do personagem titular. A autora até chega a defender, posteriormente (p. 32), que imagens “bagunçadas” trazem então excesso de detalhes que são “potencialmente significantes”; no caso do personagem aqui estudado, no entanto, esse critério não se encaixa necessariamente na apresentação de imagens mais

abarrota, pois tal detalhamento reflete a percepção quase completa de Murdock, para a qual não há, em primeiro plano, a escolha de qual fator externo é realmente significativa: o caótico – a formulação concreta da cidade – é recebido por ele de imediato, e as imagens trabalham para corroborar essa característica da narrativa.

Esse excesso de caráter sensual (aqui palavra aliada a “sensorial”) é apresentado como algum tipo perverso de um dos traços da cocanha⁵ – *perverso* porquanto nada ou pouquíssimo do deleite característico desse gênero é encontrado na experiência do protagonista da obra, apenas mais do assédio de vozes exteriores e um proveniente e irônico estupor mental. A Cozinha do Inferno, logo, não é centro urbano de prazeres para o indivíduo que age como seu guardião. Ao invés disso, a cidade se converte em *locus* epítome de pesadelos.

Contribuindo para as colocações já feitas no começo deste capítulo sobre o idealismo na construção do grande fenômeno cidade, é válido considerar o que Yi-Fu Tuan, em seu *Paisagens do medo* (2005), apresenta sobre esse projeto inicial e de concretude sempre incompleta:

A cidade representa a maior aspiração da humanidade em relação a uma ordem perfeita e harmônica, tanto em sua estrutura arquitetônica como nos laços sociais. Em todo lugar que o urbanismo apareceu de forma independente, descobrimos que suas raízes assentam-se em um centro cerimonial prestigioso em vez de um lugarejo (TUAN, 2005, p. 231).

⁵ Vale aqui referenciar o termo “cocanha às avessas”, cunhado pelo colega de pesquisa Arenato Santos em sua dissertação (2018); no texto, o autor menciona essa expressão oposta, negativa aos sentidos originais da cocanha, analisando esse caráter distópico em obras poéticas alagoanas.

Esse modelo inicial, racional e harmonioso, certamente encontra em seus resultados, imagens-experiências outras, como bem é sabido. Continuando com seus argumentos, no capítulo que intitula “Medo na cidade”, Tuan afirma que:

Por mais que a cidade tenha mudado com o correr do tempo, o conflito persiste entre o desejo por uma ordem socioestética imposta e a realidade das massas vivendo em um mundo dinâmico, mas confuso. É uma profunda ironia que frequentemente a cidade possa parecer um lugar assustador. Construída para corrigir a aparente confusão e o caos da natureza, a cidade em si mesma se transforma em um meio ambiente físico desorientador. [...] Apesar de cada rua e prédio – e na verdade todos os seus tijolos e blocos de pedra – serem sem dúvida os produtos de planejamento e reflexão, o resultado final pode ser um imenso labirinto desordenado (TUAN, 2005, p. 233, 234).

Um exemplo bastante vibrante do maquinário pulsante e indesejável das dinâmicas dessa tal metrópole, extrapolada na obra sequencial *Daredevil*, é o arco “Fall from grace”, que exhibe uma série de conflitos e uma estranha cruzada, empregados por indivíduos em busca de uma promessa tecnológica de grande e misterioso potencial, ora exibida aos olhos do/a cidadão/ã comum, em seu nível de solo urbano, ora realizada nos mais escuros becos, nos mausoléus em forma de casas decaídas e nos sempre vivos subterrâneos. No arco, uma corruptela pós-moderna de Santo Graal na forma do vírus intitulado *About Face*⁶, promete mudanças definitivas e almejadas na constituição física de quem o possuir – desejo

⁶ Na tradução feita pela Editora Abril, o título da história consta como “Caindo em desgraça”, e o do vírus, mote dessa narrativa, como “Vira casaca”.

esse compartilhado por uma variedade de personagens, de sem-tetos desconhecidos a super-seres belicosos.

A busca por esse vírus “pensante” (protótipo criado pelo governo), no qual foram inseridos neurônios de uma telepata assassinada, transforma a cidade em um campo de batalha, terreno para os estratagemas das mais variadas figuras nefastas – incluindo a já conhecida criatura Hellspawn, que tem nesta sua terceira e última história, ao finalmente escapar dos grilhões místicos que o perseguiam, ironicamente morrendo em pele humana idêntica à de Matt Murdock, o humano do qual era duplo.

A não tão estimada “Fall from grace” acaba por ser interessante ao, mesmo com seus exageros (ou, talvez, principalmente através deles), exibir uma saga super-heróica que abrange o escopo maior da cidade, revelando-a como palco assustador, de alcance distópico, de maneira mais generalizante. A história amplia de maneira bastante hiperbólica a questão do ruído urbano, sobre o qual fala também Tuan, continuando a temática dos fatores que provocam a perturbação e o medo na cidade:

O ruído na cidade é outra coisa. Para os recém-chegados, a cacofonia urbana pode, inicialmente, ser a experiência mais desorientadora e assustadora. O ruído é o caos auditivo, e a maioria das pessoas é mais capaz de tolerar a desordem visual do que a auditiva, porque o som tende a afetar emoções mais básicas do que a visão. Com o tempo a pessoa aprende a tolerar o ruído, que deixa de assustá-la. Porém, o ruído continua a criar tensão e ansiedade – passando a nos lembrar o caos (TUAN, 2005, p. 234).

A história termina com o protagonista empoleirado em um ponto alto, observando a cidade pós-conflito. Ele percebe

que, “focado em conter a violência [...], nunca parou para pensar sobre o que o vírus poderia ter feito por ele”⁷, enquanto é acompanhado, em relativa calma, pelos estímulos sensoriais enquadrados nas caixas de descrição de Chichester:

Vapor é liberado da parte alta da cidade e a umidade espessa lambe seu pescoço. Ele cora ao ouvir amantes sussurrarem segredos no prédio abaixo. Sabores de uma dezena de restaurantes tentam sua língua. Seu corpo tensiona com o cheiro de pólvora a seis blocos dali (*Daredevil* vol. 1 #325, n/p).⁸

Também não pode passar despercebido o mais que detalhe presente no título desse arco e na sua capa inicial: a queda do homem, e, nesse caso, também do demônio, da “graça”, esse momento ruinoso tão conhecido através dos ecos bíblicos. A capa de *Daredevil* #319 exhibe o protagonista em descida vertiginosa deixando o topo de um dos mais altos edifícios nova-iorquinos. A cidade consegue novamente oferecer a si mesma como palco de eventos desastrosos...

O “eu” e a cidade sombria

Grande elemento confuso – quimérico – da existência humana, a cidade. Tentativa contínua de obter segurança e razão, seus becos e ruas, no entanto, são estadias das mais propícias para os males que seus criadores pretendem não desejar ou fingem não existir. Para muitos indivíduos ainda pode ser absurdo conceber sequer inicialmente que

⁷ No original: “Focused on holding back the violence around ‘About Face’.../ He’d never stopped to reflect on what the virus could’ve done for him”.

⁸ No original: “Steam vents uptown and dank moisture licks his neck./ He blushes as lovers whisper secrets in the building below./ Flavors from a dozen restaurants tempt his tongue./ His body tenses at the scent of gunpowder six blocks away.”

os centros urbanos possam ser menos que promissores ou, em seu corolário, mais que monótono cinza. Sob a visão holística do homem cego chamado Matt Murdock, tanto o belo quanto o monstruoso se destacam (embora não igualmente) em sua cidade.

Figura 3 – uma cidade mais vivaz, por Marcos Martin.



Fonte: *Daredevil* (vol.3) #1.

Como pode ser visto na colorida página de *Daredevil* (volume 3) #1, na figura 3, um extrato que se move para além dos suplícios mais pesados que a cidade comanda em sua mente e corpo, Murdock também procura equilíbrio em suas percepções do mundo ao seu redor. E é principalmente quando a cena diurna da urbe não está imersa em caos generalizado e grande conflito que seu principal espectador-ator consegue captar os *detalhes*, as coisas mais singelas ou prosaicas – não

só a celeuma, os detalhes menores também fazem grande parte desse demônio. Na página dupla acima temos as figuras de Matt Murdock e seu melhor amigo Foggy Nelson fazendo um trajeto por Nova Iorque. O criativo Marcos Martin, com seus traços dinâmicos, repete tais figuras para indicar suas direções e, a fim de proporcionar ao público leitor alguma noção dos sentidos de Murdock, realça alguns elementos presentes na cena em quadros particulares: uma das asas do pombo, trecho da fala de um homem ao telefone, uma pequena porção de excremento canino logo à frente de Foggy, o som das buzinas de um carro, algumas notas musicais sendo reproduzidas em um fone de ouvido, o cabelo esvoaçante de uma ciclista, etc. Tudo isso é colocado nas páginas pelo desenhista (talvez a pedido do roteirista) não só para exibir a extensão dos poderes sensoriais do protagonista mas para mostrar também, nesse passeio durante o dia, Matt Murdock tendo toda sorte de estímulos, não apenas os negativos – o motivo maior sendo as tentativas de Murdock, durante o começo desse terceiro volume, de retomar um contato mais pacífico com seus arredores e interior próprio.

Em contrapartida frequente, a existência desse protetor oscila demasiadamente, inclusive pelo fato de que todo esse conjunto misto de “aparições” do que é a cidade e as sérias desavenças de sua alcunha vigilante afetam fortemente seu estado mental. No bastante onírico *Elektra lives again (Elektra vive)*, o protagonista logo retoma a percepção da cidade como lugar de assombro, de loucura. De pesadelo.

Em forte contraste em relação à imagem anterior (com suas cores vivas, alegres), exibindo esse estranho poder de mudança de tons do centro urbano, agora “a cidade inteira está em chamas. E ninguém está gritando. A cidade inteira está em chamas”, como informa o texto verbal. É assim que Miller opta por apresentar o pânico de seu Murdock, nessa alucinação que, no entanto, não deixa de falar muito sobre a violenta instabilidade da Cozinha. Miller traça o herói de

maneira crua e visualmente imersa em pavor, trazendo o indivíduo para aquém de seu manto escarlate e fazendo com que confronte mais uma vez sua cidade disposta em ardente polvorosa. Da distopia exterior para a percepção, para o âmago sensível do sujeito: o sentimento de medo e opressão distópica, reitero, parte de seus contornos clássicos para fluir como sangue envenenado, espalhando em níveis outros suas desconfianças temíveis para com os construtos do humano, promovendo medo nas leituras de becos e na respiração que toca a janela, ao observar o urbano lá fora. Afinal, de acordo com a valiosa síntese de Gregory Claeys (2013), a distopia implica também em “visões negativas da humanidade em geral”.

Sintomas de tal “contaminação” distópica incluem a opressão do sujeito, uma diminuição drástica em sua constituição, uma redução via dor física direta ou confusão psicológica (quando não uma combinação de ambas). Personagem distinto, seja em sua postura heroica como ser sobre-humano ou sua alcunha civil de advogado dotado de grande senso de responsabilidade social, Matt Murdock sofre frequentes ataques à sua identidade, como resultado da duradoura luta em ambas as frentes de suas funções.

Na edição #278 da revista, Ann Nocenti oferece o seguinte argumento, da boca de Murdock/Daredevil: “Eu quero me perder no caos, quero sentir tão forte a explosão da mistura de vidas na zona de guerra da cidade... a ponto de esquecer todos os meus problemas egoístas./ Sinto falta de *Hell’s Kitchen*”. Os únicos momentos em que Murdock se permite questões (“problemas”) pessoais são convertidos, por ele mesmo, em “egoísmo”. Trata-se de uma tendência recorrente na obra, a atividade vigilante do demônio vermelho tomando posse completa da identidade: a violência e o grito sujo da cidade impelindo o indivíduo a agir apenas e diretamente em resposta a eles.

Em níveis variados, é comum encontrar no artístico (e, certamente, no real) essa sensação de incômodo latente entre o indivíduo e os contextos urbanos – um grande incômodo que vaga entre apagar identidades ou marcá-las com amargura. É o ponto cimo da contradição visível no momento pós-sonho de estruturação razoável entre e sobre os contornos da cidade. E é em lúcida reflexão sobre essas problemáticas que Rogério Lima avalia “esse imaginário do espaço urbano como lugar de dissolução do sujeito e de toda a humanidade que nele possa existir, que se materializa no mal-estar” (LIMA, 2000, p. 13). A salivante Cozinha do Inferno funciona como foco exagerado desse mal-estar, e seus numerosos habitantes sofrem dele, das mais diversas formas.

O segundo volume de *Daredevil* (1998 - 2010) emprega uma guinada muito interessante ao reduzir as histórias “super-heróicas” (ao menos no padrão mor “mocinho contra vilão da semana”) e trazer para o holofote narrativo mais e mais do sentimento próprio de Matt Murdock, a sua vida pessoal e as consequências de sua “outra” vida – cada vez mais mescladas, a face usada no momento acentuando aquela que é a alternativa, ou seja, a dialética entre o ser sob a máscara e o cidadão que a usa em segredo. Um dos grandes eventos desse volume – também um dos maiores expoentes dessa decisão temática – é o arco “*Out*”⁹, no qual a identidade secreta de Murdock é retirada do conforto questionável do manto vermelho e disposta em matéria de jornal. Quase que metatextual, esse arco pilar desenvolvido pela dupla Brian Michael Bendis e Alex Maleev oferece, em acontecimentos e diálogos, comentários carregados de reflexão sobre a problemática fusão cidadão-criatura heróica, sobre a dinâmica das ações e reações presentes nesse contexto. Herança a ser resgatada pelos volumes posteriores (já havendo um tanto quanto nascido nas experiências feitas por Miller e seus seguidores), a dicotomia e simbiose expressa na equação Matt Murdock-Daredevil perdura como ponto-chave da obra:

⁹ *Daredevil* (vol. 2) #32 - #37; no Brasil recebeu a tradução “Revelado”.

não mais apenas uma “história de super-herói”, mas a narrativa de um conjunto de facetas desse complexo ser.

Esse é um momento nessa poética super-heróica no qual se flagra em considerável peso uma falha na tentativa de manter uma comunhão com a cidade. Grande parte desta, mesmo que possivelmente composta por uma população relativamente grata aos esforços ferrenhos do alter-ego de Murdock (ou em dívida com os tais) quer agora devorar-lhe aos pedaços sua vida para além (ou para abaixo) da máscara, aqui visando a produção rentável de escândalos via recursos midiáticos.

Essa icônica situação na narrativa de *Daredevil* entra em diálogo bastante irônico com o que Jean-Paul Lacaze comenta sobre o individualismo no contexto urbano:

A cidade, e sobretudo a grande cidade, dá em compensação a possibilidade de gozar de uma liberdade individual muito maior. Ela oferece com efeito a possibilidade do anonimato face ao controle social permanente que se sofre na aldeia ou na vila onde toda a gente se conhece (LACAZE, 1995, p.23).

No caso da obra em quadrinhos, Matt Murdock simultaneamente protege sua identidade e a arrisca ao usar o uniforme de chifres acoplados. Ao mesmo tempo em que se promove como uma figura misteriosa e de considerável poder, em desejada posição de protetor, transforma a si mesmo em uma atração a ser desmascarada para a satisfação da curiosidade do público e da fome da enorme rede de informação e entretenimento. O sentimento de parte desse momento de aflição se encontra bem apresentado no seguinte recorte visual e na conseguinte tradução das tumultuadas reflexões do protagonista:

Figura 4 – Bendis e Maleev retratam o caos interno de Murdock.



Fonte: *Daredevil* (vol. 2) #29.

Sinto o cheiro do medo e tenho vontade de vomitar./ A fumaça aferroa meus pulmões e todo mundo aqui está bem perto de um ataque cardíaco. Cervos sob o farol de um carro... Ovelhas./ Alguém aqui sabe de alguma coisa. Alguém aqui sabe por que minha vida virou uma merda!/ Eles apenas ficam aqui, dia após dia... Noite após noite, inebriando seus corpos e mentes./ Todos eles tentando se entorpecer para esquecerem seus sonhos destruídos e suas oportunidades desperdiçadas./ Eu poderia bater em todos aqui e eles nem saberiam o que aconteceu./ E aposto que cada um aqui mereceria./ Eu bem que poderia./ Sou apenas um cara em um uniforme. Eles não me conhecem. O que me impediria?

O desconforto das relações conflituosas da cidade acaba por criar a sensação de não pertencer, de contínuo e rotineiro amargor, de uma cidade cinzenta, sem amparo, o que por sua vez repercute nas trocas de contato bastante negativas – nessa obra certamente potencializadas –, como apontava o texto de Pechman, já visitado aqui. O livro organizado por Gyan Prakash, *Noir urbanisms – dystopic images of the modern city* [Urbanismos *noir* – imagens distópicas da cidade moderna] toca bem nesse ponto, sob várias perspectivas. Na introdução da obra, Prakash comenta como “a experiência de imersão na multidão produzia [na cidade moderna] sensações de afastamento e atomização” (PRAKASH, 2010, p. 3)¹⁰, e que “o ritmo da vida urbana cotidiana pode sugerir uma sinfonia, mas também soletrava o tédio da rotinização” (PRAKASH, 2010, p. 3)¹¹, considerações essas que continuam verdadeiras para os contextos da vida contemporânea e são bastante expostas, de maneiras deveras extrapoladas, na obra *Daredevil*, inclusive trazendo o caráter distópico para um âmbito mais amplo, o da sociedade, aqui ficcionalizada, e seus confrontos no campo urbano. No caso do quadrinho analisado, esses “desencontros” não falham em causar até mesmo aversão por parte do herói titular, em contatos com alguns dos lugares que pretende proteger.

É válido também fazer menção a um arco anterior, intitulado *Lone stranger* [Estrangeiro solitário] (2010), pela já apreciada dupla Nocenti/Romita Jr., no qual Murdock vaga desejando apenas o que seu monólogo interior chama de “detalhes”. Ele apela frequentemente a esse novo apego aos pormenores das áreas que visita, como forma de obter foco, de fazer a mente escapar dos inúmeros conflitos que a habitam – resguardando-a após mais uma experiência quase fatal – em tentativa não apenas de manter um

¹⁰ No original: “The experience of immersion in the crowd produced feelings of estrangement and atomization.”

¹¹ No original: “The rhythm of daily urban life might suggest a symphony, but it also spelled the boredom of routinization.”

estado de vida mas também de eventualmente retomar alguma comunhão com o que o cerca. Na obra, a cidade se apresenta como lugar no qual se perde a alma, mas também a encontra.

Ainda neste tópico, há inclusive um exemplo extra. Sob a toska e simplória alcunha de Rotgut¹², um personagem muito pertinente durou apenas duas edições de *Daredevil* (#239 e #240). Elaborada por Nocenti e Louis Williams, a perturbada criatura servia como um perfeito *foil*¹³ para o protagonista. Feio, fraco e maníaco, Rotgut (ou “Gutrot”, como alterna certa vez) tem uma percepção extremamente pessimista (quicá naturalista) da cidade e de seu “encanamento” (mecanismos e sentimentos internos). A descrição do ambiente e a fala da personagem, dispostas em sua inteireza excessiva em seu quadro de estreia, colaboram para uma melhor noção (“sensação”) do seu frenético comportamento e pensamento em relação aos seus arredores urbanos/humanos.

Desprovido das habilidades sensoriais do personagem titular, mas com uma grande compulsão por limpeza física e moral, o antagonista de vida curta (em diegese e publicação) vigia as vidas ao seu redor, buscando apontar o que ele enxerga como defeituoso e até mesmo exercer punição, segundo sua visão deturpada – ele mesmo toma como nome a expressão que usa para designar tudo que lhe incomoda no mundo. Em extremos, Rotgut vê quase tudo como defeituoso e perigoso, mesmo sem a miríade de estímulos inevitáveis que Murdock enfrenta; trata-se de uma entre muitas crias doentes de um mundo falho e já lívido, cria essa incapaz de enxergar saúde, razão ou beleza no malogrado lar urbano.

¹² Cujos equivalentes, em nossa tradução, pode ser “tripa podre”, ou “cano podre”; o título de sua história de origem é “Bad plumbing”, “encanamento ruim”.

¹³ Personagem que apresenta traços característicos diretamente contrários aos do protagonista, podendo ser seu antagonista ou não.

Finalidades na trilha distópica

“O nome do mundo é distopia”, já afirmou Tom Moylan (2013), especialista no assunto. Em *Daredevil*, a imagem da cidade, sua palpável corrupção, distribui com eficácia extra as notas e compassos (então ruídos) de uma onipresente melodia de prantos. São tons de mundo ruim, de mundo amargo. E parecem gritar provocações estimulantes à ação caótica e feia. Como Moylan defende, as distopias críticas “não vão facilmente em direção ao mundo melhor. Em vez disso, elas se deixam demorar nos terrores do presente ao mesmo tempo em que exemplificam o que é necessário para transformá-lo” (MOYLAN, 2016, p. 159). E Claeys, em sua obra *Dystopia: a natural history* [Distopia: uma história natural] (2017) expande o escopo da questão ao propor um tipo de “distopia ontológica”, observando as repercussões dessas visões de mundos terríveis ao levar em consideração as heranças até mesmo primitivas desses terrores, abordando por exemplo a teratologia, as imagens de monstruosidade que remetem aos mitos mais antigos¹⁴.

O que há de distopia evidenciado em *Daredevil* não é já o passo extremo do pessimismo e da feiura no horizonte, mas um exagero de males no presente (ou semelhante), o gérmen da corrupção em atuação mais imediata, ainda mais próxima ao tato – mesmo em um universo ficcional populado por maravilhas. É uma realidade que ensaia passo a passo em direção ao distópico, o que não deixa de trazer um caráter admonitório, nem um protagonista desajustado (para usar os termos de Moylan [2016]) em busca de um mundo melhor. Temos então caminhado pelas ruas-linhas-gravuras de uma obra que, embora não apresente futuros de pesadelo nem completos governos totalitários, exhibe uma série dolorida da perfídia infiltrada no mundo, muitas vezes camuflada sob

muitas faces, e inteiramente imersa no outrora sonho que é o ambiente urbano.

Embora Matt Murdock seja um personagem muito reconhecido por seu catolicismo, é bastante válido observar que onde se pode perceber imensa devoção à deidade judaico-cristã, é também simplesmente perceptível grande lamentação, uma sofrida preocupação em relação ao enorme número visível e (pois) táctil dos detalhes decadentes dos mais diversos convívios humanos. A Cozinha do Inferno revela-se como parcela de mundo sombrio, pecaminoso e violento, do qual o suposto “diabo” seria “príncipe” aleivoso.

Mesmo com todas as devidas distâncias nas realidades, no que diz respeito ao pesadelo, à dor e ao inferno, conexões têm seus caminhos. Torna-se difícil e desnecessário, dentre a pluralidade destes argumentos, negligenciar a região intitulada de Vale de Hinom, localizada a sudoeste da antiga Jerusalém¹⁵, onde eram mantidos locais para sacrifícios, e o fato de que esses locais, tempos depois, passaram a ser usados como lixão a ser permanentemente incinerado – essa imagem possivelmente deu origem ao lugar de tormento *geena*, região sombria que por vezes se confunde com a do tão temido inferno.

Entre lixo, fogo, dor e odor, a fictícia *Hell's Kitchen* da obra *Daredevil* é lugar de caráter infernal localizado, e Matt Murdock tenta diária e ardentemente ser um demônio justo e de alguma forma efetiva naquelas ruas de obscuridade humana. Punhos e passos por entre esse lugar violento e mesquinho podem não ser suficientes para uma efetiva – e utópica, em sua escala – mudança, mas o personagem continua sendo uma presença de desvio (“satânico”) naquele caos urbano há muito instalado, da mesma forma que a imaginação distópica faz desvios, na forma de desalinhos, entre reflexões e momentos, flertando sempre com realidades ruins e necessidades (às vezes desesperadas) de luta ou de grito. Enquanto humano, Murdock falhará até em ser

¹⁵ Ver Champlin (2002), para maiores detalhes sobre o assunto.

o diabo, mas lutará até onde puder, posto que importa que o demônio lute, com fôlego utópico e pesar distópico.

Referências

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. Tradução José Martins Barbosa, Hemerson Alves Batista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CHAMPLIN, Russel Norman. **Enciclopédia de Bíblia, Teologia e Filosofia**. São Paulo: Hagnos, 2002.

CLAEYS, Gregory. Three variants on the concept of dystopia. *In.*: VIEIRA, Fátima (Ed.). **Dystopia(n) matters**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013.

_____. **Dystopia: a natural history**. Reino Unido: Oxford University Press, 2017.

FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Tradução Pedro Moura. Disponível em: www.aufklarungsofia.files.wordpress.com Acesso em: 17 de setembro de 2019.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **Cocanha**: a história de um país imaginário. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

GOMES, Renato Cordeiro. Por um realismo brutal e cruel. *In.*: MARGATO, Izabel; GOMES, Renato Cordeiro (Orgs). **Novos Realismos**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

LACAZE, Jean-Paul. As cidades e o urbanismo. *In.*: _____. **A cidade e o urbanismo**. Tradução Magda Bigotte de Figueiredo. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. Tradução Sérgio Martins. – Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LIMA, Rogério. Introdução: mapas textuais do imaginário fragmentado da cidade. *In.*: LIMA, Rogério; FERNANDES,

Ronaldo Costa (Orgs.). **O imaginário da cidade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

MATIAS, Marcus V. Nanotecnotopia: a gênese distópica de uma civilização cibernética. *In.*: MATIAS, Marcus Vinícius; CAVALCANTI, Ildney; MARTINS, Ana Claudia Aymoré; BENICIO, Felipe (Orgs.). **Trânsitos utópicos**. 1 Ed. Maceió: Edufal, 2019, v. 1, p. 419-444.

MOYLAN, Tom. Step into the story. *In.*: VIEIRA, Fátima (org). **Dystopia(n) matters**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013.

_____. **Distopia**: fragmentos de um céu límpido. CAVALCANTI, Ildney; BENÍCIO, Felipe (Eds.). Tradução Felipe Benicio, Pedro Fortunato, Thayrone Ibsen. Maceió/AL : EDUFAL, 2016.

POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**. Tradução Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

PRAKASH, Gyan. Introduction: imaging the modern city, darkly. *In.*: PRAKASH, Gyan (Ed.). **Noir urbanisms**: dystopic images of the modern city. Princeton: Princeton University Press, 2010.

SANTOS, Arenato da Silva. **Topografias para um inventário cultural**: dimensões utópicas em poemas de Izabel Brandão, Bruno Ribeiro e Marlon Silva. Dissertação. Universidade Federal de Alagoas, 2018.

SARGENT, Lyman Tower. US Eutopias in the 1980's and 1990's: Self-fashioning in a world of multiple identities. *In.*: SPINNOZI, Paola (Ed.). **Utopianism/Literary utopias and national cultural identities**: a comparative perspective. Bologna: COTEPPRA/ University of Bologna, 2001.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. Tradução Livia Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

DAREDEVIL

BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. **Daredevil ultimate collection-Book 2**. New York: Marvel Comics, 2010.

CHICHESTER, D. G; GARNEY, Ron. **Daredevil. v1 #304.** New York: Marvel Comics, 1992.

CHICHESTER, D. G; McDANIEL, Scott. **Daredevil epic collection: fall from grace.** New York: Marvel Comics, 2014.

IRVINE, Alexander. COKER, Tomm. **Daredevil: noir.** New York: Marvel Comics, 2009.

MILLER, Frank. **Elektra lives again.** New York: Marvel Comics, 1990.

NOCENTI, Ann; ROMITA JR, John. **Daredevil epic collection: heart of darkness.** New York: Marvel Comics, 2017.

_____ ; WILLIAMS, Louis. **Daredevil. v1 #239.** New York: Marvel Comics, 1987.

WAID, Mark. MARTIN, Marcos. **Daredevil. v3 #1.** New York: Marvel Comics, 2011.

Distopia e totalitarismo: o legado de 1984, de Orwell, em *La antena*

Mariano Paz

Tradução de Thayrone Ibsen

O filme, como nova mídia, não demorou muito para chegar na Argentina: a primeira exibição aconteceu em 1896, poucos meses depois das primeiras apresentações dos Irmãos Lumière na Europa (GETINO, 2007, p. 18). O cinema rapidamente tornou-se popular e investidores/as privados/as logo adquiriram câmeras e começaram a produzir filmes locais. Com o advento do som, a indústria nacional deu início a um período de crescimento contínuo, e, entre o começo dos anos 1930 e 1940, o cinema argentino prosperou, não apenas domesticamente como também internacionalmente, dominando o mercado de filmes de língua espanhola. A partir de meados dos anos 1940, no entanto, o cinema argentino entrou em um processo de acentuado declínio: o número médio de lançamentos estagnou, o monopólio dos mercados de língua espanhola passou para o México, e, devido à

desvalorização da moeda nacional, os estúdios perderam o poder de compra necessário para custear os equipamentos de filmagens mais recentes (cf. BARNARD, 1986; GETINO, 1998). A partir dos anos 1950, a indústria passou por um processo cíclico de altos e baixos, refletindo a situação econômica e política do país. Entretanto, as produções nacionais começaram a crescer, com o retorno da democracia em 1983, e foram grandemente favorecidas pela “Ley del cine” (Lei do Cinema) de 1995, que proporcionou um aumento crucial no orçamento, que a INCAA¹⁶ dedica às finanças, divulgação e exibição do cinema argentino.

No que diz respeito à ficção científica (FC) como prática genérica, ela está também em desenvolvimento relativamente inicial no âmbito da produção cultural na Argentina. Se, de acordo com o consenso geral, o *Frankenstein* de Mary Shelley é a primeira obra de FC entendida em termos rigorosos, então o nascimento do gênero pode ser traçado a 1818 – o ano em que o romance de Shelley foi publicado. Na época, a Argentina constava como país plenamente autônomo por apenas dois anos, visto que a independência da Espanha foi declarada em 1816. Assim, em 1818, o país ainda lutava nas guerras da independência e lhe faltava uma constituição formal e um governo centralizado. Essas foram condições obviamente difíceis para o surgimento de movimentos estéticos, e levaria ainda algumas décadas para que a Argentina se tornasse um Estado-nação moderno, social e politicamente estável (algo que foi, em grande parte, conquistado no último quarto do século XIX). É em 1875 que, de acordo com Haywood Ferreira (2007, p. 434), o primeiro romance nacional de FC é publicado, originalmente em formato serializado em um jornal, e depois na versão livro, no ano seguinte. O autor foi Eduardo Ladislao Holmberg, e o romance, intitulado *El maravilloso viaje del señor Nic-Nac* (A maravilhosa viagem do senhor Nic-Nac), era

¹⁶ O Instituto Nacional de Cinema e Artes Audiovisuais é uma agência do governo da Argentina.

uma história utópica na qual o protagonista consegue viajar para Marte e descreve o mundo que lá encontra. Holmberg continuou a escrever obras de FC, e em um conto de 1879, *Horacio Kalibang y los autómatas* (Horácio Kalibang e os Autômatos), ele introduziu a figura do robô (MOLINA-GAVILÁN et al., 2007, p. 384).

Pode-se tirar duas importantes conclusões, a partir dos parágrafos anteriores, em relação à FC argentina. Primeiro, ela teve sua origem bem cedo, em relação à emergência de um estado argentino independente e estável, e também relativamente cedo em comparação com a emergência da FC global moderna (Holmberg deu início a suas obras de FC apenas uma década depois das primeiras obras de Júlio Verne e antes de H. G. Wells). Segundo, os textos de Holmberg podem ser rigorosamente definidos como FC, e não devem ser confundidos com obras do realismo mágico ou do fantástico. Isso é particularmente importante porque uma falsa percepção comum na FC latino-americana é presumir que ela não existe, realmente, como tal – que ela é, na verdade, uma variação dos gêneros mais associados com a literatura da região: o realismo mágico ou o fantástico literário. Como escreve Molina-Gavilán em relação à literatura, “qualquer incursão no especulativo que vem da América Latina corre o risco de ser classificada ou como realismo mágico ou como fantástico, como se esses gêneros fossem de alguma forma endêmicos e inevitáveis” (MOLINA-GAVILÁN, 2007, p. 369).

O caso de Holmberg não acabou sendo um exemplo isolado, mas sim o começo de uma tradição literária consistente e importante na Argentina. Esse fenômeno nunca atingiu o apelo de massa que teve em outros países, e não havia uma tradição de literatura de FC “*pulp*” popular. Entretanto, um padrão regular e consistente surgiu, praticado majoritariamente por escritores geralmente associados à “alta” arte, em vez de cultura popular. Embora autores que produziram FC no fim do século XIX e início do século XX, como Leopoldo Lugones

ou Horácio Quiroga, fossem familiares principalmente para leitores/as locais ou especializados/as, autores posteriores obtiveram níveis variados de reconhecimento internacional (cf. CAPANNA, 1992; GANDOLFO, 1995; FERNÁNDEZ & PIGOLI, 2000). Dentre esses, os dois exemplos mais notáveis são Jorge Luís Borges (provavelmente o mais influente autor de língua espanhola do século passado) e Adolfo Bioy Casares. Os dois escritores, que também eram grandes amigos, não apenas publicaram obras de FC (Bioy Casares sendo o mais prolífico nesse gênero) como também co-escreveram a história que se tornaria um dos mais importantes filmes argentinos de FC, *Invasión* (*Invasão*; Hugo Santiago, 1969). Além disso, deve-se mencionar que há também uma pequena, porém renomada, tradição de quadrinhos e romances gráficos de FC argentinos, dentre os quais o exemplo mais distinto é a série *El eternauta*, uma história apocalíptica e profundamente política escrita por H. G. Oesterheld e publicada originalmente entre 1957 e 1959, com uma segunda parte escrita em 1976.

Portanto, é evidente que o cinema de FC argentino se situa em um contexto mais amplo, no qual a FC jamais fora marginal. Por outro lado, a produção de filmes de FC nunca atingiu um nível de regularidade ou consistência, pelo menos não até os anos 1990. Uma coisa que os filmes de FC locais têm em comum é que são obras intelectuais ou especulativas, ao contrário dos sucessos de bilheteria conduzidos pela ação e orientados pelo espetáculo. Aliás, certos subgêneros do cinema de FC, como as óperas espaciais ou os filmes de desastre, estão completamente ausentes do *corpus* argentino. Uma das razões para tal é o orçamento muito limitado com o qual os/as cineastas locais precisam trabalhar. Outro importante fator seria a ausência de uma escola de *designers* de efeitos especiais experientes – e dadas as restrições financeiras, os/as cineastas locais achariam extremamente difícil contratar técnicos/as estrangeiros/as em áreas como efeitos especiais, *designs* de

CGI¹⁷ ou maquiagem e figurino. Além disso, do ponto de vista textual, o estado precário da pesquisa científica e a falta de desenvolvimento tecnológico em um país periférico como a Argentina podem comprometer seriamente a verossimilhança (ou dimensão cognitiva) desses tipos de filme, mesmo que fosse financeira e tecnicamente possível produzi-los. Essas limitações resultaram em uma versão mais intelectual do cinema de FC argentino, na qual cineastas privilegiam a narrativa e especulação em detrimento do espetáculo e *design* visual sofisticado.

Neste capítulo quero focar no filme *La antena* (A antena, Esteban Sapir, 2007), como exemplo representativo da FC local. Trata-se do segundo filme dirigido por Esteban Sapir, lançado em Buenos Aires em 2007. Filmado inteiramente em preto e branco, o filme é caracterizado por um *design* de produção altamente estilizado, apostando em técnicas diferentes, como gráficos de CGI e projeção traseira para obter efeitos especiais peculiares. Além disso, na maior parte de sua duração, ele é um filme mudo, repleto de referências narrativas e iconográficas a outros filmes e textos. A história se passa em uma cidade imaginária sem nome, onde todos/as os/as habitantes (exceto um) perderam sua capacidade de falar. Eles/as conhecem a língua – espanhol – e sabem ler e escrever, mas literalmente não sai qualquer som de suas bocas quando falam. Assim, as pessoas entendem umas às outras através de leitura labial, enquanto legendas informam à audiência o que está sendo dito. O cenário temporal é igualmente ambíguo: não sabemos que ano é, nem podemos inferir isso pela *mise-en-scène*, que é desenhada de maneira retro-futurística – no estilo de filmes como *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) ou *Capitão Sky e o mundo de Amanhã* (Kerry Conran, 2004). Os carros e aparelhos de TV, frequentemente retratados, pertencem aos anos 1950, assim como as vestes usadas pelas personagens.

¹⁷ CGI é uma sigla em inglês para a expressão *Computer Graphic Imagery* (imagens geradas por computador), conhecida no Brasil como “computação gráfica”.

Por outro lado, há diversos instrumentos tecnológicos que não pertencem ao período, como um telefone, esquisito de tão grande, que mostra os lábios de quem liga em sua tela (para que quem recebe a ligação possa “ler” o que está sendo dito) ou um traje inflável que permite que a pessoa que o usa flutue no ar.

O enredo é fundamentalmente simples, e vou descrevê-lo brevemente aqui. Seguindo uma das mais convencionais tradições de filme de FC, a sociedade retratada em *La antena* é dominada pela presença de uma única corporação, de abrangência absoluta. Neste caso, é uma estação de TV (novamente, sem nome), chamada simplesmente de el Canal (O Canal). A estação de TV exerce um monopólio de poder que excede as funções de uma companhia de transmissão, oferecendo outros serviços com os voos turísticos (embora apenas por meio do método do balão trajável mencionado acima) e, mais notadamente, comida. Ao longo do filme, as personagens são vistas comendo apenas enormes biscoitos redondos, que chegam empacotados em uma caixa com a marca Alimentos TV, que tem o mesmo logotipo do Canal. Há um homem maléfico no comando da corporação: o Señor TV (Senhor TV). É sugerido que há poucas liberdades individuais nesse mundo, se de fato há alguma, e as vidas das pessoas são subjugadas pela estação de TV – seja por assistirem à sua programação, por comerem seus alimentos ou por serem empregados/as da corporação.

Um programa é particularmente popular. Uma jovem mulher, referida apenas como La Voz (A Voz), é conhecida por ser a única pessoa que não perdeu a capacidade de falar. Assim, ela é uma sensação, e explora sua habilidade cantando em um programa musical, um dos espetáculos mais populares nesse mundo. Além disso, A Voz sempre veste um capuz que esconde completamente seu rosto – como se, por ter uma voz, ela precise sacrificar um outro aspecto de identidade humana, o de ter uma face.

As personagens principais, no entanto, são Ana, uma criança de aproximadamente dez anos de idade e seus pais divorciados. Ana é a filha de um técnico de TV autônomo, que também trabalha para o Canal, e, além disso, se torna amiga de Tomás, o filho da Voz. Ana e Tomás são as únicas personagens conhecidas por seus devidos nomes no filme. Os pais de Ana são referidos apenas como mãe e pai, e todas as outras personagens são conhecidas através de apelidos.

Depois de algumas cenas introdutórias que descrevem a sociedade de *La antena*, o pai de Ana acidentalmente descobre uma trama maligna concebida pelo Senhor TV e o sinistro Dr. Y: eles sequestraram A Voz, e planejam conectá-la a um sofisticado aparato que transmitirá um sinal baseado em sua habilidade de fala. Não fica exatamente claro quais serão os efeitos desse sinal uma vez que transmitido na cidade, mas não há dúvida quanto às intenções malignas do Senhor TV. A única maneira de neutralizar os efeitos da máquina seria transmitir uma outra voz. Depois de descobrir que Tomás herdou o dom de sua mãe e também tem voz, os pais de Ana percebem que ele poderia ajudá-los a frustrar os planos do Senhor TV. Para tal, eles precisam transmitir a voz do garoto usando a estação de rádio abandonada conhecida como A Antena. É lá que finalmente descobrem em que consiste o esquema do Senhor TV: a máquina do Dr. Y erradicará a linguagem das pessoas. Ou seja, ela literalmente removerá da população todo o conhecimento sobre palavras, fazendo com que a comunicação linguística se perca definitivamente. De acordo com o Senhor TV, o fato de que as pessoas não podem falar não é suficiente para garantir seu papel dominante sobre a cidade, visto que as pessoas ainda podem se comunicar. Ao tomar as palavras, sua posição de poder supremo será assegurada. No fim, o pai de Ana consegue conectar Tomás à segunda máquina e transmite sua voz, neutralizando os efeitos da máquina do Dr. Y e arruinando os planos do Senhor TV. Tudo termina em felicidade, com as pessoas recuperando

tanto a linguagem quanto as vozes, e com a reconciliação dos pais de Ana.

Ao interpretar o filme, deve-se reconhecer que, embora se trate claramente de um filme de FC, *La antena* tem grande inspiração nos tropos do conto de fadas. O todo do filme se dá entre dois planos: o de abertura, que mostra uma mão abrindo um livro (no formato com abas, semelhante a livros infantis tradicionais), no qual a história de *La antena* é narrada, e o final, que reverte a ação com o fechamento do livro. Certamente, o filme tem muitos elementos que podem ser associados ao conto de fadas, como moralidades inequívocas, preto e branco, personagens simples, e uma estrutura que segue a fórmula restaurada de ordem-desordem-ordem. Além disso, no planejamento e execução de seu plano, o Senhor TV é auxiliado por uma figura misteriosa e mágica – um tipo de fada maléfica que vive dentro de uma bola de neve de vidro.

As conexões entre o filme e os contos de fada são relevantes para uma análise ideológica, posto que, de acordo com Jack Zipes, as histórias folclóricas e feéricas são imbuídas de subtextos radicais e críticos cujo objetivo é promover ideias de emancipação e justiça sociais (ZIPES, 1983; 2002). Através de narrativas que enfatizam a luta de classe, frequentemente contadas pela perspectiva do/a pobre, do/a desprovido/a, do/a desafortunado/a, os contos de fada “tem suas raízes em um desejo historicamente explicável de superar a opressão e mudar a sociedade” (ZIPES, 2002, p. 36). É verdade que Zipes também critica o processo da “instrumentalização da fantasia”, através do qual os meios de comunicação de massa, e os filmes, em particular, domaram o conto de fadas, reconvertendo-os em uma forma discursiva que apoia a ideologia hegemônica. Nesse sentido, no entanto, duas considerações devem ser feitas: a primeira é que, no que diz respeito ao cinema, o que Zipes tem em mente são as produções de Hollywood e a americanização do conto de fadas

– a Disney sendo a companhia mais associada a essa forma de manipulação (ZIPES, 1994, p. 72-95). Consequentemente, esses parâmetros não podem ser aplicados à obra *La antena*, um filme independente produzido em um país periférico. Em segundo lugar, mesmo que *La antena* possa ser considerado um exemplo de cultura popular, assim sujeito às mesmas regras que condicionam outros produtos culturais burgueses, Zipes também reconhece que “essencialmente, é impossível instrumentalizar a fantasia completamente” (ZIPES, 2002, p. 117). Isto é, o potencial subversivo dos temas folclóricos e dos contos de fada jamais pode ser totalmente erradicado, mesmo em sua forma cinematográfica. Zipes prossegue:

Mesmo os contos de fada da mídia de massa, que reafirmam a bonomia da indústria cultural que os produz, não são desprovidos de seus aspectos contraditórios e libertadores. Muitos deles trazem a questão da autonomia individual *versus* o domínio do Estado, a criatividade *versus* a repressão e só o suscitar desses questionamentos já é suficiente para estimular o pensamento crítico e livre (ZIPES, 2002, p. 21).

Além disso, de acordo com Per Schelde (1993), há um paralelo entre os contos de fada e a ficção científica: ambas são formas narrativas cujo objetivo é fornecer um comentário crítico sobre a sociedade, acentuando os abusos de poder e a desigualdade social. Para Schelde, a ficção científica é a forma que os contos de fada adotaram em uma era na qual a ciência, em vez da magia ou do mito, se tornou a forma hegemônica de conhecimento. Para ele, “mesmo o estudo mais sumário sobre os tipos de histórias que esses dois gêneros, o folclore e a FC, contam, revela que eles são notavelmente semelhantes – de fato, muitas vezes idênticos” (SCHELDE, 1993, p. 4).

Embora, conforme dito anteriormente, a ideia de que todos os filmes de FC são automaticamente críticos e anti-hegemônicos deva ser rejeitada, tanto a concepção de Zipes quanto a de Schelde parecem perfeitamente aplicáveis ao *La antena*. De um lado, o filme lida com questões como a do indivíduo contra um Estado totalitário, assim como a da liberdade contra a opressão; do outro lado, temos diversos paralelos entre os dois modos narrativos. Dentre outras funções, a cinematografia em preto e branco em *La antena* ajuda a reforçar a ideia de moral esquemática e de um embate do bem contra o mal típico dos contos de fada. Além disso, não apenas as crianças desempenham um papel crucial na derrota do Senhor TV, como já foi mencionado, Ana e Tomás são as únicas personagens com devidos nomes – fator que evidencia sua importância. Por fim, não há apenas a derrota do Senhor TV, mas os pais de Ana, antes divorciados, percebem que ainda se amam e reconstroem seu casamento. Assim, o filme termina com a restauração da ordem no nível familiar e no social.

É desnecessário afirmar que a literatura crítica sobre a história e as políticas dos contos populares e de fada é extensa e complexa, e este não é o espaço para debater tal história: o que é relevante para minha análise é a existência de fundamentos teóricos que justificam considerar a influência do conto folclórico em *La antena* como uma importante estratégia pela qual o filme pode se engajar criticamente com a realidade social. Isso é importante porque, conforme destacado abaixo, o filme traz como base um modelo ético simplista para assim apresentar um posicionamento ideológico claramente definido. Acredito que isso também possa ser interpretado como uma estratégia na qual os cineastas se apoiam para distanciar *La antena* de outro filme de FC – um filme que é frequentemente referenciado em *La antena*, mas que apresenta uma ideologia política ambivalente e problemática: *Metrópolis* (Fritz Lang, Alemanha, 1927).

Alusões a clássicos filmes de FC constituem uma importante marca visual de *La antena*, que deliberadamente imita as estéticas do expressionismo alemão, como apontam muitas resenhas do filme. De acordo com Diego Batlle (2007), por exemplo, o filme tem um “estilo e fortes doses de cinefilia que evocam os pioneiros do período mudo, assim como... o expressionismo alemão de F. W. Murnau e Fritz Lang (seu clássico *Metrópolis*, em particular)”. Escrevendo para a *Sight & Sound* [*Visão e Som*, revista de cinema britânica], Maria Delgado aponta que “há o mundo monocromático com raízes em algum lugar entre o expressionismo alemão (*Metrópolis* sendo o antecedente mais evidente) e a visão de Tim Burton, para a Gotham City, em *Batman* [1989]” (2008, p. 49). Os exemplos acima também ilustram que, no que tange ao expressionismo alemão, é em *Metrópolis* que *La antena* encontra sua associação mais frequente (cf. SARTORA, 2007; BRADSHAW, 2008).

É, assim, minha opinião que *La antena* pode ser interpretado não apenas como homenagem a *Metrópolis*, um dos exemplos mais emblemáticos de filmes de FC, mas também como uma resposta a ele. Embora as múltiplas alusões ao filme de Lang geralmente não sejam desenvolvidas nas resenhas, não é difícil ver por que tais argumentos existem: *Metrópolis* é também um filme situado em um contexto geopolítico não-especificado, retratando uma cidade sob o regime autoritário de uma só figura de poder: Joh Fredersen, o mestre de *Metrópolis*. Além disso, grande parte da população dessa cidade consiste em trabalhadores/as oprimidos/as que, assim como os/as cidadãos/ãs comuns em *La antena*, não possuem qualquer liberdade. O maligno Dr. Y. “faz parte de uma longa tradição de cientistas errantes que fazem uso da tecnologia ao seu dispor para fins antiéticos” (2008, p. 49). Para além desses aspectos narrativos, *La antena* lembra *Metrópolis* em várias formas estilísticas: ambos são filmes mudos em preto e branco, e suas iconografias são marcadas por um alto nível de simbolismo.

No entanto, enquanto a maioria dos/as críticos/as notam o paralelo entre os dois filmes, também falham em abordar a diferença entre eles: suas ideologias políticas. Apesar de todas as suas semelhanças formais, eles diferem significativamente nesse ponto. Os subtextos políticos em *Metrópolis* são particularmente convolutos e complexos, embora sejam claramente permeados por vários tropos ideológicos extremamente próximos ao Nacional-Socialismo. Em primeiro lugar, como convincentemente argumentou Dolgenos (1997), o filme é explicitamente antissemita, algo que é evidenciado nas formas pelas quais Rotwang é retratado. Rotwang, que, no fim das contas, é a personagem mais vil de *Metrópolis*, é associado ao Judaísmo através de várias estratégias iconográficas, como por exemplo sua aparência física, o pentagrama que marca seu laboratório, e a casa gótica em que habita. Em segundo lugar, como afirmaram diferentes autores (cf. ELSAESSER, 2000; MINDEN & BACHMANN 2000), o fim de *Metrópolis*, no qual as duas potenciais ameaças ao capital desenfreado e ao trabalho revolucionário são desmanteladas pela reconciliação entre Fredersen (o mestre da cidade) e Grot (o chefe dos capatazes, representante dos proletários), possibilitada pela mediação do carismático Freder, é uma clara reminiscência das próprias visões de Hitler sobre a Alemanha de seu tempo. Ou seja, um país ameaçado pelas forças opostas do liberalismo moderno ou do comunismo revolucionário e carente de um salvador carismático que poderia reprimir essas forças conflituosas. Essa é, então, a mensagem política final de *Metrópolis*: uma aprovação ao imaginário Nacional-Socialista.

Em contrapartida, *La antena* explicitamente rejeita a ideologia Nacional-Socialista por meio de significantes óbvios que indicam o posicionamento do filme. Essa divergência é enfatizada através do *mise-en-scène* e do *design* visual em dois momentos centrais: primeiro, o braço-direito do Senhor TV, cuja presença é constante durante o filme, é literalmente rato antropomórfico do tamanho de um homem que tem como

uniforme uma longa gabardina e um chapéu, lembrando o uniforme de um oficial da Gestapo, e, além disso, tem como arma uma pistola Luger. Segundo, e mais importante, é o *design* das máquinas de transmissão que aparecem no filme. Para que as máquinas possam transmitir seus respectivos sinais, tanto A Voz quanto Tomás têm de estar amarrados em um tipo de plataforma. A máquina na qual A Voz está presa – aquela a ser usada pelo Senhor TV e pelo Dr. Y para remover a linguagem e assim erradicar completamente a liberdade – tem a forma de uma *swastika* gigante. Por sua vez, a plataforma na qual Tomás se encontra tem a forma da Estrela de Davi. Torna-se bastante claro, então, que embora *La antena* realmente partilhe muitos elementos encontrados em *Metrópolis*, tanto em termos narrativos quanto visuais, ao mesmo tempo apoia uma ideologia política significativamente diferente. É nesse sentido que *La antena* pode ser considerado uma resposta a *Metrópolis*: mesmo evocando o filme de Lang de várias maneiras, a obra também parece estar corrigindo o que há de ideologicamente problemático nele.

Esse ponto nos leva à dicotomia orwelliana de liberdade *versus* opressão que fundamenta *La antena*, uma tensão que estrutura toda a história. Há apenas uma estação de TV, que não apenas é uma fonte de informação e entretenimento mas, também, literalmente de nutrição: o Canal produz os biscoitos rotulados como Alimentos TV, que parecem ser a única comida disponível nessa sociedade. A possibilidade de exercer vontade própria é ausente da realidade cotidiana das personagens, que parecem levar vidas austeras nas quais não há muito espaço para improvisação ou escolhas pessoais. Nesse sentido, o filme parece aprovar uma atitude negativa em relação aos meios de comunicação de massa, na linha de Theodor Adorno e Max Horkheimer (2001) [1944]. A música, o desenho de figurino (as personagens vestem roupas antiquadas e cinzentas; o pai de Ana usa um par de lentes de óculos rachadas durante todo o filme) e a neve persistente, todos contribuem para salientar

as vidas enfadonhas, monótonas e anímicas que os/as habitantes dessa cidade precisam conduzir. O Senhor TV não tolera insubordinação: quando seu filho, que discorda de seu comportamento, levanta a voz para confrontá-lo, o Senhor TV imediatamente ordena que o jovem seja trancafiado. Tanto Ana quanto Tomás recebem de suas mães biscoitos da Alimentos TV como jantar, e elas não hesitam em servir às suas crianças uma comida que parece completamente insalubre (tirando, claro, o óbvio simbolismo de pessoas ingerindo conteúdos produzidos pela mídia). Todos/as parecem dispostos/as a levar suas vidas de acordo com o que são instruídos/as a fazer pelas transmissões televisivas: o Dr. Y operará sua máquina durante uma partida de boxe à qual, ele sabe, a cidade inteira estará assistindo. Nesse sentido, é bastante óbvio que a inabilidade vocal não deve ser tomada apenas literalmente, mas também metaforicamente: no mundo de *La antena*, as pessoas não têm qualquer voz. O plano do Senhor TV é obviamente mais um passo dado para assegurar autoritarismo e opressão absolutos. A habilidade de ler e escrever ainda é suficiente para que as pessoas se comuniquem e, talvez ainda mais importante, para que possam pensar por si próprias. Sem linguagem, tanto a liberdade individual de pensamento quanto a ação coletiva se tornam impossíveis. Isso é claramente uma referência a *1984*, de George Orwell, obra na qual o governo pretende limitar o vocabulário das pessoas para prevenir a dissensão (cf. BOULD, 2009, p. 230). *La antena* leva a premissa de Orwell à sua conclusão suprema. Ao analisar esse tipo de distopia orwelliana, Francesco Muzzioli escreve: “a distopia nesse caso não consiste no fim do mundo, mas sim no fim da ‘consciência’ sobre o mundo. Nesse ponto surge um problema: como é possível não apenas ter uma resistência organizada, mas sequer criticar o sistema?” (MUZZIOLI, 2007, p. 66). Semelhantemente, Žižek afirma que uma das características centrais da sociedade ocidental contemporânea é que “nos sentimos ‘livres’ porque nos falta a própria linguagem para

articular nossa não-liberdade” (2000, p. 2). As personagens de *La antena*, destituídas completamente de linguagem (caso o plano do Senhor TV tivesse sido executado eficientemente), não seriam nem mesmo capazes de distinguir entre liberdade e não-liberdade. É precisamente esse o ponto do plano do Senhor TV: a ausência de vozes não é suficiente para erradicar a consciência sobre o sistema opressor – apenas a ausência da linguagem poderá atingir isso.

Silenciar o povo se torna uma técnica específica em uma forma de autoridade que é eminentemente biopolítica. Michel Foucault define biopoder como um conjunto de mecanismos usados por diferentes instituições governamentais “para alcançar a subjugação dos corpos e o controle das populações” (FOUCAULT, 1978, p. 140-141). O biopoder considera os sujeitos em sua existência mais essencial, biológica, motivo pelo qual Foucault fala de corpos, em vez de pessoas ou cidadãos/ãs. As tecnologias do biopoder são aplicadas em populações inteiras com o objetivo de disciplinar os indivíduos, assegurando a posição dominante dos soberanos, assim se tornando, nas sociedades ocidentais modernas, “o objeto de uma estratégia política, de uma estratégia geral de poder” (FOUCAULT, 2007, p. 16). Essa estratégia geral na qual o poder é exercido pode ser referida como biopolítica (cf. FOUCAULT, 2003). Essa abordagem tem sido aceita por teóricos/as críticos/as para descrever os meios pelos quais o poder político é construído, consolidado, e colocado à prática nos séculos XX e XXI, tanto em Estados-nação quanto na sociedade globalizada e interconectada. De fato, as noções de biopoder e biopolítica têm sido extensivamente usadas por Agamben e Hardt & Negri. Esses/as autores/as, como apontam Rabinow e Rose, “sugerem que o biopoder contemporâneo assume a forma de uma política que é fundamentalmente dependente da dominação, exploração, expropriação e, em alguns casos, da eliminação da existência vital de alguns ou de todos os sujeitos sobre os quais é exercida” (2006, p. 198). Esse é claramente o caso do plano

do Senhor TV, e é ilustrado da maneira mais literal quando A Voz é capturada e atada, completamente nua, à máquina do Dr. Y.

Os argumentos feitos acima não buscam negar que o discurso político em *La antena* é bastante simplista. As alusões ao *Metrópolis* e, especialmente, o uso simbólico da *swastika* e da Estrela de Davi poderiam ser entendidos como um procedimento a fim de estabelecer as coordenadas do evidente sistema totalitário dentro do qual se passa a história, uma forma de simbolismo que pode ser facilmente compreendido na sociedade ocidental e salienta as dicotomias básicas no filme: o bem contra o mal, a opressão contra a liberdade, as vozes contra o silêncio. Mas todos esses são conceitos bastante vagos e gerais, e também não são particularmente originais. O crítico de cinema da *Clarín*, Diego Lerer (2007), escreve em sua resenha do filme que ele “sofre por conta de uma narrativa supersimplificada”. Diego Batlle, crítico de cinema da *La Nación*, concorda: “o problema, ou a questão, que *La antena* suscita é se o que ele propõe em termos de tema, drama e política está no mesmo nível que o seu sofisticado *design* visual, sustentado por milhares de horas de trabalho em efeitos visuais detalhados, obcecados e impecáveis, produzidos por um computador” (BATLLE, 2007). Mas tal visão de mundo tão simplista não precisa insinuar que essa mensagem política é um fracasso. Aponto aqui minha discordância, pois, no filme, as críticas políticas ao biopoder e a denúncia das tendências inerentes rumo ao autoritarismo que informa as sociedades latino-americanas são, não obstante, válidas. Assim como o *1984* de Orwell, *La antena* recorre às convenções da ficção distópica para alertar sobre a instrumentalização da propaganda e da tecnologia, usadas como ferramentas para consolidar ainda mais governos totalitários.

Referências

BARNARD, Tim. **Argentine cinema**. Toronto: Nightwood Editions, 1986.

BATLLE, Diego. Creativa e inconsistente. **La Nación**, 19 April 2007. Disponível em http://www.lanacion.com.ar/entretenimientos/nota.asp?nota_id=901305 [23/03/20].

BOULD, Mark. Language and linguistics. *In.*: BOULD, Mark; BUTLER, Andrew M.; ROBERTS, Adam; VINT, Sherryl (Eds.). **The Routledge companion to science fiction**. London and New York: Routledge, pp. 225-235, 2009.

BRADSHAW, Peter. La antena (The aerial). **The guardian**, Friday 16 May 2008, p. 9.

CAPANNA, Pablo. **El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia**. Buenos Aires: Letra Buena, 1992.

DELGADO, Maria. “La antena”. **Sight & sound**, 18: 6, p. 49, June 2008.

DOLGENOS, Peter. The star on C. A. Rotwang’s door: turning Kracauer on its head. **Journal of popular film and television**, 25: 2, p. 68-75, Summer 1997.

ELSAESSER, Thomas. **Metropolis**. London: BFI Publishing, 2000.

FERNÁNDEZ, Adriana and PÍGOLI, Edgardo. **Historias futuras: antología de la cienciaficción argentina**. Buenos Aires: Emecé, 2000.

FOUCAULT, Michel. **The history of sexuality** - Volume I: An introduction. New York: Pantheon Books, 1978.

_____. **Society must be defended: lectures at the Collège de France 1975-1976**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2003.

GANDOLFO, Elvio. La ciencia-ficción argentina. *In.*: SÁNCHEZ, Jorge (Ed.). **Los universos vislumbrados: antología de ciencia-ficción argentina**. Buenos Aires: Andrómeda, 1995.

GETINO, Octavio. **Cine argentino:** entre lo posible y lo deseable. Buenos Aires: Ciccus, 1998.

_____. **Cine iberoamericano:** los desafíos del nuevo siglo. Buenos Aires: Ciccus, 2007.

HAYWOOD FERREIRA, Rachel. First wave: Latin American science fiction discovers its roots. **Science fiction studies**, 34: 3, p. 432-462, November 2007.

LERER, Diego. El futuro llegó, Hace Rato. **Clarín**, 19 April 2007, available online at <http://www.clarin.com/diario/2007/04/19/espectaculos/c-01106.htm> [20 March 2020].

MINDEN, Michael; BACHMANN, Holger (eds.). **Fritz Lang's Metropolis:** cinematic visions of technology and fear. London: Camden House, 2000.

MOLINA-GAVILÁN, Yolanda. Chronology of Latin American science fiction: 1975-2005. **Science fiction studies**, 34: 3, November 2007.

MUZZIOLLI, Francesco. **Scritture della catástrofe.** Roma: Meltemi, 2007.

RABINOW, Paul; ROSE, Nikolas. Biopower Today. **BioSocieties**, Vol.1 Issue 2 (June 2006), pp. 195-217.

SARTORA, Josefina. La antena, de Esteban Sapir: proeza visual y artificio cinéfilo. **Otros cines**, 19 April 2007. Disponível em http://www.otroscines.com/criticas_detalle.php?idnota=180 [23 October 2019].

SCHELDE, Per. **Androids, humanoids and other science fiction monsters:** science and soul in science fiction films. New York: NYU Press, 1993.

ZIPES, Jack. **Breaking the magic spell:** radical theories of folk and fairy tales. Lexington: University Press of Kentucky, 2002.

_____. **Fairy tales and the art of subversion.** London:
Heinemann, 1983.

ŽIŽEK, Slavoj. **Welcome to the desert of the real.** London and
New York: Verso, 2002.

Sombras sob o sol: mundos flutuantes e distopia na indústria de jogos eletrônicos

Victor Mata Verçosa

1. Introdução

A imagem da ilha que voa nos ares por efeito de magia ou de tecnologia avançada é um lugar relativamente comum na ficção, tendo como um de seus exemplos literários mais famosos a civilização de Laputa, que flutua nos céus graças ao engenho científico dos lapucianos em *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, publicada originalmente em 1726. Gulliver descreve sua visão da ilha no céu:

De repente, porém, escureceu de maneira diferente do que costuma acontecer quando passa uma nuvem. Voltei-me para o sol e vi um grande corpo opaco e móvel entre mim e o astro, que parecia andar de um lado para o outro. Este corpo suspenso, que se me afigurava ficar a duas milhas de altura,

ocultou-me o sol durante sete minutos; porém não pude observar a causa daquela escuridão. Quando este objeto chegou mais perto do sítio em que me encontrava, pareceu-me ser de uma substância sólida, cuja base era plana, unida e luzente pela reverberação do mar. Detive-me em um montículo, quase a duzentos passos da margem, e vi esse corpo descer e aproximar-se de mim, a uma milha de distância talvez. Tomei, então, o meu telescópio, e descobri grande número de pessoas em movimento, pessoas que me olhavam e se olhavam umas para as outras.

O instinto natural da vida fez-me nascer alguns sentimentos de alegria e de esperança, pois que esta aventura poderia ajudar-me a sair do desgraçado estado em que me encontrava; ao mesmo tempo, porém, o leitor não pode imaginar a estupefação que me causou a vista daquela espécie de ilha aérea, habitada por homens que tinham a arte e o poder de a levantar, de a baixar e de a fazer andar à sua vontade; não tendo, contudo, o espírito de filosofar sobre tão estranho fenômeno, contentei-me em observar para que lado é que a ilha girava, porque me pareceu parar algum tempo (SWIFT, 1953, p. 103).

Este tropo literário deixou sua marca na ficção fantástica e especulativa, comumente representando o lar e centro de poder de civilizações, cujas sociedades com frequência vivem sob regimes supostamente ideais e mesmo utópicos de organização política e social, não de todo dissimilar ao que Morus apresentou em sua ilha de Utopia, na obra homônima de 1516. Porém, diferente da topografia insular de Morus, cuja

inacessibilidade geográfica se dava por um conjunto de razões quase todas naturais, dado que a rota até a ilha impunha uma série de perigos aos navegadores, as ilhas que voam estabelecem obstáculos da ordem do fantástico e ainda mais dificuldades ao acesso de viajantes, curiosos e exploradores, visto que estão localizadas em espaços que permaneceram inacessíveis à humanidade durante a maior parte de nossa história: os céus.

De fato, a imagem da civilização celeste aparece nas literaturas ocidentais há vários séculos e sob diversas formas: como fantasia, como narrativa utópica ou até mesmo como figura escatológica. Um exemplo desta última espécie está presente nas imagens finais da Bíblia cristã, com o surgimento da Jerusalém Celeste, descortinada entre as nuvens nos instantes finais do Apocalipse de São João.

Quase sempre associadas à matéria dos deuses, as imagens do céu pontuam mitologias e rituais das diversas culturas humanas através de todos os tempos. Não raro, na esperança de aproximar-se ao máximo do espaço divino ou de representá-lo simbolicamente, templos, altares, picos de montanha, pódios e tantos outros gestos, signos, metáforas e construções que se projetam para o alto são elementos constituintes daquilo que Gaston Bachelard descreve longamente em seu *O ar e os sonhos* (2001) como uma *psicologia ascensional*, em que toda sorte de *valorização* seria igualmente uma *verticalização*: aquilo que está elevado é considerado superior e/ou positivo, enquanto o que não está é percebido como inferior e/ou negativo.

Em *Estruturas antropológicas do imaginário*, Gilbert Durand (2012), comentando Bachelard, esquematiza tais imagens e símbolos como componentes de uma dominante postural de *verticalidade* que está imbricada na experiência humana desde os primeiros anos de vida, quando a criança desenvolve habilidades de equilíbrio e da postura bípede ao passo que aprende a temer e, portanto, evitar um acidental

retorno doloroso à superfície da terra, o que, em Durand, representa as imagens dinâmicas da *queda* as quais o autor integra dentro do *esquema catamórfico* da angústia humana:

Numerosos mitos e lendas põem a tônica no aspecto catastrófico da queda, da vertigem, da gravidade ou do esmagamento. É Ícaro que cai, aniquilado pelo Sol de que se tinha querido aproximar demasiado, e vê-se precipitado no mar, mito que os pesadelos de vôo interrompido e de queda na “água viscosa” encontram espontaneamente; é Tântalo que, depois de ter ousado fazer devorar a carne do seu filho Pélope pelas divindades do Olimpo, é engolido pelo Tártaro. É Faetonte, filho do Sol, que, por ter usurpado as prerrogativas paternas, é fulminado por Zeus e depois precipitado na dura Terra: é Ixíon, Belerofonte e muitos outros que terminam os dias na catástrofe da queda. Com alguma variação, é ainda Atlas esmagado eternamente pelo fardo terrestre, herói da luta pela verticalidade (DURAND, 2012, p. 113).

A humanidade sonha e idealiza sua presença no espaço do céu. Todavia, este desejo acompanha naturalmente o temor pelas dores da queda ou, míticamente, pelo temor da fúria dos deuses. A queda representa uma punição divina às transgressões humanas que desejam se impor entre as alturas interditas e seu resultado pode produzir a ruína literal ou simbólica. Este aspecto do céu proibido à presença da humanidade é alegorizado em narrativas como as da cidade da Babilônia e sua lendária torre. Ou seja, a *queda* do corpo coletivo da cidade que teima em se elevar para onde não deveria estar é a imagem de sua decadência, algo que, embora apareça como imagem literal

na narrativa mítica, indica um sentido de corrupção moral, social e/ou política associado ao desejo ambicioso de alcançar alturas – literais e metafóricas – além dos limites permitidos pelas forças dominantes do plano celeste.

Ainda sobre estes sentidos alegóricos, afirma o teórico Gilbert Durand (2012): “Introduz-se no contexto físico da queda uma moralização e mesmo uma psicopatologia da queda: em certos apocalipses apócrifos a queda é confundida com a “possessão” pelo mal, [...] torna-se, então, símbolo dos pecados de fornicação, inveja, cólera, idolatria e assassinio” (p.114). Da queda – seja na superfície terrestre, seja nos abismos infernais – resultam, nas narrativas míticas, a dor, a morte e a ruína de personagens específicos ou até de civilizações inteiras.

As grandes alegorias da queda são transmitidas, portanto, como narrativas moralizantes que advertem a presente e as futuras gerações contra certo ímpeto de curiosidade e húbriis que vitimaram dolorosa e fatalmente nossos antepassados que ousaram ir além de seus limites naturais ou que se *meteram onde não foram chamados*.

Por outro lado, caso nossa intenção seja considerar que o desejo de *elevantar-se acima da terra* – figurativamente ou, em certos casos, literalmente – pode ser uma expressão daquilo que Ernst Bloch considera como o impulso utópico que permeia um universo inteiro de atos e projetos humanos, individuais ou coletivos, a imagem da cidade flutuante se apresentaria alegoricamente como a conquista final de um “sonho” que atravessa a história humana: o de dominar o mundo por inteiro superando as barreiras impostas pela natureza à presença de nossa espécie em todos os espaços de nosso planeta ou até para além dele.

É evidente que as manifestações adoecidas destes impulsos engendram projetos destrutivos por todo o mundo, grandes devastações naturais e ainda crimes tais como o colonialismo, o imperialismo e a escravidão. Desde a virada do

milênio, o ímpeto utópico para o alto é também motivação de ousados projetos de engenharia que adensam e verticalizam paisagens urbanas a despeito dos recursos naturais; dos voos para além do planeta Terra e também das representações atualizadas dos mitos das cidades flutuantes cuja reimaginação torna-se possível também através das narrativas audiovisuais no suporte multimidiático contemporâneo dos jogos eletrônicos.

Mesmo quando, na metade dos anos 1990, ainda operavam em *hardwares* estruturados por tecnologias que contavam com moderada capacidade de armazenamento e processamento computacional, os jogos digitais já realizavam adaptações bem-sucedidas de diversos recursos ficcionais e narrativos principalmente de narrativas mitológicas, histórias em quadrinhos, romances policiais, e contos de fantasia, suspense e horror, com uso extensivo de textos.

No século XXI, já plenamente estabelecido como suporte multimidiático gerador e dinamizador de signos audiovisuais, o videogame recebe e transforma influências de diversas expressões artísticas. Não à toa, é com base neste amplo universo de referências culturais que as narrativas dos jogos eletrônicos realizam traduções e adaptações para seus modos particulares de representação ficcional. Percebe-se o amadurecimento tecnológico destes produtos principalmente através do uso de recursos gráficos e de animação cada dia mais sofisticados, no uso de dublagem e na incorporação de modos narrativos oriundos das práticas do cinema e da televisão aliados à experiência interativa particular do jogo eletrônico.

É sobre estas representações contemporâneas das antigas imagens das terras flutuantes que o presente trabalho procura dar contexto, com comentários a partir de três obras eletrolúdicas: *Chrono Trigger* (1995); *Final Fantasy VII* (1997); e *Final Fantasy XIII* (2009). A opção por estes títulos se deu devido à popularidade de cada uma destas obras, tanto em seu período de lançamento quanto na atualidade. Cada uma delas

ilustra a imagem mítica da civilização humana no céu e os elementos típicos das utopias e distopias das cidades celestes. Nesta amostra, observaremos as formas como se configuram imagens das utopias flutuantes nas narrativas do videogame, mas também como os elementos distópicos pairam sobre estas representações e, finalmente, como a *queda* é um elemento narrativo estruturante dos mundos ficcionais em cada um destes exemplos.

Estes elementos serão discutidos com base nas teorias do imaginário aplicadas ao estudo de obras eletrolúdicas. No Brasil, esta metodologia comparativa é desenvolvida principalmente por estudiosas como Flávia Gasi, cujos estudos de análise do imaginário a partir de Durand e Bachelard têm como objeto a arquetipologia das narrativas míticas conforme traduzidas em obras literárias, audiovisuais e, principalmente, eletrolúdicas: “No processo de um videogame, então, é imprescindível um processo de tradução midiática de signos para a criação de novos signos, novos símbolos, e, por consequência, novos mitos” (GASI, 2013, p.60).

Gasi compreende os jogos eletrônicos como obras dinamizadoras das mesmas arquetipologias do imaginário que ganham contorno em outras manifestações culturais. A pesquisadora desenvolve análises das categorias centrais de narrativas eletrolúdicas, tais como personagens, espaço e elementos do enredo, bem como características das representações audiovisuais destes elementos no suporte midiático particular do *video game*. O instrumental teórico utilizado nas análises de Gasi possui base nos estudos do imaginário das obras de Gilbert Durand e Gaston Bachelard.

Além desta referência, nosso comentário assume o viés específico dos estudos da utopia nos jogos eletrônicos. Este recorte tem sido desenvolvido por autores como Gerald Farca (2019) e Michał Kłosiński (2018), que se debruçaram especificamente sobre os modos como o videogame pode

realizar experiências narrativas típicas das utopias, ainda que indiquem uma vocação particular para as narrativas tipicamente distópicas, posto que, em parte significativa das aventuras digitais, das mais simples às mais complexas, os/as jogadores/as são encarregados/as de conduzir personagens por trajetórias de ascensão e regeneração das injustiças dos mundos ficcionais na tela do jogo, considerando ainda que, enquanto produto que emerge das tecnologias desenvolvidas durante o sombrio e distópico século XX, os expedientes culturais do videogame dialogam com os contextos sociopolíticos de seu tempo.

2. Jogos, indústria e utopia

Em agosto de 2020, quase três meses após o brutal assassinato de George Floyd por um policial branco na cidade de Minneapolis, EUA, um dia após a morte do ator Chadwick Boseman, que interpretou o personagem Pantera Negra no filme homônimo, e na mesma semana em que um supremacista branco foi finalmente preso após matar dois manifestantes em um protesto do movimento *Black Lives Matter* e não ser detido por policiais no local, a desenvolvedora francesa Ubisoft disponibilizou em suas redes sociais um *trailer* do jogo *Tom Clancy's Elite Squad* para sistemas Android. O jogo faz parte de uma franquia baseada no universo do escritor americano conservador Tom Clancy.

Nas imagens do *trailer*, um grupo de manifestantes toma as ruas em protesto contra injustiças sociais. Uma organização ficcional chamada *Umbra*, cujo símbolo é um punho negro erguido, manipula o movimento e promete tomar o poder para construir uma sociedade igualitária. *Umbra* é apresentada como uma organização anônima, cuja agenda envolve o planejamento de ataques terroristas para gerar ainda mais caos e desestabilizar lideranças políticas estabelecidas. Líderes mundiais decidem criar um esquadrão militar de elite formado

por militares de todo o mundo para reprimir manifestantes e destruir a *Umbra*. Uma das personagens deste esquadrão chama-se Caveira e usa os trajes do Batalhão de Operações Especiais (BOPE) da polícia militar brasileira. O objetivo do jogo é, então, selecionar um destes personagens para liderar uma equipe de ataque aos militantes da organização.

Diante do trailer, as reações do público e da imprensa especializada em todo o mundo foram imediatas e os estúdios Ubisoft foram amplamente acusados de defender a criminalização e repressão violenta aos movimentos *Black Lives Matter* e às táticas antifa, além de propagandear mensagens de extrema-direita abertamente fascistas em um momento particularmente tenso das relações raciais na sociedade dos EUA durante os meses finais do governo de Donald Trump em pleno período eleitoral naquele país.

A companhia alega ter ouvido o público e, em uma mensagem de desculpas, declarou que atualizaria o conteúdo do jogo removendo o símbolo do punho erguido. Cerca de um ano após o lançamento, os servidores de *Elite Squad* foram desativados, todavia, episódios controversos como os que envolveram os estúdios Ubisoft em 2020 têm sido frequentes na indústria dos jogos eletrônicos e trazem à discussão o papel social e o espaço político que os videogames ocupam na cultura de massas atualmente. Indubitavelmente, o estúdio idealizou um produto cujo conteúdo possui forte apelo a uma demografia particular e numerosa do público consumidor de jogos eletrônicos: homens, brancos, quase sempre de classe média ou média alta e que costumam se declarar à direita do espectro político.

Acerca deste debate, Gerald Farca em seu *The concept of utopia in digital games*, traz uma reflexão sobre a indústria dos jogos eletrônicos que se revela essencial antes de discutirmos sobre os modos com os quais produtos culturais como os jogos eletrônicos podem negociar com as noções de

utopia, uma vez que, sendo fenômeno típico da cultura de massas do capitalismo tardio, a indústria do videogame não tem como compromisso a denúncia social e a transformação das realidades empíricas dos/as jogadores/as, apesar de esta mesma indústria estar, também, se apropriando de clichês progressistas para maximizar lucros em determinados nichos de consumo.

Apesar de publicamente denunciarem atitudes e posicionamentos opressivos e violentos que possam ter alguma relação com o conteúdo de seus produtos, a maioria das grandes desenvolvedoras de jogos eletrônicos não costuma admitir os evidentes posicionamentos ideológicos que são afirmados, reforçados e legitimados através de suas obras. Oportunamente, porém, não tem sido atípico que, nos últimos anos, esta indústria esteja explorando o potencial de consumo de seus produtos por recortes demográficos historicamente negligenciados por ela mesma, tais como mulheres jovens e o público LGBTQIA+. A escolha da Ubisoft por produzir uma obra com forte teor racista e de extrema-direita indica que o estúdio considera legítimo formar um público consumidor a partir destas tendências ideológicas e lucrar com isso.

Farca (2019) aponta o fato de que desde os anos 90 e até as primeiras décadas do século XXI, desenvolvedores e acadêmicos reivindicaram um lugar na arte para os jogos eletrônicos e procuraram demonstrar isso oferecendo, respectivamente, novas possibilidades de fruição estética interativa a jogadores/as e propondo teorias de análise para estas obras. Por outro lado, esta mesma indústria frequentemente renuncia aos efeitos associados que seguem o suposto prestígio de ter seus produtos validados como obras de arte. Estes efeitos incluiriam a responsabilidade consciente – da parte de desenvolvedores – por acionar afetos, por tratar de temas politicamente delicados, relevantes e controversos, por dialogar com as realidades sociais e culturais de diferentes públicos e, finalmente, por mobilizar ações que provocam efeitos na vida empírica de jogadores/

as. Isto diz respeito, também, ao comentário socialmente relevante capaz de denunciar e subverter aspectos da vida na contemporaneidade e de questionar o *status quo*.

O jogo *Persona 5* (2016), desenvolvido pelo estúdio japonês *Atlus* e aclamado universalmente por público e crítica, lida com temáticas de grande relevância, tais como a alienação social da juventude japonesa reprimida e negligenciada pela corrupção endêmica de instituições fortemente conservadoras no Japão, como a escola, o governo e a polícia. A narrativa central do jogo acompanha o desenvolvimento de laços de solidariedade e companheirismo entre os protagonistas que se veem desamparados sob estruturas opressivas e as maneiras como eles cooperam para expressar a si mesmos em postura de rebeldia afirmativa diante dos obstáculos que se apresentam no cotidiano escolar das ruas movimentadas de Tóquio. Tudo isso enquanto realizam missões secretas durante a noite sob o disfarce das personas de ladrões e rebeldes da mitologia e das artes, como Loki, Arsène Lupin, Zorro, Robin Hood, Carmen e Prometheus.

Figura 1 – O elenco de protagonistas em *Persona 5*



Fonte: *Persona 5* (2016)

A rica abordagem de temas socialmente relevantes em *Persona 5*, bem como os episódios em que os protagonistas

superam coletiva e solidariamente os problemas que enfrentam indicam, na obra, um discurso bastante distinto em relação a títulos como *Tom Clancy's Elite Squad*, ainda que ambos os títulos façam parte da mesma indústria. A respeito dos modos como os jogos de videogame operam as noções de utopia, diz Farca (2019):

Através de jogos utópicos e distópicos, em outras palavras, jogadores/as implicitamente comparam o mundo ficcional com aquilo que eles conhecem no mundo empírico em atos de ideação. Eles/as, então envolvem-se em um experimento que pode revelar os segredos mais sombrios e as agendas ocultas das realidades em que estão inseridos/as, mas através do qual pode ser possível explorar maneiras de lidar com dilemas contemporâneos (tais como capitalismo, ganância humana, totalitarismo, questões ecológicas) e, possivelmente, superá-los.

Ao passo que jogos utópicos e distópicos seguem um propósito similar neste sentido – uma estratégia da Utopia para promover transformação e mudança social – eles empregam estratégias adaptadas aos modos como negociam a questão da *esperança*. Enquanto a ficção utópica parte de uma premissa positiva (apresentando-nos um mundo fantástico descrito como superior ao nosso), a ficção distópica objetiva chocar os/as jogadores/as envolvendo-os/as em visões de pesadelos (FARCA, 2019, p. 5, tradução nossa).

A discussão de Farca, pois, se propõe a evidenciar tensões que, por um lado posicionam videogames como produto refinado do capitalismo tardio e por outro revelam as potencialidades

artísticas a cada nova geração de *games*; grandes produções *versus* jogos produzidos de forma independente; a demanda por diversidade *versus* a pressão de uma indústria e um público masculino e branco; o potencial utópico e crítico que pode emergir das soluções a estes problemas *versus* o impulso *antiutópico* que nega todas estas grandes questões.

O autor discute as contradições que permeiam o ato de consumir jogos eletrônicos como forma de fruir experiências utópicas ao mesmo tempo que o fato de que consumir acriticamente os produtos desta indústria reforça sistemas de opressão que sustentam o próprio mercado. Este é, aliás, um estratagema típico da indústria cultural.

Farca sugere que a explosão *indie* de jogos eletrônicos ao longo da década de 2010 pode ser interpretada como um movimento utópico de reação à hegemonia criativa das grandes desenvolvedoras. Com efeito, enquanto a grande indústria apresenta sinais evidentes de estagnação criativa com um excesso de *remakes*, remasterizações, continuações anuais praticamente idênticas aos títulos anteriores de franquias já desgastadas e raras inovações em termos de jogabilidade, arte e narratividade, os desenvolvedores independentes ditam inovações que, posteriormente, acabam incorporadas pela indústria. Mesmo contando com distribuição limitada, longos períodos de produção, baixo orçamento e nicho reduzido de público, os jogos *indie* representam possibilidades de inovação e autoria que raramente encontrariam espaço nos grandes estúdios. Destacam-se aqui obras de artistas LGBTQIA+, mulheres e produções de países periféricos. Esta heterogeneidade dos círculos de produção independente possibilita espaços mais abertos e seguros para o desenvolvimento de projetos inovadores e livres das pressões mercadológicas, dos ambientes predatórios e das condições precárias que afetam os trabalhadores da grande indústria do entretenimento dos jogos eletrônicos.

A liberdade com que desenvolvedores *indie* produzem e financiam seus títulos também assegura a possibilidade de que estes jogos tragam abordagens temáticas muito mais progressistas, subversivas, inovadoras e autorais do que as obras distribuídas pelas grandes *publishers* de jogos eletrônicos. Isto significa que, sob uma perspectiva alinhada às reflexões de Farca, o potencial para a utopia estaria muito mais evidente nas produções independentes, ao passo que as contradições de se produzir obras de entretenimento dentro da indústria cultural do capitalismo abrandariam a potência do impulso utópico nos grandes títulos. Talvez por este potencial, os títulos *indie* ainda enfrentam certas dificuldades em várias etapas de seu desenvolvimento, distribuição e publicidade, apesar dos avanços na última década.

Mesmo assim, este trabalho tece comentários sobre títulos da grande indústria devido à relativa facilidade de acesso a estes jogos, uma vez que são obras distribuídas mesmo em mercados periféricos, como o do Brasil, além de atenderem ao recorte temático da imagem da urbe utópica flutuante e sua queda.

3. Tipologias utópicas em jogos eletrônicos

Um número razoável de estudos observa as relações entre as narrativas utópicas na literatura e outras artes e propõe adaptações dos modelos teóricos para análises de narrativas em jogos eletrônicos considerando características particulares deste suporte midiático.

As definições terminológicas propostas por Lyman Tower Sargent em *The three faces of utopianism revisited* (1994) servem como ponto de partida para os comentários de Kłosiński (2018) e Farca (2019), embora cada um comente a seu modo e, conseqüentemente, adapte estas definições de maneiras distintas às narrativas de jogos eletrônicos.

Kłosiński reapresenta os conceitos e definições propostos por Sargent¹⁸ com ligeiras adaptações de sentido, substituindo as referências à literatura (leitores/as, autores/as) por termos que designam os agentes que produzem e os que jogam os jogos eletrônicos (produtores/as, desenvolvedores/as e jogadores/as). O autor, porém, não menciona uma aplicação para a categoria de *distopia crítica* nas tipologias utópicas em narrativas de jogos eletrônicos e isto faz com que sua perspectiva apresente menos nuances do que as proposições de Farca (2019), as quais comentaremos em breve.

Independentemente do percurso que se deseja adotar, Kłosiński propõe uma questão inicial que ajuda a definir ou classificar as narrativas de jogos eletrônicos dentro de qualquer esquema analítico:

Torna-se evidente que, para que seja possível discutir sobre utopia em um vídeo game, é necessário questionar se a obra ilustra ou descreve uma sociedade inexistente localizada em um tempo e espaço, – e também se tais estruturas e formatos desta sociedade podem ser modificados pela pessoa que joga (KŁOSIŃSKI, 2018, p. 8, tradução nossa).

Por sua vez, Gerald Farca em seu *The concept of utopia in digital Games* faz uma crítica contundente à leitura de Kłosiński:

Michał Kłosiński faz uma tentativa um tanto acrítica de diferenciar os gêneros e subgêneros da utopia baseando-se nas categorias de Lyman Tower Sargent, tomando as definições de utopia diretamente da

¹⁸ Utopismo; Utopia; Eutopia ou utopia positiva; Distopia ou utopia negativa; Utopia satírica; Antiutopia; Utopia crítica.

literatura e simplesmente substituindo os termos “autor(a)” por “desenvolvedor(a)” e “leitor(a)” por “jogador(a)” sem ponderar as peculiaridades do suporte midiático do jogo e seus subgêneros utópicos e distópicos específicos (FARCA, 2019, p. 117, tradução nossa).

Sendo uma tecnologia relativamente recente, os jogos eletrônicos traduzem, em suas formas narrar e produzir imagens, muitos elementos de outras formas de arte. Podemos considerar que os *videogames* assimilam códigos e elementos de muitas outras manifestações criativas. Isto significa que um instrumental crítico para estas obras também poderia ser adaptado a partir de teorias já existentes. Por outro lado, tais arranjos teóricos seriam provisórios até a consolidação de um corpo crítico mais específico para os modos peculiares de produção, circulação e fruição dos jogos eletrônicos.

Parece ser este o foco da crítica dirigida a Kłosiński, o que já demarca os contornos mais complexos da abordagem de Farca às relações entre utopia e jogos eletrônicos, posto que este autor procura discutir o que há da utopia no *videogame* desde as condições de produção destas obras até as relações com as quais jogadores e jogadoras consomem e interpretam estes produtos.

Quanto à tipologia proposta por Farca aos gêneros da utopia e da distopia em jogos eletrônicos, o autor desdobra os conceitos de Sargent nas seguintes espécies¹⁹:

1) **Utopia Clássica**: Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser considerada (ou apresenta potencial para ser) consideravelmente melhor do que o presente empírico do desenvolvedor. Em tal sociedade, jogadores/as se envolvem

¹⁹ Farca reconhece que os limites das categorias por ele propostas são permeáveis entre si, visto que seria pouco útil aplicar categorias rígidas a narrativas frequentemente projetadas para conduzir a caminhos e finais alternativos resultantes de intervenção de jogadores/as.

em um ensaio²⁰ para testemunhar ou construir alternativas aperfeiçoadas para o sistema capitalista atual ou, pelo menos, modifica-lo de maneiras sustentáveis.

2) **Utopia Crítica Variante 1:** Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser considerada (ou apresenta potencial para ser) consideravelmente melhor do que o presente empírico do desenvolvedor, mas na qual emergem difíceis problemas que podem ou não ser resolvidos, o que resulta em uma crítica ao utopismo. Assim, a Variante 1 da Utopia Crítica enfatiza o *enredo* do jogo sobre seus elementos de *interatividade*, movendo-se rumo a um final fixo, porém ambíguo, em que tanto as possibilidades utópicas quanto as distópicas são imagináveis.

3) **Utopia Crítica Variante 2:** Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser considerada (ou apresenta potencial para ser) consideravelmente melhor do que o presente empírico do desenvolvedor, mas na qual emergem difíceis problemas que podem ou não ser resolvidos, o que resulta em uma crítica ao utopismo. Assim, a Variante 2 da Utopia Crítica é mais frequentemente encontrada em jogos de estratégia em tempo real, que enfatizam os elementos de *interatividade* sobre o *enredo*. Aqui, jogadores/as detêm o papel de fundadores/as e mantenedores/as de uma sociedade por eles/as desenvolvida e cujos rumos de seu desenvolvimento são de sua responsabilidade.

4) **Distopia Crítica Variante 1:** Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser interpretada como consideravelmente pior do que a do desenvolvedor, mas que, apesar disso, move-se em uma direção utópica pela presença de *enclaves utópicos* no mundo ficcional do jogo (espaços de imaginação

²⁰ Resolvemos traduzir a expressão *trial action*, usada no texto de Farca, pelo termo *ensaio* e suas derivações. Nos estudos do autor, a expressão *trial action* frequentemente se refere às experimentações, tentativas e riscos aos quais um/a jogador/a incorre durante uma partida de jogo a fim de obter sucesso em uma tarefa, desafio ou estágio do *video game*. Ainda que não seja uma tradução literal, *ensaio* contém a ideia de tentativa, investigação e experiência de possibilidades abertas.

e resistência). A perspectiva da esperança, então, reside nos limites do próprio mundo ficcional sendo predeterminada pela dinâmica de possibilidades oferecidas dentro do próprio *game*. Jogadores seguem uma trajetória narrativa linear com pouca margem de escolha (ênfase no *enredo* sobre *interatividade*) e catalisam transformações rumo a horizontes mais utópicos ou finais ambíguos. Os títulos comentados na próxima seção são classificados aqui.

5) **Distopia Crítica Variante 2:** Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser interpretada como consideravelmente pior do que a do desenvolvedor, mas que pode tanto se mover rumo a um horizonte utópico quanto a um ainda mais distópico através das ações e escolhas de jogadores, que podem optar por serem catalisadores de transformações distintas a cada jogada, cujas narrativas podem ser finalizadas de forma otimista, ambígua ou pessimista. Esta variante da distopia crítica enfatiza a maleabilidade do mundo ficcional, bem como de seu futuro, antevendo a necessidade de mudança através da oferta de várias rotas para fora do dilema distópico, cujos jogadores podem realizar ou não. Além disso, muitas distopias críticas enfatizam elementos do passado de seus mundos ficcionais para contextualizar e advertir jogadores a respeito de como seus presentes distópicos ganharam forma.

6) **Distopia Clássica:** Obra que apresenta um mundo cuja sociedade pode ser interpretada como consideravelmente pior do que a do desenvolvedor e cuja perspectiva de esperança reside para além dos limites do mundo ficcional. Personagens na narrativa do jogo são esmagados por um regime distópico, aprisionados em um sistema do qual não há fuga possível. Ao contrário da antiutopia, a distopia clássica sugere aos jogadores algum ativismo crítico e consciente no mundo real em resposta à experiência opressiva do mundo ficcional.

7) **Antiutopia:** Obras que procuram iludir jogadores quanto a sua natureza crítica a respeito dos sistemas que elas mesmas

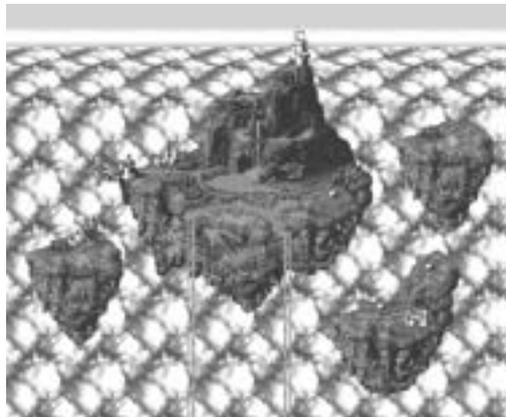
apresentam. Esta ilusão é oferecida através de ações que prometem atenuar problemas intrínsecos aos sistemas reais quando simulados dentro do jogo, mas as possibilidades de mudança são, em última instância, negadas em favor de perspectivas resignadas e mesmo niilistas da ordem social corrente. Antiutopias são muito comuns em jogos de construção de civilizações e simuladores de cidades, visto que fenômenos como colonização, guerra e degradação ambiental são comuns em títulos como estes.

4. Paraísos em queda

Nossos três títulos podem ser, dentro da tipologia de Farca, considerados exemplos de Distopias Críticas 1, que nos apresentam mundos ficcionais que precisam ser salvos de ameaças de escala planetária. Salvar o mundo de um pesadelo presente ou futuro talvez seja o tropo mais comum das narrativas de jogos eletrônicos até hoje.

No caso de *Chrono Trigger* (1995), um grupo de jovens aventureiros descobre por acidente um portal do tempo e visita vários pontos da história do mundo, inclusive um futuro apocalíptico dominado por máquinas, cujo inverno permanente impede toda atividade agrícola pelos habitantes remanescentes de ruínas pelo mundo. Logo descobrimos que, em 1999, uma monstruosidade chamada *Lavos* emergiu do núcleo da Terra e destruiu a superfície. Decididos a salvar o futuro alterando a linha do tempo para impedir a erupção de *Lavos*, os personagens viajam por várias épocas, inclusive para a pré-história, quando *Lavos* ainda era uma estrela no céu e a humanidade enfrentava a ameaça de uma outra raça inteligente de reptilianos. *Lavos* cai no planeta, extingue os répteis e um fragmento de seu corpo entra em contato com a humanidade, fazendo-a evoluir artificialmente com o poder de convocar os próprios sonhos para a realidade.

Figura 2 – O Reino Mágico de Zeal flutua nos céus



Fonte: *Chrono Trigger* (1995)

A chegada de *Lavos* traz uma era glacial e a sociedade passa a ser dividida em classes: uns que vivem no inverno da terra e aqueles que moram no Reino Zeal, uma utopia celeste e mágica onde todos os sonhos são realidade. O reino flutuante nos é apresentado pelo agouro de um habitante e logo descobrimos que a fonte de poder e magia desta civilização é o mesmo *Lavos* que dorme no fundo do planeta para destruí-lo no futuro.

Figura 3 – “Este é o eterno reino de Zeal, onde sonhos podem ser verdade... mas a que preço?”



Fonte: *Chrono Trigger* (1995).

Os profetas de Zeal prenunciam a queda da civilização enquanto a rainha, entorpecida pelo poder infinito da criatura, absorve seu poder através de uma máquina chamada pelo nome bíblico *Mammon*, que é um termo que representa o dinheiro, a cobiça e a cegueira por bens materiais. A ganância e a húbri de Zeal despertam a fúria de *Lavos* através de *Mammon* e as ilhas no céu começam a despencar: é o fim do reino mágico.

Chrono Trigger é um jogo revolucionário por apresentar, ainda em 1995 a possibilidade de 12 desfechos distintos para sua narrativa e permitir que alterações feitas no passado impactem o futuro de maneiras significativas. Todos os desfechos, porém, envolvem uma viagem até 1999 para um confronto com *Lavos*. Perto do final do jogo, em volta de uma fogueira, os personagens especulam o que os estariam conduzindo através dos tempos para salvar o mundo e imaginam a existência de um *Entidade* que os guia pelas épocas. A natureza da *Entidade* nunca é esclarecida: pode ser um deus, pode ser o espírito do planeta, pode ser a própria pessoa que está jogando o game... Seja como for, é a *Entidade* que mantém o caráter linear de *Chrono Trigger*: não é possível evitar o embate contra *Lavos* no futuro e é necessário evitar a ganância que destruiu o reino flutuante.

Alguns destes mesmos temas de ganância e harmonia com a *vontade* do planeta reaparecem no bem sucedido *Final Fantasy VII* (1997), cujo mundo é dominado pela onipresente *Shinra Electric Power Company*, empresa que domina com mão de ferro todos os aspectos da vida no planeta e subjuga várias nações e povos com seu exército de soldados biologicamente modificados. A sede da *Shinra Inc.* é a cidade de *Midgar*²¹, construída sobre um disco de metal sustentado sobre enormes colunas e onde vivem os principais executivos. Sob *Midgar*, na superfície da terra, um extenso complexo de favelas é o lar da maioria da população e também dos membros da organização

de resistência clandestina AVALANCHE (da qual fazem parte vários de nossos personagens jogáveis).

Figura 4 – *Midgar*



Fonte: *Final Fantasy VII* (1997)

O objetivo da AVALANCHE é denunciar a degradação ambiental provocada pelos reatores da Shinra, que drenam energia vital diretamente do planeta e provocam desertificação generalizada. Os métodos da AVALANCHE envolvem sabotagem e destruição dos reatores de Midgar, algo que a população em geral – e a imprensa dominada pela Shinra – repudiam como ações ecoterroristas. Isso também oferece a nós que jogamos algo a refletir a respeito da moralidade e necessidade das ações da AVALANCHE. As represálias da Shinra são cruéis ao ponto de derrubar um setor inteiro de Midgar sobre a favela apenas para culpar os ativistas.

Mais tarde na narrativa, Sephiroth, o emblemático vilão do *game* decide se vingar da Shinra ao descobrir que nasceu como um experimento dos cientistas da empresa. Seu ataque final envolve a completa destruição da cidade flutuante, que representa a perversidade da Shinra. Sephiroth, entretanto, vai além da medida e sua vingança ameaça o planeta inteiro. É

aqui que *Final Fantasy VII* pode ser classificado como exemplo da variante 1 da distopia crítica: um mundo livre do domínio das megacorporações é desejável, desde que haja um mundo em que se possa viver e reconstruir uma sociedade menos dependente de um capitalismo predatório. A queda de Midgar, que simboliza a derrocada da Shinra, não marca o início de uma utopia verde. Na verdade, os sobreviventes da queda da cidade foram relocados para *Edge*, uma cidade na superfície ao lado das ruínas da antiga cidade suspensa.

Figura 5 – *Edge* com as ruínas de Midgar ao fundo



Fonte: *Final Fantasy VII: Advent Children Complete* (2009)

Final Fantasy VII aglutina tendências da cultura pop da virada do milênio: os contatos entre sci-fi e fantasia, o visual *cyberpunk* de Midgar, os debates ambientais sobre o Protocolo de Kyoto (assinado no mesmo ano de lançamento do *game*), a Hipótese de Gaia, ecosocialismo, ecologia espiritual, a luta por existência de povos indígenas e várias outras referências. O fim da narrativa é aberto, mas as questões propostas possuem relações reais com questões tanto de 1997 quanto de agora. A atualidade de *Final Fantasy VII* explica o sucesso de seu remake, lançado a partir de 2020 e, agora, dividido em partes. A crítica ambiental do original está atualizada e aprofundada,

mas a narrativa será apresentada em partes lançadas e vendidas separadamente, conforme a tendência atual de lucros maximizados na indústria de *games*.

Da mesma franquia, mas sem relação direta com o título de 1997, em *Final Fantasy XIII* (2009), somos apresentados a um mundo de fantasia altamente diverso e com uma complexa mitologia. Neste mundo, flutuando entre as nuvens do planeta *Gran Pulse*, existe *Cocoon*²²: um paraíso artificial em forma de lua onde a humanidade vive protegida dos perigos selvagens de *Pulse*, termo pelo qual se referem ao verdejante e inabitado mundo inferior. A capital, *Eden*, voa no centro oco desta esfera futurista, criada e mantida por incontáveis entidades que são um misto de máquina e cristais sobrenaturais chamadas *fal'Cie*²³. Cada qual com uma única função, estes seres controlam o clima, produção de energia, alimentos, transportes, indústria e todos os aspectos da vida e da natureza dentro de *Cocoon* através de uma *tecnocracia* militarizada.

Figura 6 – Os protagonistas observam *Cocoon* a partir do mundo inferior



Fonte: *Final Fantasy XIII* (2009)

²² Termo inglês para *casulo*.

²³ A narrativa não esclarece qual a etimologia do termo *fal'Cie*. Desde o lançamento do jogo, diversos significados foram propostos tanto por fãs quanto por pessoas envolvidas na produção de *Final Fantasy XIII*, mas o roteiro deixa os sentidos em aberto. A dublagem ocidental do jogo pronuncia o termo de forma semelhante ao que, em língua inglesa *“false-e”*, com um “e” longo no fim da palavra. Esta semelhança fonética pode fazer sentido se interpretada como indicativo da falsa benevolência dos grandes poderes na narrativa do jogo.

Não podendo agir por conta própria para além de suas funções, esses seres de grande poder ocasionalmente escolhem indivíduos dando-lhes um estigma na pele e uma missão específica revelada através de uma visão. Caso a pessoa escolhida cumpra tal missão, adormece eternamente em forma de cristal. Caso a pessoa fracasse ou se rebelde contra *fal'Cie*, ela será obrigada a vagar pela terra na forma de uma monstruosidade irracional até finalmente se decompor. De todo modo, receber um chamado destas entidades é visto como um sacrifício ou uma maldição na perspectiva dos habitantes de Cocoon. Viver em Cocoon é, portanto, estar vulnerável às várias camadas de opressão e medo que mantêm os habitantes desta civilização em estado de paranoia e alienação.

A despeito de seu imensurável poder, os *fal'Cie* não podem interferir diretamente na sociedade, embora exerçam seu domínio através de uma representação político-religiosa chamada *Sanctum* e mantenham uma rígida interdição ao acesso do mundo inferior, de maneira que qualquer habitante que entre em contato com *Pulse* pode ser prontamente banido de Cocoon. O controle ideológico, a prosperidade material e a proteção oferecidas à humanidade pelos *fal'Cie* alimentam um intenso pavor sobre qualquer coisa relacionada ao mundo inferior.

Dias antes do início dos eventos principais do jogo, um *fal'Cie* oriundo de *Pulse* é detectado em um balneário de Cocoon e o governo decide isolar e expurgar toda a cidade para *Pulse*, junto com a entidade forasteira para, com isso, pacificar os apavorados habitantes de Cocoon e permitir que os indesejáveis construam uma nova vida nas terras vazias sob a utopia flutuante. Logo descobrimos que as autoridades planejam exterminar todas as pessoas que estavam no balneário.

A narrativa, então, começa durante este expurgo, quando um grupo de personagens ergue-se em resistência ao desconfiar que os trens que partem para as bordas de Cocoon são parte de um plano de extermínio. Na confusão que se

segue, alguns destes personagens e outros sobreviventes são estigmatizados pela entidade forasteira, que lhes dá a missão de destruir Coccoon, derrubando-a dos céus.

Tendo como ponto de partida o conflito entre protagonistas, forças repressivas do governo e forças sobrenaturais, o mundo de *Final Fantasy XIII* é apresentado ao/à jogador/a como um lugar de perigo e conflito desde o início. Isto abre a narrativa em um momento que poderia representar a grande reviravolta da trama, em que a aparentemente utópica e segura Coccoon é revelada como uma prisão para a sociedade dócil e vulnerável aos planos insondáveis dos deuses.

Os temas de *Final Fantasy XIII* atualizam alguns dos elementos presentes no sétimo título da franquia para as ansiedades dos anos da Crise do Capitalismo e da Guerra ao Terror na primeira década do Século XXI: o aumento da xenofobia pelo mundo, aumento de controle de fronteiras, intensificação de radicalismos e vigilância social.

Expulsos do paraíso e caídos em desgraça, o dilema dos protagonistas fugitivos entre cumprir a terrível missão e escapar do enalço das autoridades do *Sanctum* é o motor da narrativa. O estigma que marca os personagens revela simultaneamente seu destino final e também o quanto a sociedade em Coccoon é marcada pela paranoia, pela discriminação e pela exclusão.

Em tempo, descobrimos que a queda de Coccoon é um plano dos próprios *fal'Cie* para, através do genocídio, destruir o mundo inteiro e reiniciá-lo. Incapazes de realizar o plano por si mesmas, as entidades acossam o grupo de personagens para que sua – e, por consequência, nossa – única opção seja cumprir nossa parte como peões no desígnio perverso dos deuses.

Em *Final Fantasy XIII*, não há horizonte possível a não ser a destruição de Coccoon e de suas estruturas de poder para que, de seus escombros, renasça uma civilização livre dos mecanismos de poder, medo e ódio que mantiveram o

desenvolvimento da humanidade em suspenso por eras. Aqui, a ruptura não é apenas contra o modelo econômico de uma megacorporação, mas com todas as estruturas ideológicas e opressivas que dão sustentação a uma sociedade. É por isso que, ao fim do *game*, Cocoon destruída no horizonte sob o olhar de sua população resgatada é uma página em branco para o mundo.

Considerações finais

As cidades suspensas em narrativas de jogos eletrônicos, com frequência, são o símbolo de concentração de autoridade e de estruturas altamente verticalizadas de poder contra as quais nós que jogamos frequentemente devemos nos erguer em algum momento da aventura. Se é verdade que cidades no céu são representações surreais de mundos elevados acima do nosso mundo por virtude de tecnologia ou mágica, sua presença no alto subentende uma outra existência desprivilegiada em sua sombra.

A queda destes mundos, portanto, frequentemente significa um reinício traumático do mundo e o achatamento de hierarquias sociais e de poder nos mundos ficcionais destes jogos eletrônicos. Todavia, se é verdade que na queda destas civilizações subjaz um discurso de transgressão, igualdade e ruptura com poderes corrompidos, a solução que estas narrativas digitais apresentam para nós que jogamos raramente sugere uma prática revolucionária para demolir estes poderes. Ou seja: a cidade flutua magicamente e, magicamente, a cidade cai.

A queda por sortilégio ou milagre, ainda que, certamente possa ser lida como figura de revolução, mantém o discurso do vídeo game (enquanto produto do capitalismo) no terreno mais ou menos seguro e altamente lucrativo do *fantástico*, o que assegura sua fruição independente de qualquer interpretação

diretamente relacionada a comentários sobre nosso mundo empírico. Isto não significa, entretanto, que o sofrimento, a dor, a angústia, a discriminação e a violência destes mundos de fantasia sejam incapazes de agitar verdadeiramente os nossos afetos durante uma partida. Pelo contrário: como toda ficção, a narrativa de um *game* pode mobilizar e nos fazer enxergar onde estão mundos inacessíveis dentro do nosso mundo; onde estão as torres que projetam sombras sobre nós.

A questão posta para a ficção distópica dos jogos eletrônicos e, principalmente no caso da grande indústria, é como acionar estas imagens fantásticas sem com isso sugerir o quão *interessante e divertido* seria viver em distopias como Zeal, Midgar ou Coccoon, assim como não encontramos com frequência pessoas que idealizam suas vidas em lugares parecidos com Gilead ou com a Pista de Pouso Número 1.

Este questionamento, como apontado por Farca, provavelmente não seria desenvolvido pela indústria, dado que seu propósito está, claramente, inserido no contexto de produção cultural do capitalismo. Esta é a mesma indústria que usa a fantasia das civilizações flutuantes para sussurrar questionamentos ao poder e em seguida nos oferece simuladores de tiro cujos alvos são literalmente os militantes antifascistas e antirracistas.

Mas é verdade que existe também um campo cada dia mais vibrante de produções independentes capazes de explorar temas de relevância social com maior liberdade e sensibilidade e, a conta-gotas, alguns dos grandes títulos da indústria têm se comprometido a atender minimamente a demandas de grupos organizados de consumidores em prol de maior representatividade racial e de gênero, por exemplo. E isto se deve à maneira mais original, experimental e, por que não, política com a qual desenvolvedores independentes têm lidado com temas tanto da fantasia quanto da realidade, inclusive questionando esta mesma dicotomia.

Aqui, procuramos trazer três exemplos de um tropo comum na indústria e apresentamos brevemente como, com frequência, a civilização flutuante e sua queda representam uma crítica a sistemas opressivos reais, ainda que, nos *games* comentados, estes comentários podem surgir mascarados pela magia e surrealismo.

Referências

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DURAND, Gilbert. **Estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

FARCA, Gerald. **The concept of utopia in digital games (Extended version)**, 2019. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/333868625_The_Concept_of_Utopia_in_Digital_Games_Extended_Version > Acesso em: 18 set. 2020

GASI, Flávia. **Videogames e mitologia**: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos. Nova Iguaçu-RJ: Marsupial Editora, 2013

KŁOSIŃSKI, Michał. Games and utopia. **Acta ludologica**. v.1, n.1, p.4-14, 2018.

SARGENT, Lyman Tower. The three faces of utopianism revisited. **Utopian studies**, Missouri, v. 5, n. 1, p. 1-37, 1994.

SWIFT, Jonathan. **As viagens de Gulliver**. Rio de Janeiro: W.M. Editores, 1953.

Games

Chrono Trigger, Squaresoft, Squaresoft, 1995

Final Fantasy VII, Squaresoft, Squaresoft, 1997

Final Fantasy XII, SquareEnix, SquareEnix, 2009

Persona 5, P-Studio, Atlus, 2016

Da impotência ao impossível: desamparo e utopia em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III

Gustavo Henrique de Souza Leão

“Sou o sonho que não acaba ao despertar.”
(Prometeia)

1. Era uma vez nos *comics*

Alan Moore é um autor reconhecido pelo público leitor e pela indústria das histórias em quadrinhos tanto pela qualidade de suas obras, quanto por suas posturas contundentes, excentricidade e opiniões impopulares. Sendo um dos responsáveis pela reformulação dos quadrinhos estadunidenses nos anos 80, o autor britânico se consolidou enquanto um nome fundamental, incontornável, para a compreensão da história dos *comics*²⁴.

Trabalhando para as duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA, Marvel e, mais proficuamente, DC

²⁴ Como são conhecidas as histórias em quadrinhos nos EUA.

Comics, produziu obras que décadas depois continuam sendo revisitadas, reeditadas, adaptadas para outras mídias, como é o caso de *Monstro do pântano*, *V de vingança* e *Watchmen*, só para ficar nos exemplos mais óbvios. No entanto, a relação de Moore com essas empresas não tardou a se deteriorar devido à maneira como tratavam (e, de certo modo, ainda tratam) os e as artistas que trabalhavam para elas, com vencimentos aquém do esforço empregado e sem o devido respeito pelos seus direitos sobre as personagens e as histórias criadas. Em fins dos anos 90, o autor assina contrato com a editora Wildstorm, dentro da qual é fundado um selo para ficar sob sua responsabilidade, o America's Best Comics – ou somente ABC –, nome que certamente contém uma dose de ironia da parte do roteirista britânico que abriu fogo contra as grandes editoras dos EUA. O contrato vinga ainda depois da compra da Wildstorm pela DC Comics, muito provavelmente devido ao compromisso de Alan Moore com a equipe que trabalhava com ele à época. Isso até o fim do selo, em 2005, provocado pelo fim do mundo desencadeado por *Promethea*...

Em *Promethea*, publicada pela ABC de 1999 a 2005, Moore, junto com o desenhista J. H Williams III e o arte-finalista Mick Gray, cria um universo ficcional onde vai explorar, dentre outras coisas, sobretudo as suas inclinações peculiares ao ocultismo, que vieram se desenvolvendo desde a primeira metade dos anos 90. No plano da fábula, vemos uma Nova York, no ano de 1999, com aspecto retrofuturista, carros voadores e uma equipe de super-heróis vigilantes com super poderes oriundos da ficção científica. Nesse cenário, acompanhamos Sofia Bangs, estudante pesquisadora da figura de Prometeia, personagem que, no plano intradieético, aparece em diversos momentos na história da ficção. Revela-se também que Prometeia é uma espécie de entidade que vive em uma realidade paralela, a Imatéria, e personifica a força imaginativa e a potência

criadora da humanidade, tendo incorporado em diferentes pessoas em épocas diversas. Sofia logo descobre que é a próxima encarnação de Prometeia e, mais adiante, que está destinada a provocar o fim do mundo.

Toda a narrativa é ancorada em mitologia e ocultismo, termo que aqui designa, basicamente, o “desenvolvimento do esoterismo ocidental no século XIX e seus desdobramentos no século XX” (RAMALHO, 2014, p. 184). A Prometeia original se torna imaginação após seu encontro com o deus egípcio *Toth* e o grego *Hermes*, de quem recebe o caduceu. O encontro acontece enquanto Prometeia vaga no deserto depois de fugir de uma turba de cristãos fanáticos em Alexandria que mataram seu pai, um mago. A imaginação e a magia aparecem desde já enquanto formas de resistência contra o obscurantismo religioso, o que nos faz remeter à noção particular que Alan Moore tem de magia, noção essa que, por sua vez, nos servirá como baliza. O próprio autor, que aos 40 anos autoproclamou-se um mago servo da divindade serpente *Glycon*, nos oferece uma chave interpretativa importante de sua obra, principalmente de *Promethea*, no seu relato sobre a magia, que se encontra no documentário *The mindscape of Alan Moore*, dirigido por Dez Vylenz:

Magia, na sua forma mais antiga, é referida como “a Arte”. Creio que isso seja completamente literal. Creio que magia é arte e que essa arte, seja a escrita, a música, a escultura ou qualquer outra forma, é literalmente magia. A arte é, como a magia, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para operar mudanças de consciência [...] Um grimório, por exemplo, um livro de feitiços, é um modo extravagante de falar de gramática. Conjurar um encantamento é simplesmente encantar, manipular palavras para mudar a

consciência das pessoas²⁵ (VYLENZ, 2003, tradução livre).

Para Moore, magia é arte, e vice-versa, e ambas conseguem, no limite, operar mudanças na realidade através da transformação das consciências dos sujeitos, o que se dá pela manipulação da linguagem. Pode-se dizer também que toda transformação implica um processo de ruptura, de superação de determinado estado de coisas. Assim, a arte pode ser capaz de apontar caminhos outros que levem a horizontes ainda não concebidos, mas cujo vislumbre é possível somente através do choque dessa ruptura. Tal perspectiva coloca a arte como o terreno por excelência onde opera a utopia. Conforme veremos, é dessa premissa que parte Prometeia rumo à deflagração do Apocalipse.

2. O potencial transformador do desamparo

A ideia de que é necessário um choque de ruptura tão brusco quanto o fim do mundo para que se opere uma transformação efetiva é amplamente desenvolvida por Vladimir Safatle (2016). O filósofo afirma, inclusive ancorado na psicanálise, que a transformação radical do indivíduo – e, por conseguinte, do meio em que vive – depende de uma quebra, de um rompimento com os vínculos que o prendem a seus antigos predicados. É nesse sentido que é apresentado o conceito de desamparo como sendo o pressuposto básico desse fenômeno.

O indivíduo desamparado define-se como aquele que não nutre qualquer expectativa para o futuro. Ao contrário

²⁵ No original: “Magic in its earliest form is often referred to as “the art”. I believe that this is completely literal, I believe that magic is art and that art, whether that’d be writing, music, sculpture or any other form is literally magic. Art is, like magic, the science of manipulating symbols, words or images to achieve changes in consciousness [...] A grimoir, for example, the book of spells, is simply a fancy way of saying grammar. Indeed, to cast a spell is simply to spell, to manipulate words to change people’s consciousness”.

do medo e da esperança, sentimentos que se projetam para frente no tempo como formas de antecipar o que ainda não aconteceu e que pode ou não acontecer, o desamparo carrega a ausência dessas expectativas que são construídas nos moldes do já conhecido, do já vivido, do já experienciado.

[...] o desamparo cria vínculos não apenas através da transformação de toda abertura ao outro em demandas de amparo. Ele também cria vínculos por despossessão e por absorção de contingências. Estar desamparado é deixar-se abrir a um afeto que me despossei dos predicados que me identificam. Por isso, afeto que me confronta com uma impotência que é, na verdade, forma de expressão do desabamento de potências que produzem sempre os mesmos atos, sempre os mesmos agentes (SAFATLE, 2016. Kindle Version, location 193).

Podemos dizer, então, que o desamparo é a base fundamental para a transformação dos sujeitos e do *status quo*, pois implica uma ruptura com antigos modelos que pressupõe uma abertura para novas contingências.

Em sua discussão sobre o desamparo, Safatle recorre a uma imagem que sintetiza essa postura e que possibilita esse tipo de abertura a novos horizontes: trata-se da fotografia *Leap into the void*, ou *Salto no vazio*, obra do artista francês Yves Klein²⁶, de 1960.

Na imagem, vê-se um homem de terno e com os braços estendidos se atirando do alto de uma casa em direção, logicamente, a uma rua asfaltada. No entanto, há algo no gesto desse homem e no seu olhar voltado para o alto que remete não há uma queda, mas a um voo, como se, momentaneamente

esquecido da lei da gravidade, fosse capaz de levar às últimas consequências o combate contra seus efeitos.

O homem que prontamente salta prestes a provocar a quebra de seu corpo sabe que não encontrará conforto, nem amparo, mas entende que esse é o custo para quem quiser alçar voo. A certeza de que seu corpo se espatifará parte dos limites traçados em torno de sua visão de mundo, nesse caso, restrita à lei da gravidade. No entanto, não se trata aqui de física ou de um ato possível de ser creditado somente a indivíduos em situação neuroatípica – o que implicaria outras discussões –, mas da necessidade de abertura total a novas contingências, uma postura que só é possível em situação de desamparo. Também não quer dizer que o homem esteja disposto a dar cabo da própria vida, mas que ele está aberto a pintá-la com outras cores, cores até então não vistas e que, por conseguinte, ele mesmo desconhece.

Porém esse sentimento de desamparo nos é continuamente negado em uma sociedade que funciona baseada na “gestão social do medo²⁷”, que nos impele à obediência cega às normas por ela previstas e nos prende a uma mesma gama de potencialidades às quais recorreremos e que insistem em se repetir, ou, em outras palavras, que nos deixam em um estado constante de impotência. Sendo essa impotência, mais uma vez, o conjunto de “potências que produzem sempre os mesmos atos”, é preciso, para uma devida superação desse estado, que haja abertura para um outro tipo de acontecimento, um tipo que não se encontre dentro dos limites traçados em torno das mesmas contingências. É necessária, então, a abertura ao impossível.

É nesse ponto que se deve considerar os efeitos da arte, como se pode inferir a partir da obra de Klein. A arte, que, dentre as atividades humanas, tende a romper com mais facilidade com o atual regime de coisas, aponta para além das

²⁷ SAFATLE, 2016. Kindle Version, location 95.

normatividades fiéis à miséria do contingencial vigente e faz lembrar que sua própria função real, se há, é, nas palavras de Safatle, “nos fazer passar da impotência ao impossível²⁸”. A arte é, sobretudo, utópica.

Isso nos leva à discussão a respeito da relação entre razão e afeto. A presunção da superioridade da razão sobre os afetos para o regimento da vida social, assim como a constatação do predomínio desses últimos, é algo que pode ter encontrado respaldo na psicanálise e ter servido de objeto de indagação sobre os próprios rumos da atividade psicanalítica para Freud:

Inúmeras vezes insistiram na fraqueza do Eu em relação ao Id, do elemento racional em relação ao demoníaco em nós, e puseram-se a transformar essa afirmação num dos pilares de uma “visão de mundo” psicanalítica. Mas a compreensão do modo de agir da repressão não deveria impedir que justamente um analista adotasse partido tão extremo? (FREUD, 2014, p. 25-26)

No entanto, a inquietação que move esta etapa da discussão não é pautada pela dúvida a respeito de em que medida os atos humanos seriam impulsionados pelos afetos ou pela racionalidade. Também tampouco é o caso de tentar definir, com base em Freud, pressupostos para a atividade psicanalítica, mas de considerar a posição central que os afetos ocupam no seio social. Uma vez reconhecida essa posição, ao invés de tentar superá-la por meio do desprezo aos afetos quando se trata de debate com amplitude social, optamos, como Safatle, por considerar quais afetos funcionam como impeditivos para novas possibilidades de vivência em sociedade, gerando a sensação de impotência já apontada, e

quais podem ser mobilizados para a superação dessa situação, como é o caso do desamparo. É importante destacar também que o desamparo, para a literatura psicanalítica, também ocorre quando o indivíduo, enquanto bebê, se encontra nesse estado, despido de funcionalidades, em que ainda é incapaz de prover suas exigências, estando, portanto, “sempre às voltas com uma situação de desamparo²⁹”, o que coloca esse sentimento no mesmo terreno da crise, conforme a antológica definição de Gramsci, segundo a qual “a crise consiste precisamente no fato de que o velho está morrendo e o novo ainda não pode nascer³⁰” (GRAMSCI, 1999, p. 556, tradução livre). É dessa gestação do novo de que trata a arte.

3. Enfim, *Promethea*: teoria, análise e o fim do mundo

Em *Promethea*, encontramos, compondo o eixo central da obra, uma representação da relação aqui discutida entre a arte, o desamparo e o impossível, de modo que sua própria construção estética, para além das temáticas diretamente abordadas pela história, encontra modos particulares de representar essa relação.

Na Figura 1, vemos uma série de recursos artísticos que podem servir como exemplo de como funciona parte considerável da narrativa de *Promethea*. Nesse momento da história, que ocorre no capítulo 12, intitulado “Metáfora”, a protagonista conversa com o par de serpentes em seu caduceu em um passeio pelas cartas do Tarô, através das quais as serpentes lhe explicam alguns pressupostos da magia e do ocultismo. Do ponto de vista estrutural, as páginas desse volume apresentam uma espécie de justaposição de diferentes textos verbais e imagens, a princípio, paralelos que se articulam

²⁹ SAFATLE, op. cit., location 769.

³⁰ No texto que usamos como fonte: “The crisis consists precisely in the fact that the old is dying and the new cannot be born”.

entre si, e que ajudam a compor um todo, como as diferentes vozes, com tonalidades e timbres distintos, de um coral.

Figura 1 – Tarô.



Fonte: *Promethea*: volume 1, p. 306-307.

Temos na Figura 1, então, a conversa entre Prometeia e as serpentes, as cartas de tarô, o jogo anagramático com as letras que formam a palavra “Promethea” e que formam uma palavra distinta a cada página, o mago Aleister Crowley contando uma anedota e uma representação cartunesca de um demônio e um anjo que vão mudando sua posição nas páginas seguintes, como em um *flipbook*³¹. Tudo isso é agrupado em uma página dupla, formato recorrente na obra.

Ao discutir sobre as unidades significantes dos quadrinhos, ou seja, as menores unidades capazes de encerrar um sentido

³¹ Trata-se de um livro que apresenta imagens que variam gradualmente entre si, de modo a, quando passadas rapidamente, provocarem uma sensação de movimento, como acontece na animação.

na linguagem dos quadrinhos – como as linhas do desenho ou o quadro –, Thierry Groensteen (2015), após problematizar a necessidade, presente em alguns estudos, de decompor as histórias em quadrinhos até se chegar às suas partes mais ínfimas para analisá-las devidamente, afirma o seguinte:

Gostaria sobretudo de deixar claro que os códigos mais importantes concernem às unidades maiores [...] Neste caso, os códigos regem a articulação, no tempo e no espaço, das unidades que chamaremos de “quadros” ou “vinhetas”; eles obedecem a critérios tanto visuais quanto narrativos – ou, mais precisamente, discursivos – e esses dois níveis de interesse às vezes sobrepõem-se ao ponto de tornarem-se indistintos (GROENSTEEN, 2015, p. 12).

O que mais nos interessa desse comentário de Groensteen é o fato de que, mais relevante do que esmiuçar em separado as pequenas partes que compõem o todo no processo de análise dos quadrinhos, é identificar a maneira como os quadros se articulam entre si e como os elementos verbais e imagéticos contidos neles interagem até o ponto da indistinção. É o que leva ao que o autor chama de *solidariedade icônica*, “elemento central dos quadrinhos” (p. 27) que se define como o tipo de relação ambígua entre imagens simultânea e necessariamente separadas e correlacionadas, relações cujo conjunto corresponde ao fenômeno articulatório que o autor denomina “artrologia” (p. 31). Green, em um estudo comparativo entre *Promethea* e os livros iluminados do poeta, pintor e tipógrafo William Blake – que também continham relações sofisticadas entre imagem e palavra –, chama atenção para “a confusão da distinção verbo-visual e o desenvolvimento de técnicas

para gerar uma experiência sinestésica³²” (GREEN, 2012, p. 178, tradução livre) como uma característica típica dos *comics* modernos, o que parece justificar a princípio a utilização dos quadrinhos para representar essas questões.

Tanto como pré-requisito para uma devida compreensão da definição de artrologia como para o entendimento do esforço analítico deste trabalho, é necessário entender alguns dos muitos conceitos que compõem a teoria de Groensteen e que servem para denominar elementos comuns à página de quadrinhos. Em primeiro lugar, consideremos o “quadro”, que é o espaço que contém as imagens e os textos verbais e que é delimitado pelo “requadro” (GROENSTEEN, 2015, p. 36), a linha que traça o perímetro em torno do quadro e que pode ser visível ou imaginária, isto é, suposta pela leitura. Um conjunto de quadros em relação direta uns com os outros formando a área “utilizada” da página dá forma à “prancha” (p. 39) que, por sua vez, é delimitada pelo “hiper-requadro”, o perímetro traçado, visivelmente ou não, em torno da prancha (p. 41). Há também a *margem*, espaço que se situa entre o hiper-requadro e a borda da página, enquadrando a prancha.

Para finalizar, um conceito exposto por Groesnteen que será ainda mais caro para a nossa leitura de *Promethea* e que nos ajuda a entender os tipos de relação possíveis entre os elementos dos quadrinhos é o de *multirrequadro*. O multirrequadro é definido como um conjunto de requadros, isto é, a estrutura da prancha (sem as imagens ou os textos verbais)³³, podendo esse conjunto estar em uma única superfície, o que Groensteen chama de *multirrequadro simples*, como em uma tira ou em uma imagem que ocupa uma página dupla, por exemplo, ou estar em superfícies empilhadas, o *multirrequadro paginado*, como é o caso de um capítulo com mais de duas páginas ou de um livro. O multirrequadro paginado, diferente do simples,

³² No original: “the confusion of the visual-verbal distinction and the development of techniques to generate a synaesthetic”.

³³ Cf. Groensteen, 2015, p. 39.

não pode ser apreendido de forma imediata pelo olhar, pois é preciso passar a página³⁴. Todos esses elementos, junto a outros apresentados por Groensteen, se articulam durante a leitura nos quadrinhos para que ocorra, em um pacto tácito com quem lê, a produção de sentido da obra.

Em *Promethea*, devido ao formato como suas páginas costumam se configurar, essa articulação parece se tornar mais intrincada. Segundo o próprio Alan Moore (apud MILLIDGE, 2012, p. 231), “[...] a unidade para a maior parte de meus quadrinhos é a página, mas a unidade para *Promethea* é a página dupla; eu componho e trabalho cada unidade em página dupla”. Essa característica da narrativa da obra parece levar ao limite a solidariedade icônica de que fala Groensteen, sendo algo ainda mais próximo da ideia de uma *totalidade icônica*, termo nosso para designar essa característica de *Promethea* que é uma ramificação da solidariedade icônica, lembrando uma pintura em conflito com sua própria unidade, na qual as imagens se dispõem sem as divisões convencionais entre os quadros das histórias em quadrinhos, ainda que tudo esteja ordenado obedecendo a sequencialidades diversas simultaneamente. Essa ordem sequencial fica evidente na Figura 1 na representação de Aleister Crowley – que aparece crescendo desde bebê (perturbando a noção de tempo) enquanto conta uma anedota – e na própria ordem de leitura dos balões de fala.

Os diferentes elementos dos quadrinhos que discutimos anteriormente, nesse caso, tendem à indistinção, embora não a atinjam completamente, pois obedecem a uma lógica de articulação mais fluida. Isso se pode depreender da ausência de requadros visíveis na Figura 1, os quais estabeleceriam limites evidentes entre as imagens, ou quadros, na prancha, ao mesmo tempo em que há trechos de continuidade temática e estilisticamente desvinculados entre si, como a apresentação

³⁴ Cf. *ibid.*, p. 42.

das cartas, a figura de Aleister Crowley na parte de baixo e a própria figura de Prometeia, que se desloca pela página dupla e imprime a ideia de sequencialidade. O apagamento que acontece com os requadros ocorre também com o hiper-requadro, que se confunde com a borda da página e dispensa a margem, com exceção da parte superior, cujo trecho quadriculado funciona como uma espécie de margem, ainda que violada pelo “M” do anagrama e pelo caduceu de Prometeia. A narrativa parece empenhada na busca pela ruptura de seus próprios limites, ou dos limites impostos pela sua linguagem.

Então, ao tentar se situar no limite entre a articulação e a indistinção entre importantes elementos componentes da linguagem dos quadrinhos, Moore e Williams III potencializam a própria ideia de unidade resultante das articulações dessa linguagem, promovendo uma série de rupturas espaçotemporais na estrutura da narrativa, o que corresponde em termos formais ao fato de as personagens vagarem pela Imatéria, espaço de abstração em que as regras inerentes às noções de tempo e espaço materiais não são fatores determinantes.

Há de se notar também, na Figura 1, a relação que se pode estabelecer entre as cartas e a discussão apresentada aqui em torno do *Salto no vazio*, de Yves Klein. A chamada carta zero, “O Louco”, mostra um homem segurando um balão, com ar despreocupado, que avança à beira de um precipício. A fala de uma das serpentes a respeito da carta diz: “Antes de cada aventura, / é, penso, o truque primevo da magia pura, / esse passo imprudente do nada ao primeiro, / como algo começa sem estar inteiro”. A magia, que para Moore é arte, começa nesse marco que representa o nada, a ausência total, o desamparo a partir do qual pode haver qualquer outra coisa.

Por essa razão, a carta seguinte, a carta um, intitulada “O Mago”, inicia a existência. A respeito dela, diz uma das cobras: “Ele é cada artista, escriba ou aedo, / é aquele que marca a página bem cedo. / Ele é qualquer significado original, / um

Big Bang, um deus paternal”. A própria noção de existência começa com a carta, assim como a de magia (e de arte). No entanto, trata-se de uma existência que sucede o passo rumo ao precipício, ou seja, que só é possível devido a uma abertura total ao choque da ruptura brusca, e até mesmo dolorosa, como é o caso do homem de terno disposto a se desfazer no chão na fotografia idealizada por Klein.

Diante dessa profusão de imagens que se solidarizam umas com as outras e que, em sua articulação, parecem buscar, para além da unidade, uma totalidade icônica da qual fazem parte texto e imagem, a própria Prometeia se confunde com a participação de Aleister Crowley na parte inferior da página. A anedota contada pelo mago, que começa com dois homens em um vagão de trem, faz a protagonista perguntar: “‘Vagão de trem’? Tem certeza de que isso é parte dessa linha de raciocínio?”.

É o tipo de confusão que pode atingir, inclusive, quem lê a obra e que encontra um de seus pontos mais altos na narrativa no capítulo 15, que se intitula “A ascensão de Mercúrio”. Durante um passeio na Imatéria, Sofia Bangs, transformada em Prometeia, acompanhada da amiga Bárbara, transformada na versão de Prometeia que antecedeu à da protagonista, passam por uma estrada infinita cujo formato é o mesmo da fita de Möbius, uma fita com um só lado. Assim, Sofia e Bárbara aparecem caminhando lado a lado e conversando em diversos lugares da fita, inclusive de ponta-cabeça e andando em sentido vertical. A imagem está dividida em retângulos verticais que indicam a passagem do tempo, embora este se repita.

A caminhada interminável das personagens é representada não só pela fita de Möbius, mas também pela disposição delas pela página dupla, pelo diálogo circular e pelas posições dos balões de fala, que também aparecem de ponta-cabeça e, um, “deitado”. Bárbara comenta em sua “primeira” fala, ou seja, no balão do canto superior esquerdo (entendemos

que as ideias de começo e de sequência nesse trecho podem ser convenções sem muito sentido): “Não sei. Honestamente, estou sentindo um grande *déjà-vu* neste caminho. Já não subimos este morro antes?” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2015, p. 390-391). A confusão das personagens percorrendo sempre os mesmos lugares, tendo constantemente os mesmos diálogos e conseguindo avistar a si mesmas em outros momentos da caminhada é também experienciada por quem lê a obra, que se vê na obrigação de mudar a posição da página para acompanhar os sentidos da leitura dos balões, sem identificar onde começa e onde termina o diálogo.

Fruir esse texto é também deixar-se aprisionar pelo mesmo *loop* temporal em que se encontram as personagens, sem conseguir escapar da página. A fala de Bárbara aqui reproduzida, que tendemos a ler antes das demais pela posição que ocupa na página, começa respondendo a um questionamento que pode ter sido o feito na página anterior³⁵ ou o que se encontra no balão de fala logo abaixo (“Você mencionou antes aquela tal de fita de Moebius, tenho certeza. Como isso funciona mesmo?”). Desse modo, a própria divisão vertical entre os quadros – formada por um requadro, um espaço em branco, conhecido como sarjeta, e o requadro do quadro seguinte – parece indicar uma sugestão de duas orientações de leitura possíveis: de cima para baixo e vice-versa, o que choca com o fato de que os olhos tendem, na nossa cultura ocidental, a ler da esquerda para a direita, o que também pode ser feito, e no sentido inverso. No entanto, a orientação que se segue na leitura dessa página importa menos do que a constatação dessas múltiplas possibilidades, principalmente se considerarmos a ruptura espaçotemporal como um dos pontos centrais da obra.

Moore interpreta o universo como um sólido quadridimensional, que contém passado,

³⁵ “C-Como eu sei disso?” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2015, p. 389), gagueja Sophie ao se dar conta de fatos relacionados à Imatéria de que misteriosamente tem conhecimento.

presente e futuro, e que exploramos empregando nossa consciência. Dentro de nossas mentes, temos um terreno mental individual – o Ideaspaço – que se combina por associação. Um exemplo que Moore gosta de dar é que Land’s End e John O’Groats³⁶ estão muito próximos no Ideaspaço – conceitualmente próximos exatamente porque proverbialmente ficam distantes. O Ideaspaço é organizado em áreas governadas por certos princípios, tais como o Juízo. Os primeiros exploradores a descobrir os “contornos variantes” do Ideaspaço foram os xamãs, que usaram drogas alucinógenas para adentrar o reino da imaginação e assim conseguiram guiar os demais no início da humanidade (PARKIN, 2016, p. 298).

A ideia de conectar pontos a princípio distantes parece ser uma das características da magia e, por conseguinte, da arte para Moore. Que tipo de conexão existe entre o estalar de dedos ou a verbalização de determinadas palavras e o acontecimento tido como mágico? A princípio, nenhuma, mas a mente possui a capacidade de preencher essa lacuna estabelecendo esse tipo de conexão que não obedece à lógica material. É aí, no plano da consciência, ou no Ideaspaço, onde atua a magia e onde é possível transcender as convenções espaçotemporais. Nada melhor, então, para representar essa transcendência do que o objeto artístico. *Promethea* é uma obra que parece estar ciente disso.

É por essa razão que o apocalipse desencadeado por Prometeia, evento que, trazendo consigo uma percepção totalmente nova da realidade para os indivíduos e promovendo uma mistura de espaços na qual diferentes lugares do mundo se mesclam, encontra o seu ápice no penúltimo capítulo, com

³⁶ São os dois extremos mais distantes, um em relação ao outro, da Grã-Bretanha.

Prometeia conversando, aparentemente, com quem está lendo a obra, a quem dirige sua face sorridente enquanto fala sobre o fim dos tempos: “Celebrem. Seu mundo acabou. As crenças sobre as quais ele foi fundado esvaneceram diante do escrutínio quântico de sua nova ciência, jamais existiram”.

Diferente do que pensam as personagens da história que tentam, receosas, evitar a todo custo o fim do mundo – incluindo uma organização religiosa denominada O Templo –, este inevitavelmente acontece em um cômodo escuro e aconchegante, iluminado por uma lareira, com a protagonista proferindo palavras reconfortantes enquanto tudo vai escurecendo com a passagem dos quadros. “Saibam que foram um só. Estiveram aqui, e, na eternidade, estão aqui para sempre”, diz Prometeia a alguém que parece adormecer, como se a diminuição da luminosidade remetesse a alguém fechando as pálpebras numa narrativa visual em primeira pessoa, “aqui, onde a repentina lareira de sua alma os acorda de seu sono mundano” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 396).

Essa ideia de que todos são “um só”, remete à unidade total que, como vimos, é frequente na estrutura da obra, a qual procura em diversos momentos desvencilhar-se dos limites traçados pelo requadro, pelo hiper-requadro e pela margem da página e revelando uma preferência pela página dupla. Tudo isso culmina então no fim do mundo, quando os indivíduos atingem outro patamar de consciência de si, da alteridade e da realidade em que vivem. É esse o apocalipse trazido por Prometeia, um apocalipse calcado na ideia bíblica de revelação³⁷.

Prometeia, essa espécie de mito de Prometeu em sua versão feminina, personificação da força criativa da humanidade, fundamental em situações de desamparo, traz o seu apocalipse, a sua revelação, em um cenário que poderia

³⁷ “Revelação de Jesus Cristo, a qual Deus lhe deu, para mostrar aos seus servos as coisas que brevemente devem acontecer; e pelo seu anjo as enviou, e as notificou a João seu servo” (Ap. 1:1, Disponível em <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/ap/1>>).

servir para uma contação de história (o cômodo sob a luz de uma lareira), o que é bastante emblemático em relação àquela passagem da impotência para o impossível, maneira como Safatle se refere à arte. Inclusive, o clima onírico que se instaura com o fim do mundo também potencializa a experiência coletiva, desindividualizando, isto é, despiando os indivíduos de seus predicados, o que, por sua vez, ajuda a consolidar o fenômeno Prometeia enquanto um mito, conforme a definição de Joseph Campbell, segundo a qual

o sonho é uma experiência pessoal daquele profundo, escuro fundamento que dá suporte às nossas vidas conscientes, e o mito é o sonho da sociedade. O mito é o sonho público, e o sonho é o mito privado. Se o seu mito privado, seu sonho, coincide com o da sociedade, você está em bom acordo com seu grupo. Se não, a aventura o aguarda na densa floresta à sua frente (CAMPBELL, 1990, p. 52).

É nessa consonância com a coletividade que reside a superação do desamparo social. A possibilidade do surgimento de novas contingências para a vida comum depende do mito enquanto expressão de um sonho coletivo, o que elimina a ideia de que seria possível um mito que exclui setores da sociedade, principalmente os mais vulnerabilizados, pois é neles em que mais se faz sentir o desamparo a partir do qual a transformação real é possível.

Por isso, Prometeia, ao anunciar o fim do mundo, não se dirige somente a uma pessoa. “Permaneçam acordados” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 396) são as últimas palavras de Prometeia antes do fim de tudo. A alteridade em sua interlocução é plural, pois, do contrário, não se configuraria enquanto representação dos reais anseios da vida humana e

personificação da capacidade criativa dos sujeitos. “Uma coisa que se revela nos mitos é que, no fundo do abismo, desponta a voz da salvação. O momento crucial é aquele em que a verdadeira mensagem de transformação está prestes a surgir. No momento mais sombrio surge a luz” (CAMPBELL, 1990, p. 50). Portanto, entendemos a função do mito aqui como sendo posterior ao surgimento do desamparo. Na ausência de expectativa, o mito pode revelar-se enquanto tal, mas, para isso, é preciso que ele incorpore em si os sonhos dos indivíduos desamparados e que use de seu potencial criador para apontar para além do universo de contingências restritas ao atual estado de coisas. É o que faz a personagem Prometeia.

Oliveira (2016) faz um comentário sobre Joseph Campbell e seus trabalhos sobre mitos e lendas que pode muito bem, sem muito esforço, servir para Alan Moore em *Promethea*:

Seu objetivo era lançar uma ponte sobre o abismo entre a ciência e religião, a mente e o corpo, o ocidente e o oriente. Para isso ele inverteu a ênfase normalmente utilizada pelos acadêmicos na análise de culturas, centrada nas diferenças e concentrou-se nas semelhanças entre essas culturas (OLIVEIRA, 2016, p. 31).

Nesse sentido, é importante também lembrar que o lançamento de *Promethea*, sendo uma obra publicada entre 1999 e 2005 nos EUA, foi contemporâneo ao atentado de onze de Setembro no ano de 2001, à invasão do Iraque pelos EUA de George W. Bush e à construção de parte importante da paranoia estadunidense em torno do Oriente Médio. No capítulo 24, ocorre um confronto entre duas Prometeias: a do Ocidente, que é a protagonista, e a do Oriente. O combate, de proporções catastróficas, acontece em uma história que mostra paralelamente, em páginas duplas, as trajetórias das

duas personagens representando as guerras entre os povos do ocidente e do oriente. O conflito começa no século XI durante as Cruzadas, com cada uma das duas Prometeia lutando ao lado de seu respectivo deus, ao mesmo tempo em que, no presente, ambas se confrontam novamente. Diz a narrativa:

gritando, xingando, cada uma lutando por deuses diferentes, certas de que estavam sós, Prometeia, o princípio do espírito imaginativo da humanidade. Como cães raivosos, rosnaram. Como cães. E os aviões invadiram as torres. E as bombas inteligentes invadiram as mesquitas (MOORE; WILLIAMS III, 2017, p. 218).

A história, então, foca no que as duas Prometeias têm em comum, e a luta se encerra quando acontece uma espécie de pequeno momento apocalíptico – mais uma vez, no sentido de revelação – compartilhado entre ambas. Após um combate violento, uma agarra o pescoço da outra e as duas se encaram: “Por fim, presas em seu aperto mortal, duas religiões olharam nos olhos uma da outra e se reconheceram. Souberam que eram metade de uma fonte que, uma vez, havia sido santa, indivisível” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 219). As religiões, assim representadas, servem como mola propulsora para a guerra entre os povos, limando a força imaginativa e impedindo uma percepção mais totalizante da humanidade que poderia advir da imaginação. O embate entre as duas Prometeia acaba com ambas desacordadas após a epifania que serve como preparação para a deflagração do apocalipse, que trará a mesma percepção de unidade para o restante da humanidade. No entanto, a luta entre as personagens é suficiente para que o FBI assuma uma postura ostensiva em sua caça a Prometeia e que o medo do fim do mundo se alastre, gerando um clima paranoico muito semelhante ao dos EUA pós-ataque de 11 de setembro.

No capítulo 19, intitulado “Patriarcado”, as Prometeia Sofia Bangs, protagonista, e sua amiga e predecessora Bárbara, ao viajarem pelas esferas da Árvore da Vida na Cabala – que se trata “da mística judaica, mas também de visões sincréticas [...] entre saberes ocidentais e orientais” (CAVALCANTI, 2010, p. 13) –, chegam à beira do Abismo, um lugar escuro, de aparência hostil, apresentado como “o limite de tudo que existe” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 86). No entanto, não há como chegar às três esferas mais altas da Árvore da Vida, para as quais não há estrada, sem saltar no Abismo. Segundo alguns pressupostos do misticismo do séc. XIX, esse ponto da Árvore da Vida representa “um caminho iniciático, uma passagem, um intervalo, tal qual uma respiração antes da ação” (CAVALCANTI, 2010, p. 14) e, em um momento carregado do poder alegórico comum a *Promethea*, as duas personagens saltam em direção ao nada, dando prosseguimento a uma jornada pela Árvore da Vida que culmina com ambas presenciando um novo *Big Bang*³⁸. Esse salto no vazio, que mais uma vez nos faz retomar a obra fotográfica de Yves Klein, também remete à carta “O louco”, apresentada no início da jornada de Sofia pelo Tarô, que também coloca o ato do salto no vazio como um pré-requisito para a compreensão da magia (aqui, sempre a arte), e é por esse motivo que a carta seguinte é “O mago”.

O Abismo no qual as personagens se atiram, é o mesmo abismo no qual “desponta a voz da salvação” de que fala Campbell. Quando ocorre o *Big Bang*, que é o ponto de culminância da jornada pela Cabala, há uma página dupla que exhibe uma luz representada por uma mancha branca que toma quase todo o espaço da página. No centro da luminescência, há um tau, décima nona letra do alfabeto grego que, nos estudos cabalísticos, é o 32º caminho da Árvore da Vida, “caminho de inícios em que começa o processo de iluminação pela subida na Árvore da Vida, e também de finais, pela descida dela³⁹”. É o

³⁸ Cf. Moore; Williams III; Gray, op. cit., p. 159.

³⁹ Zayin, disponível em <<https://www.rumoatiferet.com.br/2019/04/a-ponte-para-outro-mundo-tav-o-32.html>> .

ponto de encontro entre o início e o fim, entre a vida e a morte. Enquanto a luz diminui de intensidade com o avanço dos quadros, as figuras de Sofia e Bárbara vão surgindo abismadas e a associação quase inevitável ao ato sexual acontece na fala de Bárbara: “Cheguei a ter um orgasmo. Tudo chegou ao orgasmo” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 159). “É nisso que tudo começa. É nisso que tudo acaba” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2017, p. 160), diz Sofia na página seguinte.

Recapitulando alguns pontos importantes da presente discussão, temos o seguinte: a magia para Alan Moore é entendida como arte; a arte, segundo Safatle, tem a capacidade de nos conduzir ao impossível, o que é crucial e permitido em situações de desamparo; *Promethea*, ao fazer uso de pressupostos do ocultismo e de elementos do gênero super-heróico, postula a quebra do que existe como necessária para uma real transformação dos sujeitos e do mundo. Tudo tem o potencial de surgir do Nada. Isso tudo é representado por uma estrutura que está às voltas com os limites de sua própria linguagem, os quadrinhos, explorando-os ao máximo e buscando superar demarcações como o requadro e o hiper-requadro, visíveis ou não.

O ápice da ruptura estrutural em *Promethea* acontece no capítulo trinta e dois, o último da série. No capítulo anterior, o fim do mundo havia acontecido, mas não do jeito esperado. O apocalipse de Prometeia era uma metáfora para o fim do mundo conhecido até então e o início de uma nova era para a humanidade. Isso porque Prometeia opera uma mudança de consciência nas pessoas, que passam a enxergar mais as semelhanças entre si do que as diferenças. Houve uma transformação radical no mundo somente possível depois de seu fim, depois de seu salto no vazio. Como expressar, então, essa nova perspectiva que traz consigo novas formas de vivência na linguagem dos quadrinhos?

Figura 2 – à esquerda, primeira página do último capítulo de *Promethea*, à direita, um dos lados do pôster que acompanha o último volume da edição definitiva.



Fonte: *Promethea*: volume 2, p. 409.

O trigésimo segundo capítulo de *Promethea*, intitulado “Festa de encerramento”, é constituído por um monólogo da protagonista, que flutua em um cenário psicodélico, sempre acompanhada de imagens as mais diversas – de desenhos variados, artistas e cientistas – e de recordatórios, inclusive um com informações referentes ao ocultismo, que dialogam com a sua fala e com as imagens. Essa é, de forma resumida, a maneira como o conteúdo está distribuído em cada uma das páginas desse capítulo.

Na imagem à esquerda na Figura 2, primeira página do volume, Prometeia diz, entre outras coisas: “Chegamos ao fim. À morte, se preferirem... Porém, como na morte, há muitas surpresas do outro lado”. No canto superior direito,

há um recordatório com informações sobre o arcano 16 que, no Tarô, está ligado a fragilidade, queda, saída do paraíso e morte⁴⁰. Abaixo de Prometeia, ao lado da imagem de Albert Einstein, o recordatório menciona sua teoria do espaço-tempo relacionando-a à percepção da morte como uma “ilusão de perspectiva da terceira dimensão”. Mais abaixo, ao lado da imagem de James Joyce, outro recordatório fala sobre *Finnegans wake*, “uma celebração em forma de funeral, ou despertar”.

Percebe-se então que a ideia de morte, mas de uma morte indissociável da vida, predomina na página. No entanto, não se trata de qualquer vida, mas de uma vida inédita, de uma forma de existência até então não concebida e que só se tornou possível através da destruição dos antigos modos de vida. Esse é o conteúdo básico da primeira página desse número.

Em termos mais estruturais, vemos que a prancha, mais uma vez, a parte que normalmente contém os quadros na página dos quadrinhos, coincide com a borda da página, dispensando a margem. O mesmo pode ser dito a respeito do hiper-requadro e do requadro. A página completamente preenchida dessa forma se torna um grande quadro, sem delimitações, cuja área abarca todos os elementos contidos na página, o que promove uma fluidez maior nas relações entre esses elementos e intensifica a sensação de unidade, que, podemos dizer, faz parte da grande proposta da estrutura da obra.

No entanto, uma página com essa estrutura não é muito diferente do que já havíamos visto, por exemplo, no capítulo 12, comentado na análise da Figura 1. Com exceção da presença de uma margem na parte superior da página, esta segue a tendência de romper com os limites traçados em torno do quadro (requadro, hiper-requadro e margem).

O diferencial do capítulo 32 é que, quando postas juntas em uma superfície, as páginas formam apenas duas imagens

⁴⁰ Disponível em <<https://gnosisbrasil.com/taro-arcano-16-a-fragilidade/>> .

com um desenho do rosto de Prometeia cada uma. Assim, cada página é uma parte de um todo maior que, no fim das contas, revela que as cores psicodélicas formam o desenho da personagem. Todo o capítulo alterna entre páginas duplas em que predominam ora cores quentes, ora cores frias, em sequência. Cada paleta de cores compõe uma imagem da protagonista.

A versão encadernada de *Promethea* acompanha um pôster dupla-face com ambas as imagens. À direita na Figura 2, selecionamos o lado do pôster formado pelas páginas carregadas com cores quentes. O retângulo no canto inferior esquerdo destaca a imagem que corresponde à primeira página do capítulo que está, aumentada, ao lado na mesma figura. Esse recurso é importante para a nossa discussão porque se mostra como o ponto mais alto do comprometimento da obra com a superação dos limites da linguagem dos quadrinhos. Ela não só rompe aqui com o requadro, o hiper-requadro e a margem da página: ela transcende a borda da própria página, transformando-a, de maneira evidente, em um elemento componente de um todo maior. Até mesmo a diferença entre o multirrequadro simples, a parte da estrutura dos quadrinhos que pode ser apreendida de uma só vez pelo olhar, e o multirrequadro paginado, quando essa estrutura exige que se passe a página para que o multirrequadro seja apreciado, fica comprometida. Trinta e duas páginas sem numeração, diferente dos capítulos anteriores que exibem vez ou outra a numeração da página, formam apenas duas grandes imagens distintas. O apocalipse de *Promethea* é ponto de partida para a renovação, inclusive no próprio formato. Para Kraemer e Winslade,

Moore pega esse clichê do “fim do mundo”, uma ameaça constante no mundo altamente dramático dos super-heróis e supervilões, e o transforma em sua própria ideia do apocalipse pós-moderno – “o mundo” que é

destruído não é o nosso mundo físico, mas nossas construções ilusórias da realidade⁴¹ (KRAEMER; WINSLADE, p. 275-276, tradução livre).

O mundo de *Promethea* é ruidoso: a ficção científica típica da literatura *pulp* convive com a magia e a publicidade onipresente, o que causa desorientação. As páginas duplas que exibem o ambiente urbano são repletas de elementos visuais: prédios, viadutos, *outdoors*, letreiros luminosos etc., tudo potencializado pelo estilo de Williams III, que não poupa cores, formas e detalhes. Kraemer e Winslade podem referir-se ao apocalipse de Alan Moore como sendo pós-moderno por agir sobre a consciência das pessoas. Porém, a busca pela superação da fragmentação do real e das “construções ilusórias da realidade” rumo a uma verdade universal, ainda que plural, pode ser encarada também como uma tentativa de ruptura com o mundo pós-moderno.

Convocação: *come writers and critics who prophesize with your pen* (Bob Dylan)

Promethea é, então, uma narrativa sobre narrativas e sobre a capacidade delas, enquanto dotadas de alto potencial imaginativo, de indicar outros caminhos para o mundo em que vivemos. O fato de a protagonista ser uma pesquisadora de narrativas também aponta para o papel de quem transforma a obra de arte em objeto de estudo, imbuindo a própria análise e até mesmo a fruição do texto ficcional como parte do processo imaginativo que lhe dá força. “Nós somos esse leitor-intérprete, e parece que com *Promethea* nossa tarefa é ler esta marca,

⁴¹ No original: “Moore takes this ‘end of the world’ cliché, a constant threat in the highly dramatic world of superheroes and supervillains, and transforms it into his own idea of the postmodern apocalypse – ‘the world’ that is destroyed is not our physical world, but rather our illusory constructions of reality”.

este glifo, tanto na palavra quanto na imagem, como aquele sinal que nos revela a nós mesmos⁴²” (HOWELL, 2015, p. 387, tradução livre).

Por esse motivo, a participação ativa peculiar de quem lê é crucial para o entendimento dessa obra, seja no empenho de mudar o sentido da leitura quando os balões de fala o pedem, seja de fazer as conexões entre os distintos elementos componentes do multirrequadro ou, até mesmo, de tomar para si a atividade crítica criativa, junto com Prometeia, de imaginar mundos impossíveis, para além de nossas antigas, e ultrapassadas, potências.

Referências

A BÍBLIA, N. T. Apocalipse. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/ap/1>> . Acesso em 3 de Dez. 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito:** com Bill Moyers. org. por Betty Sue Flowers. Tradução Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAVALCANTI, Carlos. A imortalidade em camadas planetárias: o imaginário do céu arcaico nos quadrinhos de “Promethea”. **História, imagem e narrativas**, edição especial, n. 10, abr. 2010. Disponível em <<http://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/201115808629828208569e37cbb0404e/promethea-binah.pdf>> . Acesso em 23 de jan. 2020.

FREUD, Sigmund. **Obras completas, volume 17:** inibição, sintoma e angústia, o futuro de uma ilusão e outros textos (1926-1929). Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GRAMSCI, Antonio. **Selections from the prison notebooks.** Tradução Quentin Hoare e Geoffrey Nowell Smith. London: ElecBook, 1999.

⁴² No original: “We are that reader-interpreter, and it seems that with *Promethea* our task is to read this mark, this glyph, in both word and image as that sign which reveals ourselves”.

GREEN, Mathew J. A. The end of the world. That's a bad thing right?: form and function from William Blake to Alan Moore. **Blake 2.0: William Blake in twentieth-century art, music and culture.** Edição de Steve Clark, Tristanne Connolly e Jason Whittaker. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos.** Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

HOWELL, Tracee. The monstrous alchemy of Alan Moore: *Promethea* as literacy narrative. **Studies in the novel**, v. 47, n. 3, p. 381-198. 2015.

KLEIN, Yves. **Leap into the void.** Disponível em <<https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1992.5112/>> . Acesso em 29 de Dez. 2019.

KRAEMER, C. F.; WINSLADE, J. L. “The magic circus of the mind”: Alan Moore’s **Promethea** and the transformation of consciousness through comics. [201-?] Disponível em <http://katab.asia/special/promethea/The_Magic_Circus_of_the_Mind_-_Alan_Moores_Promethea_and_the_Transformation_of_Consciousness_through_Comics.pdf> . Acesso em 26 nov. 2020.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias.** Tradução Alexandre Callari. São Paulo: Mythos, 2012.

MOORE, A.; WILLIAMS III, J. H.; GRAY, M. **Promethea: volume 1.** Tradução Octávio Aragão. Barueri: Panini Books, 2015.

_____. **Promethea: volume 2.** Tradução Octávio Aragão. Barueri: Panini Books, 2017.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. A trajetória mítica de *Promethea* e os 12 passos do herói. **Imaginário!**, Paraíba, n. 11, p. 29-46, dez. 2016.

PARKIN, Lance. **Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore.** tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2016.

RAMALHO, Emmanuel. Expressões literárias do reencantamento do mundo: Promethea de Alan Moore. **Paralellus**, Recife, v. 5, n. 10, p. 179-190, jul./dez. 2014.

SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2015, Kindle Edition.

TARÔ: arcano 16 – a fragilidade. **Gnosis Brasil**. Disponível em <<https://gnosisbrasil.com/taro-arcano-16-a-fragilidade/>> . Acesso em 23 de jan. 2020

THE MINDSCAPE of Alan Moore. Direção: Dez Vylen. Escrito por: Dez Vylenz, Moritz Winkler. Distribuição: Shadowsnake Films. Duração: 78 min. 2003.

ZAYIN. A ponte para outro mundo – TAV, o 32º caminho – Kabbalah hermética. Disponível em <<https://www.rumoatiferet.com.br/2019/04/a-ponte-para-outro-mundo-tav-o-32.html>> . Acesso em 24 nov. 2020.

Gestos utópicos em quatro filmes do cinema brasileiro da atualidade

Pedro Kalil

Este trabalho propõe um diálogo direto com o livro de Lúcia Nagib, *A utopia no cinema brasileiro*, publicado em 2006. Ligação direta porque me aproveito das articulações que a autora lançou mão para refletir sobre o cinema brasileiro das últimas décadas para poder pensar o cinema brasileiro atual, em sua dimensão utópica e em sua dimensão antiutópica. Nagib realiza um longo percurso, partindo ao menos desde o cinema novo e a utopia de Glauber Rocha em *Deus e o Diabo na terra do sol* – o sertão vai virar mar – até obras da primeira década dos anos 2000, como *O invasor*, de Beto Brant. Nessa articulação, a autora vai entender o cinema brasileiro apresentando certos ciclos, partindo da utopia para a antiutopia e vice-versa, ou seja, de *Deus e o Diabo* para *Terra em transe*, por exemplo. Assim, a autora aqui se utiliza da expressão gesto utópico, “delineando curvas de ascensão e queda, que refletem oscilações no cenário político” (NAGIB, 2006, p. 17).

É certo que Nagib consegue perceber respostas, elaborações e reflexões que o cinema oferece ao que acontece

na sociedade brasileira, seja em uma resposta diretamente política – derivando, daí, da construção da ideia de autor glauberiana que pressupõe que o autor é um ator político –, seja em uma resposta mais reflexiva, que pode tanto perquirir os mitos fundadores nacionais quanto pode dialogar com certa estética transnacional do cinema. Nesse percurso, Nagib nos indica tropos essenciais, como o mar, a periferia, o sertão e assim por diante. Alguns desses tropos voltam direta ou indiretamente nos filmes aqui analisados, algumas vezes até mesmo na sua ausência, como é o caso do mar em *Inferninho* (2019), de Pedro Diógenes e Guto Parente, ou mesmo a ideia de desaparecimento, uma fantasmagoria presente em filmes como *Os jovens Baumann* (2018), de Bruna Carvalho de Almeida e *A maldição tropical* (2016), de Luisa Marques e Darks Miranda. A periferia continua também presente, mas em toda dimensão da precarização, como no filme *Arábia* (2018), de João Dumans e Affonso Uchoa. É sobre esses filmes essencialmente que irei me debruçar. Interessa-me pensar sobre o gesto utópico nesse cinema brasileiro recente, seja em sua curva de ascensão ou decadência.

Nagib, apesar de pensar sobre a ideia de utopia em diversos momentos do livro, retomando a ideia de Thomas More, e percebendo a nuance do termo “utopia”, que ao mesmo tempo significa o bom lugar e lugar nenhum, não se debruça tão atentamente ao que chama de antiutopia. Antiutopia não é distopia, como Tom Moylan (2016, p. 67) bem destaca, e entre as diversas formulações da antiutopia que ele analisa, chamo atenção para o texto “antiutópico como aquele que negocia a crítica aos limites da expressão utópica e também à sociedade existente, através de seu desafio ao utopismo”. Apesar das diversas nuances que Moylan emprega para distinguir utopia, antiutopia e distopia, eu acho que a definição anterior pode ser bem útil para pensar no movimento que Nagib constrói em seu texto. Isso porque o antiutópico não é simplesmente uma oposição ao utopismo, mas, principalmente, porque o antiutopismo

carregaria, em si, uma crítica à utopia apresentando um desafio ao utopismo. Assim, o antiutopismo é, também, de certa forma, parte do utopismo e vice-versa, seguindo um padrão quase imunológico, se quisermos usar o conceito de Roberto Esposito (2017, p 60), tão determinante de certa modernidade: poder-se-ia, cooptando a definição do filósofo italiano, afirmar que na utopia e na antiutopia “encontram finalmente uma articulação interna, uma junção semântica, que as dispõe numa relação causal, embora de tipo negativo”.

Esse movimento parece ser percebido por Nagib. Isso não quer dizer, contudo, que de todo momento utópico se deriva um momento antiutópico, apesar disso poder ser verdade também; mas acho que não podemos dizer que a volta do gesto utópico nos anos 1990 antecipou um momento antiutópico do cinema brasileiro na década seguinte, apesar da autora parecer desenhar esse panorama – isto é, da utopia de *Central do Brasil*, de Walter Salles, ou *Hans Staden*, de Luiz Alberto Pereira, se deriva as antiutopias de *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles, e até o que ela chama de distopia em *O invasor*, de Beto Brant. Contudo, o cinema brasileiro dos anos 2000 também ofereceu gestos utópicos, dentro do parâmetro da autora, mas que em seu livro não são analisados, como no filme *O homem que copiava*, de Jorge Furtado, ou até mesmo o reencontro do e no sertão de *Cinema, aspirinas e urubus*, de Marcelo Gomes, mas essa é uma discussão que merece uma análise mais aprofundada que não é nossa intenção aqui.

Os filmes selecionados para este trabalho, de maneira geral, podem ser divididos em duas categorias: os três primeiros que serão abordados neste trabalho – *Os jovens Baumann*, *A Maldição tropical* e *Inferninho* – parecem apresentar uma outra possibilidade que desloca o ponto de vista que Nagib emprega em seu livro. Ao não se prenderem a certa tradição realista, esses filmes confundem o utópico e o antiutópico, criando não curvas de ascensão e queda da utopia, mas mesclando essas curvas em movimentos até mesmo paradoxais; os gestos são

dúbios. O último filme que será abordado – *Arábia* – contudo, já se aproxima a certa tradição mais realista do cinema brasileiro, mas, como será visto, agora com outros problemas e problematizações. Assim, se for dito que os filmes carregam um movimento antiutópico, é necessário salientar que, por isso mesmo, carregam em si uma crítica à utopia ao passo que também podem desenhar um outro espaço possível ou uma saída, daí uma utopia. Nenhum desses filmes é essencialmente pessimista, ou trágico, ou não tem o que Vernant e Vidal-Naquet (1977) percebiam sobre a tragédia grega: o final é sempre feliz porque a ordem foi reestabelecida – mesmo quando todo mundo morre, como em *Antígona*. Nada aqui é reestabelecido ou pacificado e, por mais que sejam críticos a modelos de utopias, eles não são carentes de saídas ou de esperanças, principalmente se pensamos a esperança junto com Agamben (2018, p. 64), segundo o qual “é próprio da esperança e da imaginação ligar-se a algo que não pode ser atendido”.

Esperança

O movimento da esperança que não pode ser atendida: é essa força de certo fracasso, a princípio, que um filme como *Os jovens Baumann* parece despertar. Obra que poderia soar pouco evidente para uma seleção de filmes sobre gestos utópicos e antiutópicos, ele, entretanto, nos carrega de sentido em sua própria imagem, ou, dizendo de maneira diferente, esse movimento é uma reflexão sobre a própria imagem e seu estatuto e mudança nas últimas décadas. O filme conta sobre o misterioso desaparecimento de um grupo de primos em uma fazenda no interior de Minas Gerais que nunca teria sido solucionado pela polícia. São imagens em VHS, tão típicas das famílias dos anos 1980 e 1990, que conduzem o filme, este uma ficção, mas que se veste de documentário, como se investigasse o desaparecimento.

Essa estratégia, com certa presença constante no cinema desde ao menos *A bruxa de Blair*, de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, retoma uma certa tradição do romance que anunciava aqueles textos como encontrados e/ou só transcritos ali pelo escritor, construindo esse efeito de verdade no texto. Nesse sentido, as imagens já são construídas enquanto um investimento no real, não para reafirmar a presença, mas justamente oferecer a ausência. Aqui temos duas instâncias das imagens: uma do passado que remete até na textura das imagens a um local já perdido e até desaparecido, e as imagens no presente, narradas como se se quisesse entender o que ali teria acontecido, imagens que se tornam do agora. É nesse jogo nas imagens que o filme se constrói como um gesto porque o desaparecimento daqueles jovens também é o desaparecimento de um tipo de imagem e de construção de imagem, e que agora é substituída pela performance do real e da construção da verdade das imagens contemporâneas. Importante lembrar aqui que construção da verdade não necessariamente é a verdade, mas um processo, e isso *Os jovens Baumann* fazem exemplarmente: ao ser *como* um documentário, mas sem ser um, e ao invocar um tipo de imagem do passado há muito abandonada, o filme constrói uma curva entre as imagens familiares que se transmutam em estranhas e as estranhas imagens de desapareção em familiares e, ainda, as imagens como se fossem do real e que não são memória, mas uma construção e invenção de memória. Em algum sentido, mais do que reafirmar um passado *tal qual aconteceu*, que é menos importante, o que acontece é criar uma afinidade com um determinado tipo de imagem que reconhecemos como do passado, com o qual nos identificamos e que sabemos não mais existir: não são só os jovens que desapareceram, mas certo regime de imagem.

Nesse sentido, *Os jovens Baumann* é muito pouco sobre uma investigação de um desaparecimento de um grupo de jovens e muito mais sobre uma investigação sobre a imagem e sobre

o desaparecimento e reaparecimento, enquanto fantasma, da própria imagem. Se no final dos anos 1970, Paul Virilo (2015, p. 39) pensou em algo como uma “memória pega-mosca” em que se colaria “um amontoado de fatos inúteis” que seria tida como inferior “às telas de computador em que efetivamente vêm colar-se, a toda a velocidade, as informações tidas como sem lacunas, sem falhas, sem ausências”, o filme de Bruna Carvalho de Almeida apresenta o próprio estatuto da imagem enquanto lacuna, ausência e falha, enquanto se transmuta como a “última memória” daqueles jovens desaparecidos. A imagem não é mais memória, mas um questionamento sobre a memória – ao mesmo tempo que é, também, a impossibilidade da memória. E a memória é, sobretudo, fantasma.

Fantasma nostálgico, contudo, e fantasma enquanto esperança a não ser atendida. Lígia Nagib reflete sobre certa nostalgia no cinema brasileiro do início dos anos 1990, período em que aqueles jovens, no filme, desaparecem na fazenda mineira. Uma de suas referências para falar desse movimento é *Terra estrangeira*, de Walter Salles. Centrado em jovens de classe média, como os Baumann, o movimento antiutópico, segundo a autora, se dá nas imagens de Zélia Cardoso de Mello e o sequestro da poupança da classe média brasileira que daí optaria por um exílio econômico em outras terras. O mar, metáfora importante de tantos filmes brasileiros, aparece aqui, com seu navio encalhado, como uma “saudade da utopia de um Brasil paradisíaco que de fato existiu para uma classe média agora degradada” (NAGIB, 2006, p. 48).

Em um movimento ainda mais contraditório, as imagens da utopia são as imagens do passado e não do presente, muito menos do futuro. O que temos não é uma projeção para um lugar esperado, apenas uma nostalgia, mas uma nostalgia que não aponta um mundo melhor, mas a própria ideia de uma existência. Assim, em *Os jovens Baumann*, o movimento, ainda nostálgico por causa de suas VHS, não parece fornecer uma possibilidade de saída, só de desaparecimento, e só o passado parece

ser um espaço para uma espécie de utopia comunitária. Se *Terra estrangeira* negociava uma substituição da possibilidade revolucionária coletiva de filmes dos anos 1960 por uma classe média que pode se encontrar individualmente na arte e/ou no amor, como apontou Nagib, agora temos até mesmo a substituição dessa classe média, desaparecida, por somente a memória dela. Se temos a imagem do navio encalhado no filme de Walter Salles, em *Os jovens Baumann* teríamos somente o mar vazio e uma lembrança imagética daquela beirada do mundo e o fantasma do navio. E se temos uma saída, é uma saída nostálgica, pela memória, não apontando necessariamente o futuro. Seria possível falar em uma utopia do passado?

Fantasma

Fantasmático também é *A maldição tropical*, de Luisa Marques e Darks Miranda. Filme que articula ao menos duas maneiras do ser nacional: por um lado, a repetição da modernização constante pela qual o país do futuro continua eternamente adiado; por outro, a figura de Carmen Miranda enquanto projeção de um ideal nacional para exportação. Essas duas maneiras de ser nacional são projetadas em uma ficção científica do passado, que desestrutura as compostagens temporais e coloca em xeque os ideais de modernidade que guiaram a nação no passado, mas que resplandecem também no presente – sobretudo no contexto de produção do filme, em um Rio de Janeiro se preparando para as Olimpíadas, entre a chegada do mundo e a destruição de outros com suas remoções e destruição de comunidades inteiras para construção de avenidas, VLTs, estádios e cenários.

Semelhantemente aos *Jovens Baumann*, as supostas imagens de um futuro – no caso do filme de Luisa Marques e Darks Miranda, típicas da ficção científica – são interpeladas

pelo passado, como se construíssem um futuro do passado e não do presente, desarticulando temporalmente as possíveis expectativas utópicas da atualidade. Nesse sentido, a utopia aparece como interdita, construindo não aquilo que quereríamos ser, mas aquilo que nunca poderíamos ter sido. Com o deslocamento temporal se realça justamente a figura de Carmen Miranda, figura tão forte do lugar deslocado brasileiro e latino-americano, uma portuguesa que estourou em Hollywood como imagem de um Brasil exótico tipo exportação, mas extremamente querida e admirada tanto no estrangeiro quanto em solo brasileiro, que mantinha a ideia de um paraíso tropical que já nos anos 1930 era parodiado por figuras como Oswald de Andrade, no segundo ato do *Rei da vela*. No entanto, *A maldição tropical* não é uma crítica à Carmen Miranda, mas a coloca justamente enquanto *locus* de contradições e paradoxos ideológicos, temporais, espaciais, imaginativos e, principalmente, da nação.

Essas contradições e paradoxos são ainda realinhados no filme quando a própria montagem desarticula as imagens e as narrações, reconstruindo-as em novos contextos, algumas vezes de forma irônica, em outras, crítica, tendo a desordem como veículo da modernidade, como é sintetizado em letreros: “as condições tropicais revelam a bela e imatura desordem que gera a modernidade”. Diante do fracasso das ideias de modernidade no Brasil, quem retorna é um fantasma, com um abacaxi na cabeça, em todo precário, que é tanto articulador do passado, quanto influxo temporal para a presentificação de um museu que, no entanto, não articula futuro.

Curioso pensar que o Rio de Janeiro é justamente a cidade que resolveu construir o Museu do Futuro ao passo que abandonava seus antigos museus, entre eles o de Carmen Miranda no aterro do Flamengo. Projetado por Affonso Eduardo Reidy, um dos que introduziram a arquitetura moderna no país, o museu, com predominância de concreto, que chega a lembrar certa arquitetura brutalista, projeta tanto uma concha

quanto um disco voador, mas com um ideário de futuro que agora se postula como antigo, como é o caso daquelas construções soviéticas da época cósmica, impulsionada pela corrida espacial, como o Druzhba Holiday Center, na Ucrânia ou o House of Soviets, em Kaliningrad, Rússia. Entretanto, o prédio em si abre espaço em seu interior para palmeiras que se projetam para fora do prédio, fazendo lembrar os turbantes da atriz e cantora. Projetado ainda no governo de Juscelino Kubitschek e terminado durante os anos 1970, durante a última ditadura civil-militar, o próprio prédio parece pertencer a essas curvas de utopias e antiutopias do cinema brasileiro apontado no início deste texto, já que perpassa o otimismo desenvolvimentista de J.K., inclusive com a mudança da capital, até o período mais sombrio do terrorismo de estado.

Figura 1 – Museu Carmem Miranda



Fonte: *A maldição tropical* (2016)

O filme se torna *locus* fantasmático, com o museu que convive com narrações oficiais de um futuro promissor que nunca chegaria, ao passo que deixa a arquitetura moderna arcaica nas imagens. Retomando a promessa de eterno futuro

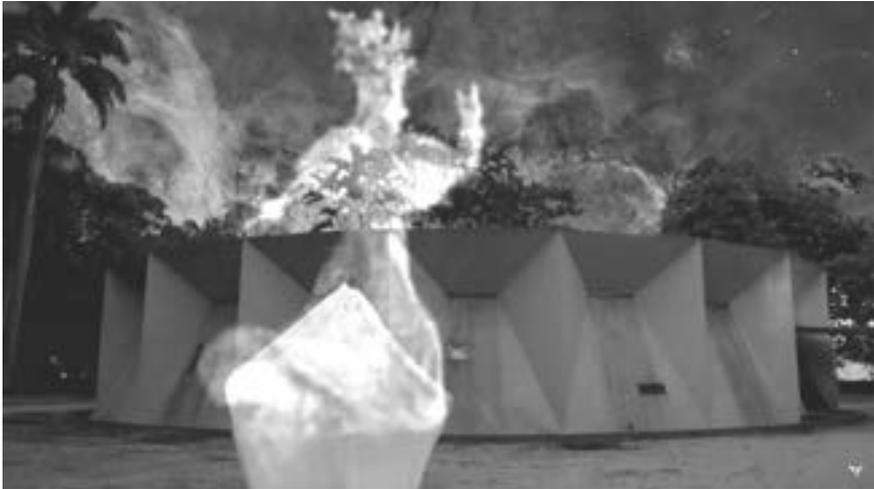
do país – que aqui se transmuta em uma promessa já tão antiga e desgastada –, com seu otimismo quase caduco, a repetição de um suposto projeto moderno de nação aparece completamente desgastada no meio dos anos 2010, desgastada como uma imagem que é constantemente repetida até ter um *glitch*, um erro, um desvio que causa o próprio estranhamento. Ou seja, o futuro se desgasta em sua própria repetição de promessa de futuro, deixando espaço não para um fantasma que quer retornar tal qual era. Não é o fantasma que carrega uma promessa já muito antiga – não é, nesse caso, uma redenção benjaminiana para a modernidade: no máximo, para aqueles que sofreram com os ideais de modernidade. É um fantasma de uma agitadora do tempo, como definiria Josefina Ludmer (2013, p. 105):

inventa o presente, concebe temporalidades alternativas, faz acordes com passados diferentes, imagina possibilidades (de outros tempos e outros sentidos do tempo) e usa muitos relógios, porque usa todas as formas de medir o tempo de nossa história, com a finalidade de ver o tempo e o mundo pelo avesso.

Assim, é em frente ao museu de Carmem Miranda que tanto a atriz e dançarina quanto o fantasma dançam, quase que simultaneamente, e no *glitch* das imagens, em seus negativos, se vê o avesso, a falha e a precariedade dos ideais de modernidade que guiaram o Brasil como se evocassem a frase shakespeariana “O tempo está fora de compasso”, que é retomada por Derrida para pensar e falar justamente do fantasma, fantasma que é repetição e primeira vez, e, doravante, também a última vez “pois a singularidade de toda *primeira vez* faz dela também uma última vez” (DERRIDA, 1994, p. 26). O gesto antiutópico, de crítica à utopia das ideias de modernidade que guiaram o Brasil dos anos

1950 e 1960, também se coloca como um retorno, enquanto utopia sempre retomada, mesmo que pelo avesso, sempre como crítica, tornando aberrante aquilo que Wander Melo Miranda (2010, p. 23) chamou de “circuito da diferença constitutiva da nação”. No aterro do Flamengo que “colocaria o Brasil no centro do turismo internacional”, como nos informa um desses narradores de propagandas oficiais, é o fantasma, diante de um museu, que inaugura uma possibilidade: mas não é o fantasma da modernidade, o fantasma do peso histórico, um fantasma que carrega correntes, mas um fantasma que brinca e dança e que poderia oferecer um gesto utópico para uma nova imagem do passado apontando para o futuro. Ou seja, não é o fantasma do peso, mas da espinafração, se quisermos retomar, novamente, um termo usado em *O rei da vela*, de Oswald de Andrade.

Figura 2 – Carmem Miranda dança em frente ao museu



Fonte: *A maldição tropical* (2016)

Dessa forma, o fantasma que aparece no filme de Luisa Marques e Darks Miranda é o fantasma das próprias contradições inerentes de um Brasil, encarnado na cidade do

Rio de Janeiro, cujo apontamento para o futuro já está preso em uma imagem do passado e que o passado é, ao mesmo tempo, sempre a promessa de um futuro. É no erro, no *glicht*, que o filme parece abortar uma promessa de futuro a partir de confissões do passado, mas busca justamente na possibilidade de uma alegria avacalhada a força para se desvincular de um passado, construir um outro e daí, quiçá, prometer um futuro com uma nova imagem que ainda virá – e que não está no filme. Assim, *A maldição tropical* pode ser visto, inclusive, como a promessa de um outro filme, não mais soterrado, mas a ser construído; e é na possibilidade de um novo filme que se desenha a curva utópica diante da crítica antiutópica.

Um espaço

Se o museu de Carmem Miranda fica no limiar do mar do aterro do Flamengo, temos em *Inferninho* um personagem que vai, justamente, transitar entre o mar e a terra: o marinheiro. O filme se passa em um bar, inferninho, comandado por Deusimar, que tem sua dinâmica transformada justamente com a chegada desse personagem marítimo. É a chegada dele que coloca em dialética a dimensão onírica do filme, entre Deusimar, que deseja ir embora, e o marinheiro, Jarbas, que deseja fincar raízes. *Inferninho* não é um filme que lança mão de um espaço estável e quase utópico como possibilidade de ascensão e vivências diferentes como acontece, por exemplo, com *Shortbus*, de John Cameron Mitchell. Diferentemente do filme estadunidense, em que os problemas de fora são de alguma forma resolvidos dentro do clube, *Inferninho* só pode ser espaço utópico porque um espaço que acentua as diversas tensões entre os diversos personagens: o espaço só pode ser utópico se for possível viver ali, também, além do amor e possibilidades, inseguranças, ciúmes e paixões menos nobres. Isso tudo é acentuado pelos personagens tão diversos e

diversos em sua vivência e apresentação, como descreve Sérgio Alpendre (2019):

um coelho cor-de-rosa gigante, uma Mulher Maravilha de bigodes, um marinheiro que parece o Sean Penn e logo conquista a confiança de Deusimar, um Homem-Aranha desconjuntado, um Wolverine depois da gripe e uma moça surpreendentemente normal que, assim como o coelho, trabalha no bar.

Além de outros personagens, como o homem pintado de prateado ou o com a máscara gigante do Mickey.

Esse aspecto alucinógeno, junto com atuações que não necessariamente se baseiam na típica representação e atuação mimética – representação e atuação na grande maioria dos filmes – faz com que *Inferninho* trabalhe em outros campos, e principalmente em um que leva o cinema ao teatro. De fato, o filme foi composto com o Grupo Bagaceira de Teatro, e é nesse encontro entre o grupo de teatro e os cineastas cearenses que se encontra um passo importante para o filme: o cinema que pede a presença, presença que no teatro seria evidente. Querer a presença é sempre uma promessa, tal como é sempre uma promessa querer ficar, querer sair, querer ser parte e ser parte de um todo que é também exceção, como os personagens do filme. Ao invés de articular uma representação direta de diversos excluídos, aqueles personagens, todos esquisitos, todos *anormais*, para lembrar Foucault, constituem em sua imperfeição um espaço da promessa. Essa promessa não chega a ativar um princípio esperança, aquele que seria motivador da utopia de Ernest Bloch, mas compreende que existiria, ainda que confusa (e por isso verdadeira), uma saída. Talvez um dos principais méritos de *Inferninho* seja vislumbrar essa possibilidade sem se ancorar no realismo que é motivador

tão forte de certo cinema e literatura brasileiros. Aqui não são bandidos sociais, tal qual o cinema novo, ou o bandido dos filmes brasileiros dos 2000 que, por ressentimento, se volta “contra seus próprios pares, quando não contra si mesmo” (NAGIB, 2006, p. 154).

Nesse sentido, *Inferninho* é, sobretudo, um filme de fronteira: fronteira do porto, entre a terra e o mar, fronteira entre a vontade de partir e a de ficar, fronteira entre cinema e teatro, fronteira entre gêneros, entre masculino e feminino, não colocados como contrapontos, mas sobreposições, uma fronteira que não é margem apesar da marginalidade dos ali presentes. Isso talvez seja o que mais vale a destacar no filme: não é a força dialética que impulsiona o filme, apesar de estar presente, mas justamente as sobreposições realizadas nas fronteiras, o que não é a mesma coisa que interseções. Essas sobreposições carregam as violências e traumas desses personagens tão distintos e distantes – mas que se encontram no mesmo espaço – para uma outra perspectiva que sai da boca do coelho cor-de-rosa: “Não maltrata a vida. Faz carinho na vida”. Assim sendo, *Inferninho* pode desenhar uma outra curva utópica que é igualmente antiutópica: ao não delimitar com exatidão a que parte de exclusão aqueles personagens acenam, mas ao mesmo tempo deixar vislumbrar todos os diferentes, *Inferninho* realiza um gesto utópico justamente por sua imperfeição, e em sua fuga do realismo acaba por construir um entrelugar entre uma imagem utópica, mas também uma utopia sem imagem, tal como pensada por Russell Jacoby (2007). Ou seja, se podemos pensar em uma dimensão utópica no filme, ela se encontra justamente no ato de assumir a imperfeição, o que seria, em si, um gesto antiutópico. Nesse sentido, o filme é, ele mesmo, um conjunto de sobreposições da utopia e da antiutopia.

Não cabe aqui dizer se *Inferninho* – e isso também vale para *Os jovens Baumann* e *A maldição tropical* – acaba por construir um ponto de todo singular no cinema brasileiro, a

partir do desenho que teríamos a partir de Lúcia Nagib, ou seja, curvas de ascendência e descendência da utopia, porque aqui essas curvas são sobrepostas, quase que se anulando. Ao mesmo tempo, é digno de nota que esses filmes também são dos que, na atualidade, não reafirmam o realismo como ponto de partida estético fundamental para nossa arte e nosso cinema. Obviamente, nos últimos anos, outras estéticas são cada vez mais exploradas, prenunciando, talvez, que certa estrutura perceptível até o início dos 2000, que é o escopo do livro de Nagib, não possa mais ser corroborada. Não sei se é o caso de afirmar categoricamente que essas curvas estavam ligadas a um cinema realista, mas essas outras estéticas talvez anunciem que o jogo entre o utópico e o antiutópico no cinema brasileiro tenha se tornado cada vez mais complexo, desvelando na utopia e na antiutopia aquilo que Bakhtin (2012, p. 47) percebia na ideologia: “em todo signo ideológico confrontam-se índices de valor contraditórios”. *Inferninho* e os outros filmes parecem querer dizer: só é utópico se não for utópico.

A citação anterior de Bakhtin pode querer invocar tanto Karl Mannheim quanto Paul Ricœur. Não atendo à problemática bastante complexa que esses autores poderiam trazer à discussão e que, todavia, poderia ajudar na discussão desses problemas, principalmente na relação entre realismo e o apego a certa noção de utopia (e também de antiutopia). Chama-se atenção para o fato de que principalmente Ricœur ressalta que os paradoxos da ideologia são congruentes, quando não simultâneos, aos da utopia: “o ponto de inflexão da ideologia, aquele em que a sua função integradora se reverte em distorção, é também, portanto, o ponto de inflexão da utopia” (RICŒUR, 2015, p. 34). Por isso, ao menos esses três filmes e acredito que esse escopo poderia ser ampliado para outros filmes – *Bacurau* de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles; *Imhotep*, de Leo Pырата e outros filmes de Luísa Marques e Darks Miranda como *Lambada estranha* e *Zona abissal*, por exemplo –, parecem indicar que certa utopia

presente na arte inclui aí, explicitamente, seus paradoxos e a própria antiutopia, em uma aproximação com que o próprio Tom Moylan afirmava no início desse texto.

Nesse ponto não se poderia deixar de notar algo sugestivo: a mudança de certa perspectiva que a noção que se tinha de autor no cinema brasileiro, a partir principalmente de Glauber Rocha, não necessariamente é encontrada no cinema brasileiro recente, isto é, um cineasta que se pretendia revolucionário. Obviamente, as implicações políticas de todos esses filmes são contundentes, seja operando a partir de uma reflexão mesma sobre a imagem, como é o caso de *Os jovens Baumann*, seja na remontagem, pastiche, paródia e inflexões temporais de *A maldição tropical*, ou, ainda, no espaço de exigência utopia-antiutópica dos *anormais* de *Inferninho*. Mas é claro, também, que a inflexão política aqui é bastante distinta do que encontramos em gamas já bastante diversas de outros autores. Entre, por exemplo, Ozualdo Candeias e Walter Salles, há uma enorme gama de opções políticas, e os filmes mais recentes parecem abrir ainda mais perspectivas, já que parecem evidenciar, em imagens, histórias, montagens, atuações e fotografias, uma pluralidade que não encontra necessariamente uma tradição no cinema brasileiro, em um sentido eliotiano. Todavia, certa tradição ainda permanece, claro que transformada e com novos elementos. Esse parece ser o caso de um filme como *Arábia*, em que certo realismo ainda se faz presente, mas de maneira renovada. Assim, o que se desenhou até aqui são gestos contraditórios e paradoxais – utópicos e antiutópicos – e que não será diferente, inclusive, quando da continuidade realista.

Precariedade

Voltando a certa tradição realista brasileira, *Arábia* também não vai articular uma imagem utópica, mas terá,

entretanto, uma possibilidade de saída. Um dos filmes atuais que articulam o lugar de um proletariado precarizado – como também acontece em *Estou me guardando para quando o carnaval chegar*, de Marcelo Gomes, por exemplo –, o filme de Uchoa e Dumans trabalha incessantemente com uma articulação entre a possibilidade de representação e a possibilidade de narrar. Se no filme de Marcelo Gomes temos a redenção no encontro com o mar quando da época do carnaval – querendo ou não, reencontro que lembra o mote de *Deus e o Diabo*, do sertão que vai virar mar –, em *Arábia* a redenção existe somente na possibilidade de se contar (e recontar a própria história). É a possibilidade de ser ouvido que se coloca como um gesto utópico, principalmente numa época em que as histórias se acumulam de maneira vertiginosa.

É interessante pensar em como o proletariado paulatinamente ocupa um lugar periférico na literatura e no cinema brasileiro, não sendo um *locus* constante de investigação, reflexão e representação, apesar de que as relações de classe estejam tendo atenção, como é o caso do livro *Infiltrados e invasores*, de Mariana Souto. Aqui, se chama atenção para a classe trabalhadora, suas problematizações e preocupações. Mas, por outro lado, não deixa de ser sintomático que um livro sobre os gestos utópicos e antiutópicos, como o de Lucia Nagib, não mencione um filme sequer em que o foco ou mesmo o protagonista seja do proletariado: uma sensação estranha que faz com que *ABC da greve* pareça um desses documentários ficcionais, como o dos Baumann, ou que o personagem do homem comum de Flávio Migliaccio em *Terra em transe* ainda estivesse gritando “um momento!”. Vetor importante para as utopias desde o século XIX, o proletariado enquanto potencial transformador – tão típico dos filmes revolucionários russos ou até mesmo de um romance brasileiro como *Parque industrial*, de Patricia Galvão, a Pagu – teve tão pouco espaço dentre as narrativas brasileiras. Como aponta Angela de Castro Gomes

(2005, p. 17), “se o trabalhador é o esteio da sociedade, mas não é reconhecido como tal pelas outras ‘classes sociais’, cumpre lutar para que esta situação se transforme. Esta luta é uma luta política”. Se a pesquisadora apontava isso sobre a consolidação da classe trabalhadora brasileira nas primeiras décadas do século XX, o problema é ainda acentuado em um cenário mais contemporâneo em que a possibilidade de esperança se dilui diante da precarização do trabalho a partir da destruição sindical, do desalento da falência do estado de bem-estar social pelo mundo todo, por causa, entre outros, da desestruturação sindical – como aponta Adam Przeworski (2020). O último resguardo acaba sendo a possibilidade de narrar e se narrar. Enfim, diferentemente de certa classe trabalhadora, a classe de um mundo precarizado não se constituiria mais enquanto possibilidade de luta política – principalmente coletiva – e, mesmo que “classe trabalhadora” seja um termo utilizado ele é, também, cada vez mais esvaziado de sentido político e cultural.

Em *Arábia* acompanhamos inicialmente André, um dos protagonistas do filme, que encontra o diário de um trabalhador, Cristiano, e através desse diário somos levados aos encontros e descompassos da vida desse operário. Ou seja, o que temos é uma narração que evoca uma outra narração, e nessa outra narração a vida de Cristiano se encontra, também, em diálogo com as mudanças do país nos últimos anos. É interessante esse mecanismo: ao invés dos diretores/roteiristas simplesmente narrarem a vida de Cristiano, eles colocam um intermediário – André – como aquele que, ao desvelar as palavras de Cristiano, permite a ele essa existência, uma existência que se dá na e pela palavra escrita, que para nós é traduzida em imagem nessa segunda narrativa. Operação bastante complexa – narração, leitura, tradução, adaptação, segunda narrativa, tudo isso em jogo para capturar uma curva de esperança, frustração e fim das expectativas que poderiam surgir para uma classe trabalhadora. Esse esquema do filme inicialmente já

problematiza a possibilidade (ou impossibilidade) de narração da e sobre as classes tidas como subalternizadas. Como Spivak iria salientar em resposta ao seu próprio texto *Pode o subalterno falar?*, certa possibilidade para o subalterno falar não é somente “abrir espaço” para essas outras narrativas (que em geral não são escutadas), mas demonstrar os mecanismos pelos quais os subalternos não podem falar⁴³. Nesse sentido, em *Arábia* não é necessariamente a voz desse subalternizado levada ao filme, mas o filme que demonstra o próprio processo de silenciamento e de impossibilidade de fala desse mesmo subalterno, mas que encontra uma possibilidade de escuta a partir da palavra escrita.

Em uma história impossibilitada de ser contada, o que temos é em igual importância a história de Cristiano e a demonstração de mecanismos de silenciamentos e desconstruções de um proletariado precarizado. E é nesse jogo, ou seja, na própria ideia de narrativa (que se espelha dentro do filme), que seria possível perceber algum gesto utópico em uma curva claramente antiutópica. É isso que percebe com muita agudeza Vera Lúcia Figueiredo (2020): “o ato de narrar permite-lhe [a Cristiano] uma vitória, ínfima que seja, sobre a fragmentação e efemeridade que o atual estágio do capitalismo impõe ao trabalhador” (p. 54). Entretanto, como também observa a pesquisadora, no filme “não há também esperança de retomada da luta coletiva” (p. 59). Nesse sentido, mesmo destinado à derrota, Cristiano ainda tem na narrativa uma pequena vitória, na forma de narrativa que se transmite como um vislumbre de compartilhamento em momentos em que o laço social está esfacelado. Thiago Canetti (2021) aponta que hoje “as promessas de desenvolvimento e progresso colocadas pela ordem hegemônica do capital foram estranguladas por uma economia sitiada pela crise permanente. Essa situação de emergência levou o mundo a ruir sobre a cabeça dos indivíduos que tentam sobreviver nesta sociedade transtornada”. Aqui não

⁴³ Essas discussões foram mais aprofundadas em Auad (2019).

se trata apenas de sobreviver, mas de narrar, de existir, porque se cria uma possibilidade da narrativa.

Nesse sentido, *Arábia* encena várias outras obras contemporâneas em que a possibilidade de contar a história e narrar pretende superar apagamentos históricos, traumas e exclusões, mas que ao mesmo tempo expõe os mecanismos de silenciamento, como é o caso de obras como *Becos da memória*, de Conceição Evaristo ou, mais proximamente ainda do filme, *O corpo interminável*, de Claudia Lage (2019, p. 17): “o nome, nenhum nome, a resposta é sempre não”. Assim, o gesto utópico possível, nesse mundo tão antiutópico de *Arábia*, é o gesto de criar a possibilidade da narração, a possibilidade de contar a história, de se contar essa tentativa de sobrevivência da história, para que alguém, algum leitor, algum espectador, possa, também, reconhecer aquela vida. Ao fim e ao cabo, ser escutado é a possibilidade que *Arábia*, mesmo diante do mundo antiutópico, nos coloca. E ser escutado pode ser pensado como utópico, “na capacidade que a humanidade possui de se opor à opressão dos ditames sociais, e de lutar pela reorganização de uma dada ordem vigente” (SANTOS & CAVALCANTI, 2019, p. 137). Nesse sentido, a reivindicação política de *Arábia* é uma reivindicação pela escuta, mais do que pela fala, e é nessa escuta – e leitura, como é o ato de André – que o gesto do cinema brasileiro mais realista ainda pode ser visto, também, como utópico.

Referências:

AGAMBEN, Giorgio. **A aventura**. Tradução Cláudio Oliveira. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

ALPENDRE, Sérgio. **‘Inferninho’ acerta no tom alucinatorio e revela-se uma adorável surpresa**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/05/inferninho-acerta-no-tom-alucinatorio-e-revela-se-uma-adoravel-surpresa.shtml>. Acesso em

AUAD, Pedro Trindade. E quando o subalterno fala? Ideologia, tradução e ética. **Criação e Crítica**. São Paulo, n. 24, p. 115-130, 2019.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Tradução Michel Lahud & Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC Ed., 2012.

CANETTIRI, Thiago. Uma maldição tropical: notas sobre o devir-periferia do mundo. **Revista Porto Alegre**. Disponível em: <http://revistaportoalegre.com/uma-maldicao-tropical-notas-sobre-o-devir-periferia-do-mundo/#:~:text=As%20promessas%20de%20desenvolvimento%20e,tentam%20sobreviver%20nesta%20sociedade%20transtornada>. Acesso em 20 de fev. 2021.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional. Tradução Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

ESPOSITO, Roberto. **Bios**: biopolítica e filosofia. Tradução Wander Melo Miranda. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. Arábia: o trabalho e o lugar político da escrita. *In.*: _____. **A ficção equilibrista**: narrativa, cotidiano e política. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Belo Horizonte: Relicário, 2020.

JACOBY, Russell. **Imagem imperfeita**: pensamento utópico para uma época antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

LAGE, Claudia. **O corpo interminável**. Rio de Janeiro: Record, 2019.

LUDMER, Josefina. **Aqui América Latina**: uma especulação. Tradução Rômulo Monte Alto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

MIRANDA, Wander Melo. Nações literárias. *In.*: _____. **Nações literárias**. Cotia, SP: Atiliê Editorial, 2000.

MOYLAN, Tom. **Distopia**: fragmentos de um céu límpido. Tradução Felipe Benicio, Pedro Fortunato & Thayrone Ibsen. Maceió: Edufal, 2016.

NAGIB, Lúcia. **A utopia no cinema brasileiro**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PRZEWORSKI, Adam. **Crises da democracia**. Tradução Berilo Vargas. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

QUEIROZ, Luciana Molina. **A imagem negativa**: uma política da ficção. Tese (Doutorado em Teoria e História Literária) - Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 165. 2018.

RICCEUR, Paul. **A ideologia e a utopia**. Tradução Sílvio Rosa Filho & Thiago Martins. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

SANTOS, Arenato & CAVALCANTI, Ildney. Imagens da esperança e utopia: as trilhas utópicas de Perséfone em “Segundo porto agora é das alegrias”, de Izabel Brandão. *In.*: _____ (Org.). **Utopismos alagoanos**: de ilhas, cidades e viajantes. Maceió: Edufal, 2019.

VERNANT, Jean-Pierri & VIDAL-NAQUET, Pierre. **Mito e tragédia na Grécia antiga**. Tradução Anna Lia A. de Almeida Prado, Maria da Conceição M. Cavalcanti e Filomena Yoshie Hirata Garcia. São Paulo: Duas Cidades, 1977.

VIRILIO, Paul. **Estética da desapareição**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

Filmografia

A BRUXA de Blair. Direção: Daniel Myrick & Eduardo Sánchez. Estados Unidos: Haxan Films, 1999. (81 min). Título original: The Blair Witch Project.

A MALDIÇÃO tropical. Direção: Luisa Marques & Darks Miranda. Brasil, 2016. (14min).

ABC da greve. Direção: Leon Hirszman. Brasil, 1990. (75 min).

ARÁBIA. Direção: João Dumans & Affonso Uchoa. Brasil: Katásia Filmes, Vasto Mundo, 2017. (97 min).

BACURAU. Direção: Juliano Dornelles & Kleber Mendonça Filho. Brasil, França: SBS Productions, CinemaScópio, Globo Filmes, 2019. (132 min).

CENTRAL do Brasil. Direção: Walter Salles. Brasil: VideoFilmes, 1998. (113 min).

CIDADE de Deus. Direção: Fernando Meirelles & Kátia Lund. Brasil: O2 Filmes, Globo Filmes, 2002. (130 min).

CINEMA, aspirinas e urubus. Direção: Marcelo Gomes. Brasil: REC Produtores Associados, Dezenove Som e Imagens, 2005. (99 min).

DEUS e o Diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha. Brasil, 1964. (120 min).

ESTOU me guardando para quando o carnaval chegar. Direção: Marcelo Gomes. Brasil: Netflix, 2019. (86 min).

HANS Staden. Direção: Luís Alberto Pereira. Brasil, Portugal: Lapfilme do Brasil, Jorge Neves Produções Audiovisuais, Prêmio HBO de Cinema de 1998, Ministério da Cultura do Brasil, 1999. (92 min).

IMHOTEP. Direção: Leo Pyrata. Brasil, 2015. (12 min).

INFERNINHO. Direção: Pedro Diógenes & Guto Parente. Brasil: Marrevolto Filmes, Grupo Bagaceira, Tardo Filmes, 2018. (82 min).

LAMBADA estranha. Direção: Darks Miranda. Brasil, 2020. (12 min).

O HOMEM que copiava. Direção: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre, Globo Filmes, 2003. (123 min).

O INVASOR. Direção: Beto Brant. Brasil: Pandora Filmes, Europa Filmes, 2002. (97 min).

OS JOVENS Baumann. Direção: Bruna Carvalho Almeida. Brasil: Sancho, 2018. (70 min).

SHORTBUS. Direção: John Cameron Mitchell. Canadá: Fortissimo Films, Q Television, 2006. (101 min). Título original: Shortbus.

TERRA em transe. Direção: Glauber Rocha. Brasil: Mapa Produções Cinematográficas Ltda., 1967. (106 min).

TERRA estrangeira. Direção: Walter Salles & Daniela Thomas. Brasil, Portugal: Animatógrafo Cinema e Vídeo, VideoFilmes, 1996. (110 min).

ZONA abissal. Direção: Luisa Marques & Darks Miranda. Brasil, 2020. (13 min).

O mapa do sonho: identidade e utopia em *A terra dos meninos pelados*, de Graciliano Ramos

José Minervino da Silva Neto

Ao sair da prisão, em janeiro de 1937, Graciliano Ramos precisava urgentemente de recursos para sobreviver e, como relata a história, dependia da ajuda de amigos para remediar tal situação. Até aquele ano, o escritor alagoano já havia publicado três romances: *Caetés* (1933), *S. Bernardo* (1934) e *Angústia* (1936, ano em que fora encarcerado), cujos enredos tratam, em resumo, de temas ásperos. O trauma da prisão injusta poderia ter sido transfigurado em mais uma obra desse tipo; no entanto, os fatos seguiram um rumo diferente. Logo após escrever o conto *A terra dos meninos pelados* em fevereiro daquele mesmo ano, para “distrair a filha mais nova de José Lins” (RAMOS, 1979, p. 117), foi anunciado um concurso de literatura infantil organizado pela Comissão Nacional de Literatura Infantil, órgão ligado ao Ministério da Educação, cujo prêmio seria a publicação dos livros e um valor em dinheiro para cada vencedor. Graciliano submeteu sua primeira narrativa do gênero infantil ao certame, logrou o

terceiro lugar e uma quantia suficiente para pagar dois meses de pensão (RAMOS FILHO, 2013). O livro viria a ser publicado em 1939, um ano depois do aclamado romance *Vidas secas*, e talvez por isso tenha passado despercebido (ou mal percebido) pela crítica da época⁴⁴.

Esse conto não foi apenas sua incursão inaugural na literatura infantil, mas também uma experiência utópica na obra de Graciliano. O protagonista Raimundo busca para si um mundo melhor ou, no mínimo, mais justo, onde possa ser aceito como é, com sua cabeça pelada e seus olhos bicolors. Para isso, refugia-se num mundo maravilhoso, chamado Tatipirun, “onde não há cabelos e as pessoas têm um olho preto e outro azul” (RAMOS, 1939, p. 5)⁴⁵. Ao se deparar com seu eu replicado nos meninos pelados, Raimundo engendra uma jornada de autoconhecimento e de construção identitária. Nesse percurso, além da tensão entre o seu mundo real (Cambacará) e mundo imaginário (Tatipirun), dois eventos são cruciais e guias desta análise: o episódio do menino sardento e o retorno da princesa Caralâmpia.

O parágrafo acima suscita, então, dois conceitos que se cruzam aqui: identidade e utopia, que se articulam na obra tanto na dimensão verbal quanto na imagética. Isso se manifesta já no começo do enredo quando a voz narrativa aponta que: “Havia um menino diferente dos outros meninos: tinha o olho direito preto, o esquerdo azul e a cabeça pelada. Os vizinhos mangavam dêle e gritavam: — Ó pelado!” (RAMOS, 1939, p. 5). Ora, esse “menino diferente” é um eu diante dos “outros meninos”, cuja identidade distinguida *a priori* por seus caracteres físicos provoca estranhamento no outro e o torna vítima de violência e de segregação. O conflito do conto se estabelece na aparente diferença que separa radicalmente

⁴⁴ Um dos principais ensaios críticos sobre a obra de Graciliano Ramos, *Ficção e confissão*, escrito por Antonio Candido (2006), sequer menciona *A terra dos meninos pelados*.

⁴⁵ Utilizo como referência a primeira edição do livro, por isso mantive a grafia da época nas citações diretas.

um e outros, embora todos sejam *meninos*. Da perspectiva preconceituosa dos seus algozes, Raimundo é apenas o “pelado”, reduzido a coisa, diverso demais para fazer parte do grupo. A problemática da identidade do menino se aprofunda quando a narrativa afirma que:

Tanto gritaram que êle se acostumou, achou o apelido certo, deu para se assinar a carvão, nas paredes: Dr. Raimundo Pelado. Era de bom gênio e não se zangava; mas os garotos dos arredores fugiam ao vê-lo, escondiam-se por detrás das árvores da rua, mudavam a voz e perguntavam que fim tinham levado os cabelos dêle. Raimundo entristecia e fechava o olho direito. Quando o aperreavam demais, aborrecia-se, fechava o olho esquerdo. E a cara ficava tôda escura (ibidem).

De fato, Raimundo não pode fugir dos limites de seu corpo, pois nasceu calvo, porém ao assinar seu nome acrescenta o título de “Dr.”, com inicial maiúscula, à frente de “Raimundo Pelado”. Note-se que a personagem é interpelada sob três formas distintas: para os outros meninos da rua é o “pelado”; ele assina “Dr. Raimundo Pelado” e a voz narrativa onisciente assinala-o por “Raimundo”. A identidade do protagonista flutua entre o que é, como é e como é visto. A sua existência produz uma dialética entre a forma pela qual ele se vê e o olhar dos outros. Se para estes ele é uma alteridade inassimilável, a ponto de o estranhamento fazer-lhes fugir de sua presença e irem se esconder atrás das árvores, para si Raimundo é mais do que aquela metonímia. Ao assinar-se “Dr.”, Raimundo apresenta uma dimensão utópica da sua identidade, da narrativa que faz de si mesmo, como diria Ciampa (2005), cujo devir tem como característica a incompletude e o inacabamento que induzem à busca constante de uma imagem ideal de si.

Na imagem abaixo, Nelson Boeira Faedrich, ilustrador da primeira edição de *A terra dos meninos pelados*, na qual me baseio aqui, faz uma interpretação do estado de desconforto vivenciado por Raimundo no seu mundo real, na medida em que materializa a identidade da personagem transpondo suas principais características físicas do verbal para o visual do seguinte modo:

Figura 1 - Raimundo.



Fonte: Ramos, 1939, p. 6.

Com base no conceito de “livro com ilustração” de Linden (2018), que afirma que tal modalidade de livro infantil apresenta uma redundância de sentidos entre o que está expresso no plano das palavras e no das imagens, percebe-se que Faedrich busca a fidelidade ao ilustrar a prosa graciliana. Estão lá os traços identitários de Raimundo informados no início do enredo, a cabeça pelada e os olhos bicolores, nos quais usa hachuras no lado esquerdo para demarcar a heterocromia devido ao alto contraste de preto e branco da arte. Contudo, o ilustrador não se limita a produzir significantes coerentes com as palavras, ele as interpreta com a sua experiência pessoal a respeito do que compreende como a imagem de um menino das décadas de 30 e 40 do século passado. A voz narrativa do conto sequer menciona as roupas trajadas pelo protagonista no seu mundo real e essa lacuna é preenchida pelo ilustrador ao vestir Raimundo com camisa listrada, calças e sapatos escuros, aproveitando-se das elipses típicas da escrita de Graciliano, que se sustenta na força dos verbos e dos substantivos e no uso comedido dos adjetivos. Porém, a figura 1 chama mais atenção por um detalhe: a postura da personagem, com as mãos nos bolsos da calça, exprime a sensação de desalento, ao tempo em que a direção do olhar mira as árvores onde os meninos se escondem para zombar dele. A imagem capta a tristeza e a solidão do menino diferente dos outros meninos e faz uma leitura do desacordo entre o sujeito e o seu mundo.

Sob o olhar dos meninos da rua, Raimundo é o *outro*, uma alteridade cujas marcas identitárias causam repulsa e indagações ao grupo. Perguntam-se: “— Quem raspou a cabeça dêle? perguntou o moleque do tabuleiro. — Como botaram os olhos de duas criaturas numa mesma cara? berrou o italianinho da esquina” (RAMOS, 1939, p. 7). Notam que a figura de Raimundo se assemelha à deles, pois é um menino, ao tempo em que lhes parece paradoxal uma pessoa ter íris com cores diversas. Aproximaram-se dele, certa vez, a ponto de perceberem seus olhos, mas fogem da sua presença por não

compreenderem o conjunto daquela imagem divergente na paisagem, como se a sua existência ameaçasse a normalidade reivindicada pelo bando por meio de seus atos de estranheza, de medo e de violência irracionais. Enquanto o enredo se passa no seu mundo real, o protagonista consegue apenas “grunhir” como resposta aos insultos: “— Era melhor que me deixassem quieto, *disse Raimundo baixinho*” (idem).

Estabelece-se, portanto, uma relação de exclusão⁴⁶ entre Raimundo e seus conterrâneos, que não permite o encontro com o outro⁴⁷. Dessa perspectiva, ele é visto “mediante sua redução metonímica a *um de seus traços aparentes* de identidade”, que tem o custo moral de violentar a humanidade do outro, pois se ignora seus “traços invisíveis”, tudo aquilo que não está disponível ao olhar (CASALI, 2018, p. 13, grifo do autor). Ele é visto, mas não é ouvido. Impõem-lhe a alcunha de “pelado”, que assume por insegurança quanto à própria imagem, uma identidade que não resulta de suas escolhas, ou seja, que não pertence à narrativa feita sobre si mesmo e que nega a sua condição humana.

Até este ponto, o que se sabe de Raimundo vem dessa prática preconceituosa de identificação. Ainda não apareceu um conteúdo substancial que qualifique o “Dr.” assinado a carvão nas paredes. Mas ele tem desejos, quer que o deixem quieto, já que não lhe permitem se apresentar por inteiro nem falar. E mais: Raimundo tem um plano de fuga.

[...] Conversava sozinho e desenhava na calçada coisas maravilhosas do país de Tatipirun, onde não há cabelos e as pêssoas têm um ôlho preto e outro azul.
Um dia em que êle preparava com areia molhada, a serra de Taqarítú e o rio das

⁴⁶ Jodelet (2002) classifica esse tipo de relação excludente como alteridade radical, cuja forma mais expressiva é o racismo.

⁴⁷ A expressão-conceito “encontro com o outro” foi tomada aqui de um artigo de Olga de Sá (2018), listado nas referências.

Sete Cabeças, ouviu os gritos dos meninos escondidos por detrás das árvores e sentiu um baque no coração (RAMOS, 1939, p. 5-7).

Justamente quando está envolto nessas imaginações é que Raimundo sente um “baque no coração” devido aos insultos lançados pelos outros garotos da rua com suas indagações acerca da cabeça pelada e dos olhos bicolors. O seu mundo real acarreta sofrimento para o indefeso menino, negam-lhe a possibilidade do encontro e do compartilhamento daquele espaço, a rua. Entretanto, na sua brincadeira solitária, ele constrói a partir da imaginação uma espécie de mapa de seu mundo maravilhoso particular: um mapa do sonho⁴⁸. Em seguida, amplia o projeto para uma maquete feita com terra molhada, que dá forma tridimensional à serra de Taquaritu e ao rio das Sete Cabeças, tornando palpável e mais aproximado o objeto idealizado da realidade concreta. Toda essa cartografia tem o propósito de configurar Tatipirun e o que está lá de mais importante, os meninos pelados, imagem e semelhança de seu arquiteto. Inspirado em Bloch (2005, p. 24), é possível afirmar que o menino elabora artisticamente uma “pré-aparência tomada da realidade”, que veicula uma “imagem final de um mundo mais perfeito” do que aquele ora experimentado pela dor. Sonho sim, mas, ainda com Bloch, trata-se de um sonho diurno, que é do tipo que não se desliga da realidade e impulsiona para frente.

O modo como Raimundo se vê não compactua com o modo pelo qual é visto, daí assinar-se “Dr. Raimundo Pelado”, comunicando que *excede* à imagem que fazem dele. Deseja ser aceito como é, por isso, para fugir daquilo que lhe impõem, a violência gratuita em razão do seu rosto destoante, sonha com um lugar onde a sua diferença seria anulada pela igualdade (RIBEIRO, 2016). A estratégia da

⁴⁸ Metáfora empregada por Neil deGrasse Tyson num dos episódios do seu programa televisivo *Cosmos: mundos possíveis*.

narração de introduzir a utopia como a rota de fuga leva-o para uma jornada de autoconhecimento, que se trata da sua construção identitária, pois os meninos pelados constituirão uma alteridade que lhe permitirá desvelar o seu eu verdadeiro. A exemplo dos heróis dos contos maravilhosos, após sofrer um dano Raimundo se levanta do mundo da opressão e caminha no sentido de Tatipirun⁴⁹:

Raimundo levantou-se, entrou em casa, atravessou o quintal e ganhou o morro. Aí começaram a surgir as coisas estranhas que há na terra de Tatipirun, coisas que êle tinha adivinhado, mas nunca tinha visto. Sentiu uma grande surpresa ao notar que Tatipirun ficava ali perto de casa. Foi andando na ladeira, mas não precisava subir: enquanto caminhava, o monte ia abaixando, baixando, aplanava-se como uma fôlha de papel. E o caminho, cheio de curvas, estirava-se como uma linha. Depois que êle passava, a ladeira tornava a empinar-se e a estrada se enchia de voltas novamente (RAMOS, 1939, p. 8).

A imagem abaixo pode ser lida de várias maneiras, principalmente confirmando os sentidos do texto verbal que indicam a saída de Raimundo do seu local de origem, e é passível de crítica pela falta de “coisas estranhas que há na terra de Tatipirun” que a narração informa haver pelo caminho, omitidas no trabalho do ilustrador. Porém, na minha leitura, há um indício de metalinguagem na organização da ilustração: o movimento do menino, indo da esquerda para direita, lembra a direção da escrita, por meio da qual se cria um mundo com a palavra. Ao mover-se para a direita o mundo imaginário

⁴⁹ Esse diálogo de *A terra dos meninos pelados* com os contos maravilhosos estudados por Propp (2002) reforça a presença da utopia na obra, pois ela mobiliza a dinâmica dessas narrativas repletas de personagens, tais quais Raimundo, ávidas por superar suas desgraças pessoais e por alcançar uma vida melhor ao cabo de suas jornadas.

vai tomando a forma que o protagonista imaginava enquanto brincava sozinho na calçada. Tatipirun se materializa conforme ele caminha e seu encontro com os meninos pelados aproxima-se mais. Há, portanto, um diálogo mais aberto entre palavras e imagens, e não a mera visualização de uma personagem caminhando como relata a narração. As linhas da imagem convergem para o lado direito do quadro, sugerindo setas que apontam para um ponto de fuga.

Figura 2 – Raimundo a caminho de Tatipirun.



Fonte: Ramos, 1939, p. 9.

Seguindo nessa direção, Raimundo alcança Tatipirun, onde experimenta muitas aventuras. No entanto, seu encontro com os meninos pelados não ocorre pacificamente, pois estranham suas roupas e seus costumes, riem dele quando perguntam se encontrou a Caralâmpia e não obtêm uma resposta correta, pois desconhece a princesa. Apesar de terem semelhanças, o outro constituído pela imaginação foge ao controle do criador: a alteridade do mundo imaginário possui autonomia, não se desdobra em narcisismo (RIBEIRO,

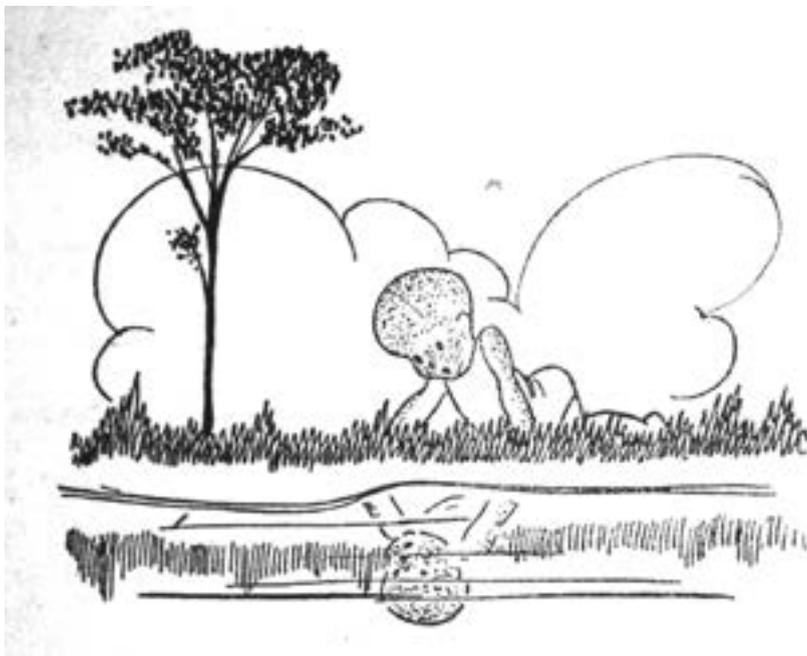
2016). Tal fenômeno será crucial para a jornada de Raimundo, pois a identidade do sujeito emerge da dialética eu/tu, do eu que não é o outro, que por sua vez também é um eu. Psicologicamente, o eu se defronta com outros eus dentro de si e com aquele que deseja vir-a-ser, utópico. Numa metamorfose contínua, a identidade do ser é uma busca permanente de aperfeiçoamento das representações do eu para o outro, a unidade da multiplicidade encerrada num corpo (CIAMPA, 2005).

A igualdade entre os habitantes de Tatipirun e Raimundo se desdobra em *diferença* à medida que cada personagem apresenta personalidades singulares. Isso assusta Raimundo, lembrando-o da zombaria movida pelos meninos da rua, e ele foge para detrás das árvores, longe da vista de seus anfitriões. Para o protagonista, nesse primeiro contato, ao rirem dele os meninos pelados demonstram hostilidade. Porém, ao ser alertado pela personagem Tronco sobre o caráter pacífico e bondoso da gente de Tatipirun e, em seguida, aceitar a túnica azul da d. Aranha, o estrangeiro começa a perceber o quanto tem a aprender naquele mundo. Paramentado à moda local, Raimundo é tido como mais um menino pelado por aqueles que procuram “o menino que veio de Cambacará” (RAMOS, 1939, p. 23), e usa dessa vantagem para se revelar no instante mais favorável, quando tem a certeza de que não será violentado novamente. O encontro se dá a partir desse ato de despir-se das roupas de Cambacará e colocar-se na condição do outro para que haja uma relação horizontal e acolhedora. Visto como menino, Raimundo fala e ouve, dialoga, conhece e é conhecido por todos, vai reconfigurando sua identidade. Diante de Talima declara: “Você é bonita” (idem, p. 28). Olhando para alguém com traços físicos idênticos faz um autoelogio, demonstrando mudança em comparação ao pejorativo “pelado” que agregara ao próprio nome e substanciando o utópico título de “Dr.”.

Em Tatipirun, o menino projeta nos demais meninos e meninas os seus marcadores de identidade superficiais, os olhos bicolores e a calvície, mas também do seu conteúdo ético interior, fazendo com que sejam uma alteridade complementar do seu eu. Formam-se duplos de Raimundo, cuja ressonância imagética não corresponde a um comportamento mecânico e repetitivo dos atos de seu criador. Faz-se outro para si mesmo como meio de se ver naquilo que é singular, bem como naquilo que estabelece a diferença, a alteridade, fugindo, portanto, do narcisismo. Porém, dentre os habitantes de Tatipirun, surge aquele que seria o duplo mais simétrico de Raimundo, o menino sardento, que logo monopoliza a atenção daquele para lhe falar de seu projeto curioso e incompreendido pelos conterrâneos.

Raimundo se identifica com o sardento de imediato, como a resposta do espelho para a luz. Está diante de alguém com um rosto e um projeto peculiares, como o são os seus. Replicando-se, o protagonista cria um mundo com outra geografia para escapar da violência do seu mundo real. Já o menino sardento, inconformado com a sua cara “cheia de manchas”, propõe semelhante expediente como método para realizar seu plano ao declarar: “É. Uma cara assim assim. Tenho visto nas poças d’água. O meu projeto é êste: podíamos obrigar tôda a gente a ter manchas no rosto. Não ficava bom?” (RAMOS, 1939, p. 42). Essa indagação atinge o íntimo de Raimundo e o recorda dos “garotos que mangavam dêle” (ibidem). Abaixo, na ilustração de Faedrich para a fala de sardento, expressa-se todo seu assombro com a cara manchada, o que dialoga com o olhar inseguro de Raimundo na figura 1.

Figura 3 – Sardento e sua imagem na água.



Fonte: Ramos, 1939, p. 42.

Diante do menino da cara manchada o menino diferente vê-se no espelho, autoavalia-se. Conforme Bloch (2005, p. 24), “sonho diurno” e “projeto” são termos sinônimos, ambos se lançam para um futuro melhor a partir da materialidade do presente. Os dois meninos possuem a mesma utopia: o reconhecimento do outro, porém anulando as diferenças fazendo com que todos reproduzam o conteúdo imediato de sua identidade, o rosto, símbolo da dor e da segregação.

No entanto, ambos se contradizem no tocante ao plano de ação. Enquanto Raimundo busca o encontro ético com o outro — “Eu queria ver se encontrava os meninos pelados” (RAMOS, 1939, p. 12), diz à Laranjeira no início da aventura —, o sardento pretende “obrigar tôda a gente a ter manchas” para se sentir confortável com sua imagem, o que denota uma intenção autoritária e que, para usar um termo caro a

Ciampa (2005), valoriza a *mesmice* esvaziada de sentido, porque apenas reposição e imobilismo. De acordo com Ribeiro (2016, p. 66), ao avaliar seu drama pessoal reproduzido em outra personagem, Raimundo “começa a perceber que a homogeneização idealizada é nociva”. Ao ser instado a opinar sobre o plano do sardento, o protagonista promove uma reflexão até chegar a sua resposta: “Êles bolem com você por causa da cara pintada?” Por força das respostas infundadas do menino sardento, pois sua relação com seus pares é pacífica, Raimundo arremata:

— Não senhor, que a gente não é rapadura. Êles não gostam de você? Gostam. Não gostam do anão, do Fringo? Está aí. Em Cambacará não é assim, aborrecem-me por causa da minha cabeça pelada e dos meus olhos. Tinha graça que o anão quisesse reduzir os outros ao tamanho dêle. Como havia de ser? (RAMOS, 1939, p. 43-46).

Essa reflexão diante do espelho conscientiza Raimundo acerca dos problemas em seu plano de fuga. É necessário voltar ao mapa, buscar caminhos alternativos. Além de mobilizar o sujeito, o sonho diurno também orienta ajustes de rota. Uma das funções da utopia é justamente esta: permitir que, pela antecipação do futuro, o ser que sonha possa olhar para o presente e perceber nele as possibilidades de realização do novo (BLOCH, 2005). O menino sardento projeta um futuro irrealizável, antiético, enquanto, na sua jornada por Tatipirun, Raimundo aprende lições valiosas com o diferente, assim transcende a *mesmice* e torna a novidade possível. Se “ninguém é rapadura”, logo ele também não é o mesmo sempre, mas, sim, sujeito em constante movimento, ávido por mudança.

É na relação dialética com o outro que Raimundo se desenvolve identitariamente. No seu mundo real, a alteridade

hostil impede o encontro, interrompe a dialética. Em Tatipirun, celebram-se as trocas simbólicas promovidas por uma alteridade hospitaleira em meio aos intensos diálogos abertos a todas as vozes. Ao falar com seus duplos, Raimundo fala consigo mesmo e promove seu autoconhecimento, expresso na forma radical com que recusa seu próprio plano ao contrariar o projeto do sardento de anular as diferenças impondo uma “homogeneização estéril e redutora” (RIBEIRO, 2016, p. 60). Torna-se um defensor da diferença contra a igualdade nociva. E cabe à princesa Caralâmpia mostrar uma possibilidade de futuro para essa nova identidade em construção.

Caralâmpia constitui para Raimundo um *outro* pelo signo invertido, um duplo, em certos aspectos, pela via do contrário. Essa alteridade feminina vai além da diferença entre os sexos, pois a princesa, honrando a resistência e a luta das mulheres, tem atitudes de enfrentamento perante o outro, que o menino ainda não sabe como fazer. Caralâmpia é uma projeção do Raimundo que ele gostaria e planeja ser quando retornar a Cambacará. Eis uma breve comparação entre ambos:

Raimundo: menino triste, inseguro, solitário. Vítima de zombaria e de estranhamento por parte dos vizinhos devido aos olhos bicolores e a cabeça pelada, inventa um mundo onde seus problemas ficam em suspensão enquanto desfruta da hospitalidade de seus habitantes, com quem compartilha sua imagem. Ainda assim, sente-se insatisfeito e deslocado tanto no seu mundo real quanto no imaginário.

Caralâmpia: menina alegre, de olhos bicolores e calva, confiante e querida por todos, utiliza uma coroa de flores, cobras nos braços e um vaga-lume no peito como adereços sem constrangimento, embora somente ela possua tais características. Seu sumiço causa alvoroço entre os habitantes de Tatipirun e coincide com a chegada de Raimundo, a quem interrogam nas primeiras passagens do enredo: “Encontrou a Caralâmpia?” (RAMOS, 1939, p. 17). Faedrich captou essas

nuances na sua leitura e a representou em toda sua plasticidade nesta ilustração:

Figura 4 - Caralâmpia dançando.



Fonte: Ramos, 1939, p. 63.

A Caralâmpia da imagem acima olha diretamente para a pessoa que segura o livro em suas mãos e sorri. Sua pose sugere movimentos livres, dança, brincadeira. Contrasta fortemente com o Raimundo imobilizado da figura 1. Ao contrário do protagonista que escolhe uma túnica azul opaca para vestir, a narração descreve que a princesa usa sem embaraço uma “túnica azulada cor das nuvens do céu” (RAMOS, 1939, p. 48), portanto, transparente, devido à matéria-prima da

confeção, as delicadas teias de aranha. Transparência *versus* opacidade. Enquanto Raimundo reitera a sua percepção de mundo baseada na cultura do tabu da nudez, Caralâmpia e as demais crianças de Tatipirun estão libertas de qualquer culpa cristã-ocidental de censura ao corpo. A transparência, então, reforça o caráter transcendental, por isso utópico, da princesa Caralâmpia: como é totalmente segura de si, não se importa de estar exposta em toda a sua intimidade ao olhar do outro. Algo que Raimundo evita ao escolher a túnica azul, ou seja, a roupa serve, também, como camuflagem para escondê-lo, pois fica parcialmente à vista.

Afora os motivos da viagem a outro mundo e da aparência singular, tudo o que envolve a menina segue pelo avesso das práticas do menino. Além de ter a aceitação dos outros, ela desafia as convenções com ousadia. Em dado momento é descrita como a menina que “sempre teve jeito de princesa” e que “é princesa porque tem jeito de princesa” (RAMOS, 1939, p. 30 e 49). Ao agir conforme uma princesa e ser aceita como tal por seus pares, fazendo coincidir o pensar e o fazer e, assim, processar a sua identidade, como diria Ciampa (2005), a narrativa sugere a possibilidade de mudança e afirma a necessidade da diferença para a constituição do eu.

Ao retornar após o seu sumiço, Caralâmpia relata suas experiências “numa terra diferente das outras” cujos habitantes são “do tamanho das aranhas” e “têm duas cabeças, cada uma com quatro olhos, dois na frente e dois atrás” (RAMOS, 1939, p. 61-62) e sua narrativa é contestada, pois essa paisagem causa estranheza aos ouvintes. O anãozinho é taxativo: “Tudo aquilo é mentira. Esta Caralâmpia mente!” A menina Sira toma a frente da discussão e arremata: “Mente nada! Por que é que não existem pessoas diferentes de nós?” (idem, p. 64). Além do efeito metalinguístico, essa fala desconstrói o mito da verdade absoluta e convida os participantes da disputa a tomarem uma atitude de humildade e respeito à história da princesa, afinal, Tatipirun também é uma “terra diferente”.

Em seguida, Caralâmpia defende seu relato expondo o que viu e como chegou ao lugar da viagem: nesse “fim de mundo” onde esteve, as pessoas também possuem olhos de duas cores e a cabeça pelada e sua viagem foi realizada num automóvel voador, coisas familiares aos meninos pelados. Até o estrangeiro Raimundo é instado a concordar com a verossimilhança da narrativa, visto que encontrara um desses veículos ao chegar em Tatipirun. A atitude de Caralâmpia é a do enfrentamento da alteridade, portanto defende a sua história com ética e sabedoria. Conhece a si mesma e, embora em desvantagem na disputa com os meninos pelados, resiste aos ataques e se coloca perante eles sem medo, apresentando cartografias que excedem os limites de Tatipirun.

Uma característica das personagens femininas em *A terra dos meninos pelados* diz respeito à formação de um discurso que elabora o devir; suas vozes convergem quase sempre para o sentido de que outra realidade é possível ou mesmo desejável. Isso fica explícito na fala de Sira, citada acima, bem como na sugestão de Talima para que Raimundo troque seu nome por Pirundo, o que ele nega e ao fazer isso confirma a sua imagem para si mesmo. No entanto, Caralâmpia é quem personifica o transcendental da categoria *possibilidade*, cara a Bloch (2005). Pois o imperativo do *possível* é o que move a transcendência. Caralâmpia, Sira e Talima enfatizam a “possibilidade de ser/estar”, todas elas defendem a possibilidade de mudança do presente. A princesa apropria-se da matéria disponível, um automóvel voador, explora suas habilidades e faz uma viagem a outro mundo. Ela realiza o que até então parecia irrealizável.

O sumiço da princesa causa alvoroço e perturbação em Tatipirun e seus habitantes não fazem outra coisa a não ser procurá-la durante esse tempo, o que denota todo o afeto que lhe têm. Logo a pergunta “Encontrou a Caralâmpia?”, dirigida a Raimundo no início da aventura, pode ser lida metaforicamente como “Encontrou o que procurava?”, pois a viagem do menino é de uma busca existencial de reconhecimento de si mesmo

e de ser aceito pelo outro, tal qual procede com a menina. Com suas lições de enfrentamento, Caralâmpia representa uma “quebra da circularidade”⁵⁰, paradigma que para Raimundo significará a interrupção da rotina de violência no seu mundo real; conforme tem aprendido, primeiro abandonando a identidade imposta e em seguida apresentando-se ao outro como de fato ele é, só então a mudança acontecerá.

Pois somente me conhecendo e buscando a satisfação dos desejos, é que posso ser o representante de mim perante o outro, porque toda identidade é política, é o lidar com o diferente a fim de encontrar a solução dos conflitos e afirmar a humanidade do outro e de si próprio (CIAMPA, 2005). Para tanto, Caralâmpia tem a proposta da liberdade de ser, do devir sem amarras, para ensinar a Raimundo, que num dado momento questiona: “Então você é princesa, hein? Como foi que você virou princesa?”. A resposta da menina é: “Virando, respondeu Caralâmpia. A gente vira e desvira” (RAMOS, 1939, p. 50-52). Mais uma vez se entrelaça a metalinguagem à fala de uma personagem. Na imaginação, todos podem ser quem desejarem ser. Na vida, é preciso estabelecer uma identidade, ocupar determinado espaço nas relações sociais e intersubjetivas para poder estar diante do outro em igualdade. No “vira e desvira” da Caralâmpia a lição que se pode constatar é tanto a do devir identitário como processo psicológico quanto do movimento dialético da vida que exige de nós uma atitude ética perante o outro. Com isso os olhos de Raimundo parecem se abrir novamente.

A partir desse ponto, a narrativa faz uma suave curva descendente em direção ao final, o chamado da “lição de geografia” (várias vezes mencionada ao longo do enredo) vai ficando mais urgente: “É uma obrigação. Vou-me embora” (RAMOS, 1939, p. 68). Raimundo decide voltar para o seu mundo real e Caralâmpia indica-lhe uma nova rota para a

⁵⁰ Conceito empregado por Magalhães (2001) ao analisar a personagem Sinha Vitória, de *Vidas secas*.

sua utopia: para chegar aos meninos de Cambacará, ele deve enfrentá-los. Entre a tristeza de deixar Tatipirun e a hesitação acerca de um provável retorno, o menino traça um novo plano, mas não sem antes colocar as dificuldades de sua execução:

[...] Quando eu estiver na minha terra, hei de me lembrar da princesa Caralâmpia, que tem um broche de vagalume e pulseiras de cobras de coral. E direi aos outros meninos que em Tatipirun as cobras não mordem e servem para enfeitar os braços das princesas. Vão pensar que é mentira, zombarão dos meus olhos e da minha cabeça pelada. Então ensinarei a todos o caminho de Tatipirun, direi que aqui as ladeiras se abaixam e os rios se fecham para a gente passar (idem, p. 69).

Tatipirun mesmo sendo um espaço utópico, cheio de coisas maravilhosas, é tão somente um refúgio para o menino no qual toda a aflição do mundo real fica suspensa por um tempo. Afasta-o dos perigos, mas não elimina o problema. Nas palavras acima o protagonista reconhece isso, daí a necessidade de voltar a sua terra para responder a sua “lição de geografia”. Em seguida, a narrativa informa que ele retira a túnica azul e veste suas roupas originais, um sinal de que sua jornada de autoconhecimento pelo mundo imaginário foi concluída. Raimundo confirma quem ele é para si e para os meninos pelados, contudo já não é mais o mesmo, pois agora tem algo a ensinar e sabe que se torna inevitável promover um encontro com os outros meninos da vizinhança, é preciso enfrentá-los tal qual fizera a Caralâmpia frente aos seus conterrâneos ao duvidarem da sua história. No entanto, como fazer isso? Como transcender a geografia de Cambacará, “terra de gente feia, cabeluda, com olhos duma côr só?” (RAMOS, 1939, p. 17).

Nas últimas passagens do conto, já se despedindo de seus amigos e amigas de Tatipirun, Raimundo faz um discurso no qual resume as suas aventuras, expõe os afetos construídos no seu percurso e promete, se possível, voltar a esse mundo maravilhoso na companhia de alguns meninos de sua terra. Ao ajustar sua rota, Cambacará afirma-se como a utopia desde sempre perseguida pelo viajante, pois lá estão aqueles por quem deseja ser reconhecido como um menino, não mais pelo outro idealizado no espelho. Bloch (2005) diz que quando uma utopia é realizada, outra maior se ergue perante nossos olhos, pois o futuro melhor nunca se esgota. Agora Raimundo planeja constituir amigos no seu mundo real: “Vou ensinar o caminho de Tatipirun aos meninos da minha terra, mas talvez eu mesmo me perca e não acerte mais o caminho” (RAMOS, 1939, p. 72). Trata-se de *outro* Raimundo, o autor dessas palavras, determinado a corrigir os defeitos de Cambacará para instaurar ali o espaço da sua identidade. Não é tarefa fácil e, corajosamente, ele externa sua hesitação com toda transparência.

O convite que ele pretende levar aos meninos de Cambacará é uma promessa de enfrentamento, sem o qual ele permaneceria sendo o “pelado”, o monstro. Não há como saber se o processo dialético foi totalmente realizado, pois a narrativa é interrompida antes desse encontro projetado para um futuro indefinido. Mas a mudança interna foi alcançada. Ao decidir-se pela luta, Raimundo demonstra a maturidade que lhe falta no começo do conto. Ao invés de silenciar e resignar-se, planeja compartilhar Tatipirun e suas maravilhas com o outro e, assim, construir seu lugar em Cambacará, expandir seus limites geográficos. Portanto, a princesa e o sardento possibilitam ao protagonista dialeticamente adquirir os principais saberes de que necessita para poder voltar ao mundo real com um convite para os meninos da vizinhança conhecerem Tatipirun, ou melhor, conhecer a ele mesmo, Raimundo.

Referências

BLOCH, Ernst. **O princípio esperança**. Tradução Nélio Schneider. Rio de Janeiro: EdUERJ; Contraponto, 2005. (Volume 1)

CANDIDO, Antonio. **Ficção e confissão**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2006.

CASALI, Alipio Márcio Dias. **FronteiraZ**, Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP, vol. 1, nº 21, p. 4-21, São Paulo, dez. 2018. Disponível em: < <https://revistas.pucsp.br/fronteiraz/article/view/38062> > . Acesso em: 8 nov. 2019.

CIAMPA, Antonio da Costa. **A estória do Severino e a história da Severina**: um ensaio de psicologia social. São Paulo: Brasiliense, 2005.

JODELET, Denise. A alteridade como produto e processo psicossocial. *In.*: ARRUDA, Angela (org.). **Representando a alteridade**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução Dorothée de Bruchard. São Paulo: SESI-SP, 2018.

MAGALHÃES, Belmira. **Vidas secas**: os desejos de Sinha Vitória. Curitiba: HD Livros, 2001.

PROPP, Vladímir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Tradução Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. (Coleção biblioteca universal)

RAMOS, Graciliano. **A terra dos meninos pelados**. Ilustrações Nelson Boeira Faedrich. Porto Alegre: Livraria do Globo, 1939.

RAMOS, Clara. **Mestre Graciliano**: confirmação humana de uma obra. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

RAMOS FILHO, Ricardo de Medeiros. **Arte literária em dois ramos graciliânicos**: adulto e infantil. Dissertação (Mestrado em Letras) –

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 117, 2013.

RIBEIRO, Gustavo Silveira. **O drama ético na obra de Graciliano Ramos: leituras a partir de Jacques Derrida**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

SÁ, Olga de. No encontro com o outro, a revelação epifânica. **FronteiraZ**, Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP, vol. 1, no 21, p. 54-65, São Paulo, dez. 2018. Disponível em: < <https://revistas.pucsp.br/fronteiraz/article/view/37477> > . Acessado em: out. 2019.

Literatura e pintura no Século XVI: Erasmo e Pieter Gillis no díptico de Quentin Matsys e os paratextos da *Utopia* de Thomas More

Ana Cláudia Romano Ribeiro

Muitas relações podem ser estabelecidas entre o díptico do pintor flamengo Quentin Matsys (1466-1530), que em 1517 retratou o celeberrimo Erasmo, príncipe dos humanistas, e o menos conhecido Pieter Gillis, a quem Thomas More endereçou a carta-prefácio da *Utopia*. Juntos, Gillis e Erasmo encomendaram esses retratos para dá-los de presente a More, cujo *libellus aureus* havia sido por eles editado no ano anterior, em 1516. Os retratos teriam sido pintados em um mesmo painel, que depois foi cortado ao meio e sofreu ajustes em suas proporções, conforme explicam detalhadamente Campbell et. al. (1978).

A *Utopia* é um dos elos de ligação entre esses três personagens e seus retratos pintados por Matsys. Apoiando-me na análise que faz Lisa Jardine do díptico de Matsys no contexto da construção da persona pública de Erasmo (JARDINE, 1993,

2002) e baseando-me nos estudos sobre o material paratextual do livro de More (McCUTCHEON, 2015; McLUNG, 1994; VALLÉE, 2013, entre outras referências), procuro mostrar como a história da composição da primeira edição da *Utopia* e a história da composição do díptico se relacionam, como simbolizam e constroem personas e vínculos.⁵¹

Para começar, lembro que o texto da *Utopia* sempre estabeleceu com as artes visuais relações muito variadas e significativas desde sua primeira edição, publicada em Lovaina (na atual Bélgica) pelo impressor flamengo Dieryck Martens em finais de 1516, com o título que lemos no frontispício: *Libellus uere aureus nec minus salutaris quam festiuus de optimo rei publicae statu, deque noua insula Utopia* (“Livrinho verdadeiramente de ouro, não menos salutar que divertido, sobre a melhor forma de república e sobre a nova ilha de Utopia”). Martens fundou uma das primeiras oficinas tipográficas dos Países Baixos (em 1473), com sede em Antuérpia e Lovaina. Ele imprimiu a primeira carta de Cristóvão Colombo sobre o Novo Mundo em 1493, o *Elogio da loucura* de Erasmo em 1515 e a *Utopia* em 1516, além de outros autores de sua época e alguns antigos, gregos e latinos.

Ao abrir a edição do famoso livrinho moreano, o público leitor se depara com um mapa da Utopia, na página à esquerda, e na página à direita, com o alfabeto utopiano e um tetrástico (poema em quatro versos) escrito em língua utopiana e traduzido em latim. Em uma das cartas que compõem os paratextos, Pieter Gillis diz ter sido ele quem acrescentou este alfabeto e os versos. Elizabeth McCutcheon observa o efeito possível deste primeiro contato com a Utopia oferecido ao leitor, que é imediatamente levado à ilha de Utopia, “convidado a ver

⁵¹ O presente texto tem sua origem em uma primeira versão preparada para o encerramento do IV Seminário de Tradução da Universidade Federal de Juiz de Fora, a convite de Carol Martins da Rocha, em 2019, e em uma segunda versão, apresentada no ano seguinte, no fechamento do VI Colóquio Literatura e Utopia, na Universidade Federal de Alagoas, a convite de Ildney Cavalcanti e que pode ser visualizada em <https://www.youtube.com/watch?v=qCB2iNtqWkg&t=324s>.

o não-visível” (2015, p. 138), o não-lugar que, paradoxalmente, é representado – em traços ideais e essenciais, como observa William McClung (1994, p. 12). O alfabeto, o poema e sua tradução trazem outra camada de verossimilhança e jogo à descrição desta terra nova, além de atiçarem a curiosidade filológica que animava os humanistas da época.⁵²

Em seguida, o leitor ou leitora se depara com os outros poemas e também com cartas: um poema de seis versos escrito por Anemólio, sobrinho de Rafael Hitlodeu (o marinheiro-filósofo português que esteve em Utopia), uma carta do coeditor Pieter Gillis ao mecenas Jeroen van Busleyden, uma carta de Jean Desmaretz a Pieter Gillis seguida de versos, os poemas “De Utopia”, de Gerhard Geldenhauer de Nimega e “Ad lectorem”, de Cornelis de Schrijver, uma carta de Jeroen van Busleyden a Thomas More, a carta-prefácio de Thomas More ao coeditor Pieter Gillis, à qual se seguem os livros I e II. A carta-prefácio e os dois livros da *Utopia* são ladeados com anotações marginais, que também são paratextos.

Chama atenção a quantidade de nomes citados nos paratextos e sua concentração geográfica. Todos eles são humanistas dos Países Baixos, região rica, com muitos mecenas e colecionadores, onde circulavam amplamente relatos de viagem, mapas, gravuras representando aspectos das partes do mundo antes desconhecidas, pinturas, livros e muitos outros bens culturais. A cosmopolita cidade de Antuérpia, onde nasceram e viveram Pieter Gillis e Quentin Matsys, com seu porto que permitia a ancoragem de grandes embarcações, tornou-se o centro da economia mundial no século XVI e um centro cultural vivíssimo. Ali se implantaram importantes agentes econômicos da época, como a Feitoria portuguesa, um entreposto comercial no qual os lusitanos trocavam produtos que traziam dos novos mundos por metais, itens de

⁵² Para visualizar as imagens que ilustram este texto, ver a versão em forma de palestra que se encontra gravada no página do grupo de pesquisa Literatura e Utopia, no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=qCB2iNtqWkg&t=324s>

artilharia, tecidos, entre outros. Também se instalou ali uma colônia mercantil espanhola, que concentrava os negócios das coroas hispânicas. Muitos portugueses vinculados à Feitoria encomendaram obras a Quentin Matsys, chamado por eles de mestre Quintino – aliás, é notória a influência de Matsys sobre a pintura portuguesa do século XVI.

Antes de passarmos aos retratos de Matsys, é importante contextualizar esse conjunto de humanistas da Europa do Norte formado por remetentes e destinatários das cartas publicadas juntamente com a *Utopia*, providenciadas por Erasmo e Gillis. Todos eles têm laços com um horizonte em ampliação, ou seja, com mundos novos, descobertos tanto na própria Europa, com as escavações arqueológicas, quanto nas terras além-mar. De fato, na era moderna vieram à luz lugares soterrados muito antigos, que permitiram descobertas de vestígios materiais da antiguidade, textos de séculos passados, estátuas, construções antigas, como, por exemplo, a *Domus aurea*, ou Casa dourada, em Roma, redescoberta por acaso no final do século XV, construída na época de Nero (Plínio o Velho comenta sua construção na sua *História natural*) e depois recoberta por novas construções, que permitiram que os afrescos se conservassem. Esse tipo de decoração foi amplamente apreciado por pintores do Renascimento, como Rafael Sanzio, Michelangelo e Pinturicchio, e continuou sendo retomada em movimentos neoclássicos de épocas e lugares variados, inclusive no Brasil.

Essas descobertas de mundos subterrâneos são contemporâneas das descobertas de terras situadas em mundos novos, lugares ainda não mapeados, que se tornaram alvo da exploração colonial e de onde eram remetidas mercadorias variadas, inclusive mapas e relatos de viagem, que chegavam aos Países Baixos, um dos centros das trocas comerciais que ligavam a Europa aos produtos da Índia, da África e das Américas.

Pieter Gillis, secretário-geral de Antuérpia⁵³ a partir de 1510, amigo de Quentin Matsys e de Albrecht Dürer, foi o primeiro editor das cartas de Erasmo junto a Martens. Além disso, também preparou edições de obras de autores antigos e a ele contemporâneos. Conheceu More em setembro de 1515, quando da missão diplomática e comercial nos Países Baixos referida no começo do livro I da *Utopia*⁵⁴. Foi nesta ocasião que More visitou a casa de Jeroen van Busleyden, político de prestígio, mecenas, possuidor de coleções de arte e de uma rica biblioteca na cidade de Malinas (na província de Antuérpia). Ele é louvado por More e Erasmo em epigramas e cartas. Foi um dos fundadores do *Collegium trilingue* (“Colégio das Três Línguas”), onde se ensinava hebreu, grego e latim e que seguia preceitos humanistas e erasmianos. Este colégio, que preconizava a inseparabilidade do estudo das línguas e da teologia, foi mal visto pelos escolásticos da Universidade de Lovaina, que se opunham aos estudos filológicos e à tradução de textos sagrados por não-teólogos (que poderia levar a renovadas exegeses). Erasmo foi veementemente atacado pelos opositores dos humanistas quando traduziu o *Novo testamento* (publicado, como a *Utopia*, em 1516) e defendido por More na carta a Maarten van Dorp. Mesmo com a oposição dos escolásticos, o Colégio das Três Línguas foi tão bem sucedido que serviu de modelo para a fundação do *Collège Royal* em 1530, por Francisco I^o, segundo um projeto do Guillaume Budé, outro humanista que escreveu uma das cartas que compõem os paratextos da *Utopia*. Mais tarde, o *Collège Royal* foi renomeado *Collège de France*, que existe até hoje.

⁵³ Aires Nascimento lembra que é no porto de Antuérpia, “centro das novidades do Novo Mundo”, que chegam especiarias trazidas pelos navios portugueses, que tinham, nesta cidade, uma feitoria de onde distribuíam as mercadorias: “A feitoria portuguesa [em Antuérpia] data de 1499 e a ‘nação’ que a compõe tem reconhecimento desde 1511, com casa na rua Kipdorp, posta à disposição do feitor pela cidade; tem um estatuto de favorecimento; o feitor é simultaneamente diplomata e agente econômico” (em Morvs, 2006, p. 373, n. 31).

⁵⁴ Sobre esta missão, ver Surtz, “St. Thomas More and his utopian embassy of 1515” (1953) e Hexter, “More’s visit to Antwerp in 1515”, em CW4 – esta sigla designa doravante o volume 4 de *The Complete Works of St. Thomas More* (ver a referência completa em More, 1965). Sobre Gillis, ver o artigo de Nauwelaerts, 1967.

Gillis e Erasmo são os principais responsáveis pela edição da *Utopia*, que Thomas More pretendia publicar antes do Natal de 1516. Em 3 de setembro de 1516 ele envia a Erasmo o manuscrito de *Nusquama*, título inicial da *Utopia*. *Nusquama* é palavra inventada a partir do advérbio latino *nusquam*, “lugar nenhum”, “em parte nenhuma” e *Utopia*, como se sabe, é palavra cunhada a partir do grego *ou* (prefixo que exprime negação) e *topos* (lugar). Dela, ainda não se encontrou ocorrência anterior à obra homônima de More, que parece ter sido o inventor deste vocábulo. O manuscrito enviado em 3 de setembro continha a carta-prefácio a Pieter Gillis, o livro I e o livro II (sem as notas marginais)⁵⁵. Pouco tempo depois, em 20 de setembro, em nova correspondência a Erasmo, More lhe pede que consiga cartas de recomendação de pessoas ilustres.

Em 2 de outubro, Erasmo acusa o recebimento de *Nusquama* e informa que Pieter Gillis ficara muito satisfeito com a obra⁵⁶. More se manifesta: “Me alegro que nossa *Nusquama* tenha sido aprovada por meu caro Pieter; se ela lhe agrada assim, começa a agradar também a mim” (*Nusquam nostram gaudeo probari meo Petro; si talibus placeat, incipiet placere et mihi*)⁵⁷. Em seguida, ele compõe o hexástico com forma métrica de senário iâmbico que associa o nome da ilha imaginária a *eutopia*, ou seja, um lugar feliz, benfazejo, e o envia a Gillis.

Erasmo lhe informa, em 17 de outubro, que está “preparando *Nusquama*” (*Nusquama adorno*) para publicação e o convida a escrever uma carta a Busleyden que possa constar dos paratextos⁵⁸. Em 1º de novembro, Gillis envia então uma carta a Busleyden, publicada desde a primeira edição da *Utopia*. Por ela, o leitor é informado da participação de Gillis no acréscimo do alfabeto utopiano, dos versos em língua

⁵⁵ Allen, II, ep. 461, p. 339, ll. 1-2.

⁵⁶ Allen, II, ep. 474, p. 354, l. 30.

⁵⁷ Allen, II, ep. 481, p. 372, l. 62-63.

⁵⁸ Allen, II, ep. 477, p. 359, ll. 5-7.

utopiana e de algumas das notas marginais. Em 9 de novembro, Busleyden responde com um bilhete e uma carta elogiosa endereçada a More mas enviada a Erasmo, que a publicará em posição de destaque na primeira edição da *Utopia*⁵⁹. Erasmo estende o convite para escrever cartas de recomendação a Jean Desmaretz, Gerhard Geldenhauer e Cornelis de Schrijver.

Desmaretz, autor da carta a Gillis, seguida de versos, professor de retórica e secretário na Universidade de Lovaina, também participou da fundação do Colégio Trilíngue. Foi ele quem encomendou o mapa da ilha de Utopia (cuja autoria não é conhecida) publicado na primeira edição⁶⁰, em 1516, ano em que Erasmo lhe dedica a tradução de um texto do sábio helenizado Luciano de Samósata. Jean Desmaretz, juntamente com Philipp Melanchthon, é, segundo a opinião de Gerhard Geldenhauer, um dos mais eminentes *oratores* dos Países Baixos.

Geldenhauer foi corretor na tipografia de Dieryck Martens, participou da edição de várias obras de More e Erasmo e acompanhou de perto a feitura da primeira edição da *Utopia*. Em 1517, Geldenhauer tornou-se secretário do príncipe Filipe de Borgonha, bispo de Utrecht e foi coroado “poeta laureado” por Maximiliano I.

Cornelis de Schrijver, autor do poema “Ad lectorem”, nasceu na mesma cidade que Dieryck Martens, que publicou obras suas. Também participou da edição de pelo menos uma obra de Erasmo. Morou por muito tempo na Itália e tornou-se, posteriormente, secretário da cidade de Antuérpia.

O impressor, Dyerick Martens, começou seu trabalho antes de ter todos os paratextos em mãos, reservando para eles oito páginas brancas. Em 1º de novembro de 1516, os livros I e II estavam prontos, com as correções de Gillis.⁶¹ Em 12 de

⁵⁹ Allen, II, ep. 484, p. 375.

⁶⁰ *Opus epist.* 2, ep. 487, p. 380, II. 1-7.

⁶¹ Sobre as diferentes fases da composição tipográfica da *Utopia*, ver a introdução de Prévost em More, 1978, p. 221-222.

novembro, Geldenhauer escreve a Erasmo e lhe anuncia que Martens está satisfeito com o projeto de imprimir a *Utopia* e que Desmaretz em breve lhe mostraria ilustrações feitas por um excelente artista⁶².

A primeira edição da *Utopia* reúne, portanto, um grupo muito específico de colaboradores, cuja tríade central é Thomas More, Erasmo e Pieter Gillis.

Erasmo conheceu More em 1499, em sua primeira visita à Inglaterra. A amizade entre os dois é célebre. Rendeu muitas traduções, edições conjuntas, cartas e dedicatórias recíprocas – frequentemente mencionada é a tradução para o latim que eles mesmos fizeram e publicaram conjuntamente, em 1506, de alguns diálogos de Luciano de Samósata, e que foram o ponto de partida para outros escritos de ambos. Também se menciona frequentemente o fato de Erasmo ter terminado de escrever seu *Elogio da loucura* na casa de More, a quem o livro é dedicado, e cujo título remete a um jogo de palavras com o sobrenome More e a palavra grega *moria*, que significa “loucura”, brincadeira retomada na carta de Guillaume Budé, que compõe os paratextos das terceira e quarta edições da *Utopia* (publicadas em março e novembro de 1518). Na epístola prefaciatória do *Elogio da loucura*, Erasmo explica a More ter escrito este livro sugerido pelo nome do amigo, que se aproxima tanto do vocábulo *moria* quanto dela se afasta⁶³. Por fim, a *Utopia*, que pode ser considerada um elogio da sabedoria, como já ressaltaram vários críticos, forma um par com o *Elogio da loucura*. Jean-François Vallée (2013) chamou atenção para o fato de os títulos das duas obras se assemelharem no título: no frontispício da *Moria* lemos “livrinho verdadeiramente de ouro, não menos erudito e salutar que divertido [...]”, praticamente o mesmo que se lê na parte inicial do título da *Utopia*, “livrinho

⁶² Allen, II, ep. 487, p. 380, ll. 2-3. Para Prévost, esse artista poderia ser o próprio Geldenhauer. Em 18 de novembro de 1516, Erasmo escreve a Gillis: “A *Utopia* está nas mãos do impressor” (*Utopia in manibus est typographi*), in Allen, II, ep. 491, p. 385, l. 13.

⁶³ Cf. Erasmo de Rotterdam, 2013, p. 33, na tradução de Elaine Sartorelli, em trecho da carta de Erasmo a Thomas More que serve de prefácio ao *Elogio da loucura*.

verdadeiramente de ouro, não menos salutar que divertido [...]”, a não ser pelo qualificativo “erudito” no título do *Elogio*.

More conheceu Gillis, como dissemos, em 1515. Quando Erasmo soube que seu amigo inglês iria aos Países Baixos para a já mencionada missão diplomática e comercial referida no início do livro I, escreveu uma carta a Gillis recomendando-lhe seu “amigo caríssimo”, “para quem escrevera o *Elogio da loucura*” (*Thomas Morus, cui Moriam inscripsi, vterque mihi amicissimus*).⁶⁴ Eles encontraram-se pessoalmente e a amizade entre os dois logo floresceu, conforme testemunha a participação de Gillis na *Utopia*: ele participa da maioria dos paratextos como remetente e como destinatário, a página com o alfabeto utopiano deve-se a ele e, além disso, ele é transformado em personagem da Utopia, junto com More, tendo nela um papel fundamental, pois é Gillis quem apresenta a More Rafael Hitlodeu, o marinheiro-filósofo português que esteve na ilha ideal e que a descreve no livro II.

No começo do livro I, no trecho em que conta que estava em Bruges para a missão diplomática e comercial, More homenageia seu amigo antuerpiense:

Enquanto aí [em Bruges] me encontrava, visitei com frequência, entre outros (mas nenhum deles a mim mais grato), Pieter Gillis, nascido em Antuérpia, de grande lealdade, que ocupa lugar honrável entre os seus, digno de um lugar ainda mais honrável. De fato não conheço jovem mais douto nem de melhor caráter, pois ele é excelente e instruíssimo, além de ser um espírito cândido para com todos. Aos amigos, tão inteiramente propenso com o coração, o amor, a lealdade, a afeição tão sincera, que dificilmente encontrarias em algum lugar um

⁶⁴ Allen, II, ep. 332, p. 67, l. 17.

ou outro que a ele se reputasse comparável em todos os quesitos da amizade. Rara é sua modéstia, de ninguém está mais distante o fingimento, em ninguém a simplicidade habita mais prudentemente. Além disso, sua conversa é tão ágil e tão espirituosa, sem ofender, que, em virtude de sua dulcíssima frequência e melitíssima conversa, ele aliviou, em grande parte, minha saudade da pátria, do lar, da esposa e dos filhos, por cujo desejo de rever eu, mais do que ansiosamente, era tomado (pois, naquela ocasião já me encontrava longe de casa há mais de quatro meses) (CW4 48/2-11⁶⁵).

Logo depois, More conta como Gillis, “na igreja da divina Maria”, em Bruges, depois da missa, lhe apresentou Rafael Hitlodeu, marinheiro que pegou carona com Amerigo Vespucci, navegou não como Palinuro⁶⁶, mas como Ulisses e Platão⁶⁷, e, por acaso, foi parar na desconhecida ilha de Utopia.⁶⁸

⁶⁵ Todas as traduções de trechos da *Utopia* aqui apresentadas são minhas, a partir do texto latino de CW4, organizado por E. Surtz e J. H. Hexter, que por sua vez se baseia na edição de março de 1518 (Basileia, Johann Froben) e na colação com as quatro primeiras edições (Lovaina, 1516; Paris, 1517; Basileia, março e novembro de 1518) e com as subsequentes: 1519 (Florença), 1548 (Lovaina), 1555 (Colônia), 1563 (Basileia), 1565-66 (Lovaina), 1601 (Frankfurt), 1613 (Hanover), 1629 (Colônia), 1663 (Oxford), 1672 (Helmstedt), 1777 (Londres e Paris), 1895 (Oxford), 1895 (Berlim) e 1936 (Paris).

⁶⁶ Palinuro, piloto de um navio, enfeitado por Morfeu (*Somnus*), cai no sono e é precipitado nas águas do mar, “na queda arrastando uma parte/ da popa, o leme seguro nas mãos, imprestável agora.” Eneias se lamenta: “Por que confiaste na bela aparência do mar, Palinuro?/ Em terra ignota terás de jazer, insepulto e sem nome.” (5, v. 858-860; 870-871 na tradução de Carlos Alberto Nunes, em Virgílio, 2014).

⁶⁷ Ulisses e Platão são citados na introdução à *Cosmographiae*, endereçada ao futuro Carlos V; Martin Waldseemüller (sob o pseudônimo de Martinus Ilacomillus) diz que é agradável e útil (*iucundum ac utile*) conhecer, graças aos livros, os hábitos e costumes (*illorum omnium ritus ac mores ex libris cognoscere*) de países, cidades e povos estrangeiros (*regionum atque urbium fitus & externorum hominum*). Para corroborar sua afirmação, ele cita Platão, Apolônio de Tiana e “muitos outros filósofos que, para encontrar as causas das coisas, viajaram a paragens remotíssimas” (*quod in Platone, Apollonio Thyanaeo atque lijs multis philosophis qui indagarunt rerum causa remotissimas oras petierunt*) (Ronsin, 1991, p. 106-109).

⁶⁸ “Quando em certo dia, na igreja da divina Maria, que não apenas é obra belíssima como também muitíssimo célebre entre o povo, eu, tendo assistido aos ofícios divinos, concluídos os atos sagrados, me preparava para retornar à hospedaria, por um acaso o vi conversando com um estrangeiro, que declinava em direção à velhice, rosto queimado de

Quando a empreitada editorial da *Utopia* terminou, Erasmo e Gillis decidiram oferecer uma lembrança ao amigo em comum. Eles encomendaram então seus retratos a Quentin Matsys, que era um dos mais conhecidos pintores em atividade à época, em Antuérpia. Em uma carta de 30 de maio de 1517, Erasmo escreve a More informando-o sobre o presente e sobre o motivo do atraso na entrega:

Pieter Gillis e eu estamos sendo pintados em um mesmo painel: tê-lo enviaremos em breve como um presente. No entanto, em meu retorno, infelizmente aconteceu um inconveniente, encontrei Pieter seriamente alquebrado por não sei que doença, não sem perigo, e dela ele não se recobrou inteiramente até agora. Nós estávamos muito bem, mas não sei por que veio à cabeça de um médico me mandar tomar algumas pílulas para purgar a bile, e o que ele tolamente me recomendou eu, mais tolamente ainda fiz. Já havia começado a ser pintado, mas

sol, barba comprida, albornoz distraidamente caindo de um ombro e que me parecia, pela aparência e pelos trajes, ser um capitão de navio. Nisso, Pieter, quando me viu, veio até mim para me cumprimentar e, quando eu me aprestava a responder, puxou-me levemente para si e perguntou:

- Vês aquele ali? (designando aquele com quem eu o vira conversar).
- Eu me preparava para conduzi-lo a ti neste instante, ele disse.
- Se ele viesse, respondo, seria bem-vindo por tua causa.
- Por causa dele mesmo, disse ele, se o conhecesses. Pois hoje em dia não há ninguém neste mundo que possa narrar tantas histórias de homens e terras desconhecidas. Sei que és muito ávido por ouvir esse tipo de coisa.
- Pois então, disse, não conjecturei muito erradamente, porque, a princípio, pelo aspecto, logo me ocorreu que esse homem fosse um capitão de navio.
- Estás muito longe de ter errado, disse ele; decerto não navegou como Palinuro, mas como Ulisses - mais precisamente, como Platão. É Rafael, assim ele é chamado, tem Hitlodeu por nome de família, não é ignorante em língua latina, e é doutíssimo na grega (porque foi mais estudada do que a romana, visto que ele se dedicara totalmente à filosofia e compreendeu que, em latim, nada dela é importante, exceto algo de Sêneca e de Cícero que tenha subsistido). Depois de deixar aos irmãos o patrimônio que tinha em sua terra natal (pois ele é português), desejando contemplar o mundo, juntou-se a Amerigo Vespucci e nas três últimas das quatro navegações, que já são lidas por toda parte, foi seu constante companheiro, a não ser pelo fato de que, na última, não regressou com ele” (tradução minha).

depois de tomar o fármaco, quando voltei ao pintor, ele negou que meu rosto fosse o mesmo. A pintura foi, então, postergada por alguns dias, até que eu parecesse mais bem disposto.⁶⁹

A doença de Gillis foi longa – em carta de 10 de julho, Erasmo informa More que seu amigo ainda está convalescente.⁷⁰ Em 16 de julho, More responde que está tão ansioso para ver o quadro quanto para que Gillis melhore.⁷¹ Erasmo deixou Antuérpia no início de julho sem que o quadro estivesse pronto. Em agosto ele escreve de Lovaina a Gillis pedindo-lhe que apresse o pintor (*vrge Quintinum vt perficiat*).⁷²

Finalmente, Pieter Meghen, um amanuense conhecido pelo apelido de Caolho, que frequentemente transportava encomendas para humanistas da Inglaterra e dos Países-Baixos, enviou os retratos a More, que estava em missão em Calais (que hoje fica na França, mas em 1517 era possessão inglesa). Em 8 de setembro, Erasmo escreve a More em um bilhete:

Estou enviando os retratos para que junto a ti possamos estar caso a fortuna nos leve. Metade desembolsou Pieter, metade eu; não que cada um de nós não pagaria de bom grado o valor total, mas para que o presente

⁶⁹ *Petrus Aegidius et ego pingimur in eadem tabula: eam tibi dono breui mittemus. Verum incidit incommode quod reuersus Petrum offenderim nescio quo morbo laborantem grauiter, nec citra periculum; vnde nec adhuc satis reualuit. Nos belle valeamus, sed nescio quomodo medico venit in mentem vt purgandae bili iuberet me pilulas aliquot sumere, et quod ille stulte suasit, ego stultius feci. Iam pingi coeperam; verum a pharmaco sumpto cum ad pintorem redirem, negauit eundem esse vultum. Dilata est igitur pictura in dies aliquot, donec fiam paulo alacrior.* In: Allen, II, ep. 584.

⁷⁰ Allen, III, ep. 597, p. 5, l. 20-21.

⁷¹ *Tabellam quae mihi tuam Petrique nostri imaginem referat non credas quam auide expectem, quamque male precer illi morbo qui vota mea tam diu remoratur.* In: Allen, III, ep. 601, p. 11-12, l. 50-52.

⁷² *Vrge Quintinum vt perficiat; quod vbi erit factum, aduolabo consultaturus quomodo possit commode tutoque mitti in Angliam, simulque QUintino satisficiemus.* In: Allen, III, ep. 616, p. 33, l. 9-11.

pudesse ser de ambos. Pieter Gillis está até hoje tomado pela sua doença.⁷³

O fato é confirmado pela carta de Gillis a Erasmo, de 27 de setembro, na qual ele reforça: “O Caolho foi para a Inglaterra com nossas pinturas; se More estiver em Calais, já está de posse das nossas maravilhas” (*Vnocus faustis auibus cum picturis nostris Angliam petiit; si Morus Caletii est, iam habet spectacula nostra*).

Calhou de tudo se acertar e, em 7 de outubro, More escreve duas cartas de agradecimento de Calais, uma para Erasmo, outra para Gillis, e nelas pede que eles as compartilhem um com o outro. É possível que More tenha retornado a Londres em dezembro, junto com os retratos.

A carta de agradecimento para Gillis contém dois poemas que, recomenda o remetente, se forem dignos de atenção, devem ser mostrados a Erasmo, do contrário, devem ser “dados a Vulcano”, ou seja, jogados no fogo.⁷⁴ No primeiro, fala o próprio quadro num epigrama de seis versos – a prosopopeia era uma figura cara a More: na *Utopia*, no hexástico colocado depois da página com o alfabeto utopiano, a própria ilha se expressa. No segundo poema, é More quem fala. Eis o epigrama:

A TÁBUA PINTADA FALA

Assim como outrora foram Castor e Pólux amigos,
Apresento Erasmo e Gillis aqui.
More longe deles sofre, amor o move,
Difícilmente alguém a si amar-se assim poderia.
Tal é o sentimento sentido pelos ausentes, que deles
Uma carta carinhosa traz o espírito e eu, o corpo.⁷⁵

⁷³ *Mitto tabulas, quo tibi utcumque adsimus, si qua sors nos ademerit. Dimidium impendit Petrus, dimidium ego; non quin uterque in solidum libenter numeraturus fuerit, sed ut amborum munus esset commune. Petrus Aegidius adhuc suo tenetur morbo.* In: Allen, III, ep. 654, p. 76, l. 1-4.

⁷⁴ *Versiculos quos in tabellam tam inscite feci quam illa scite depicta est, ad te perscripsi. Tu si digna videbuntur, Erasmo impartii; alioqui Vulcano dedas.* In: Allen, III, ep. 684, p. 105, l. 7-9.

⁷⁵ Lemos, em Allen, III, ep. 684, p. 106, l. 17-22: *TABELLA LOQVITUR/ Quanti olim fuerant Pollux et Castor amici./ Erasmus tantos Egidiumque fero./ Morus ab his dolet esse loco,*

Esse poema começa com uma comparação dos queridos amigos de More aos gêmeos da mitologia – e também padroeiros dos navegantes –, sugerindo uma afinidade fraterna, e termina com um elogio da carta e do próprio quadro, instrumentos de evocação da presença. É significativa a presença da carta (*littera*) nos retratos de Matsys, principal meio de comunicação por tantos séculos, “diálogo entre ausentes”, para lembrar a célebre definição de Libânio. Também são significativos os sentidos do substantivo *littera*, que em outros contextos (e no plural) pode significar livros e escritos variados. Note-se a referência à capacidade da carta, ao poder da escrita, de evocar o espírito cujo corpo está ausente, de tornar presente o ausente. A “carta carinhosa” (*amans littera*), movida por amor (*coniunctus amore*, “ligado pelo amor”), assim como os retratos de Matsys, é uma prova que pode perdurar no tempo – isso fica patente quando nos lembramos das cartas de autores ilustres, desde a antiguidade, que perduraram na forma de livro, e quando se tem em mente que grande parte da correspondência de Erasmo, inclusive cartas de 1517, já estarão impressas dois anos depois, em 1519, em um volume intitulado *Farrago nova epistolarum* (“Miscelânea de cartas novas”).⁷⁶

O segundo poema desta carta de agradecimento, intitulado “O próprio More fala” (*Ipse loquor Movs*), fará referência à fama perdurável de Erasmo, reconhecível em seu retrato pelos livros célebres e lidos em todo o orbe (*Inscripti [...] libri/toto qui celebres leguntur orbe*) e de Quentin Matsys, comparado ao “grande Apeles” (*magno Apelle*), célebre pintor da Grécia antiga referido por Plínio, o Velho.

Observemos a versão do retrato de Gillis que pertence à coleção do castelo de Longford, associada à National Gallery em Londres, considerada a que foi presenteada a Thomas More.⁷⁷

coniunctus amore/ Tam prope quam quisquam vix queat esse sibi./ Sic desyderio est consultum absentis, vt horum/ Reddat amans animum littera, corpus ego.

⁷⁶ Ver Jardine, 2002.

⁷⁷ “The Huguenot, Laurens Des Bouverie, having fled from religious persecution during the Reformation, settled in London and became a prosperous silk merchant. His enterprising

Figura 1 – Retrato de Pieter Gillis por Quentin Matsys



Fonte: <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/about-longford-castle>, 2022

descendants became wealthy landowners in England. The family was ennobled in 1747 with Sir Jacob Des Bouverie becoming First Viscount Folkestone while his son, William, was created an Earl in 1765. Longford has continued to be home to the Earls of Radnor ever since.” In: <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/about-longford-castle>.

Gillis segura com a mão esquerda uma carta com a caligrafia de More. Nela se lê: “A Pieter Gillis, homem ilustríssimo, caríssimo, de Antuérpia” (*V[iro] Il[lus]trissimo Petro/Egidio Amico charissimo/ Antuerpiae [or Anverpiis]*). Esse cabeçalho tem a clara função de identificar o retratado, como uma legenda disfarçada, recurso que encontramos em outras pinturas flamengas e a que alude o próprio More no segundo poema da carta de agradecimento a Gillis. Os sucessivos retoques na pintura borraram o escrito original, mas estudos com raio-x confirmaram o que o próprio More observa: a pintura imita sua caligrafia. Vejamos como a carta de agradecimento de More a Gillis termina:

Caro Pieter, haja vista como nosso querido Quentin expressou maravilhosamente todas as coisas, vê-se, em primeiro lugar, que maravilhoso falsário ele poderia ser! Pois ele imitou tão bem o traço das minhas letras para ti que nem eu mesmo poderia repetir de novo do mesmo modo. Por isso, a não ser que ele para algum uso seu ou tu, para algum uso teu conserves esta carta, peço que a envies novamente a mim: junto ao quadro ela duplicará o milagre. Se não tiver sido destruída ou se ela vos for útil, eu mesmo experimentarei imitar o imitador da minha mão.⁷⁸

Assim como a representação caligráfica (*littera*) evoca o remetente, as obras (*littera*) também pintam um retrato de quem escreveu. Esta ideia está numa frase em grego, em uma célebre gravura de Dürer que retrata Erasmo – “Um melhor

⁷⁸ *Mi Petre, cum omnia mirifice Quintinus noster expresserit, quam mirificum in primis falsarium videtur praestare posse! nam ita inscriptionem litterarum ad te mearum imitatus est ut ne ipse quidem idem iterum possem itidem. Quare nisi aut ille in suum aliquem vsum aut tu in tuum eam seruas epistolam, remitte rogo ad me: duplicabit miraculum apposita cum tabella. Sin aut perierit aut vobis vsui erit, ego experiar mee manus imitarem ipse rursus imitari.* In: Allen, III, ep. 684, p. 107, l. 50-56.

retrato de Erasmo será dado pelos seus escritos” – e em outro retrato de Erasmo feito por Matsys, na forma de medalha.

Voltando ao retrato de Gillis, na estante há um livro identificado com o título grego de *Archontopaideia* (“programa educacional do chefe”), evocação de uma das mais célebres obras de Erasmo à época, *A educação do príncipe cristão*. Na borda exterior do livro que Gillis aponta com sua mão direita, embaixo do dedo com o anel, estaria escrito, segundo Jardine (1993), em letras capitais e de cor clara, *Antibarbari*. Ainda não encontrei reprodução que torne possível visualizar essa inscrição, praticamente indistinguível. Esse título pode ter sido acrescentado depois, já que o *Antibarbari* foi publicado em 1520; por outro lado, Erasmo o havia escrito em 1500, para seus estudantes parisienses, portanto esta obra era um símbolo da atividade pedagógica erasmiana e da relação entre o mestre e seus discípulos. É bom lembrar que em 1517, aos 51 anos, Erasmo já tinha uma ampla e estabelecida reputação (que ele construía com cuidado, supervisionando todas as suas publicações). Gillis refere-se a ele como “exímio teólogo e o mais experimentado senhor de todas as letras [...], pai e preceptor cuidadosíssimo” (*Eximio theologo omniumque litterarum callentissimo domino Erasmo Roterodamo, et patri et praeceptori obseruandissimo*) em carta de 24 de maio de 1518.⁷⁹ O volume ricamente encadernado para o qual Gillis aponta pode talvez indicar este livro de Erasmo e, por extensão de sentido, a relação de amizade para com o mestre.

Uma cópia deste retrato conservada no Museu de Artes de Antuérpia mostra um fragmento de inscrição na lateral no mesmo livro, onde se lê “CIS ERAS: R.”, que pode ser abreviação de *Querela pacis* (“A queixa da paz”), obra de Erasmo que estava nas mãos do editor Froben em 1517 e que, inicialmente, seria publicada com outras obras de Erasmo e com a *Utopia* e os *Epigramas* de More, em um mesmo volume. Logo, a *Querela pacis* também aludiria, no retrato de Gillis, a

⁷⁹ Allen, III, ep. 846, p. 340, l. 21-22.

atividades que pareciam Erasmo e More. Da mesma forma, no retrato de Erasmo, os volumes onde se lê LOVKIANOS e MOR[IAE ENCOMIVM] (em letras quase apagadas) aludiam ao trabalho paralelo de ambos em suas traduções, do grego, de Luciano de Samósata e às referências a More dentro e fora do *Elogio da loucura*, já comentadas.

Figura 2 – Retrato de Erasmo por Quentin Matsys



Fonte: <https://www.rct.uk/collection/405759/desiderius-erasmus-1466-1536>, 2022

Observemos os retratos de Gillis e Erasmo, tendo em mente o fato de que eles, inicialmente, teriam sido pintados em um mesmo painel, com Gillis à direita. Lisa Jardine apresenta uma hipótese verossímil: ela identifica o livro para o qual Gillis aponta como sendo a *Utopia*, cujo trabalho de edição, como vimos, uniu os três amigos e reforçou suas relações de amizade. Ele estaria no centro do painel. Além disso, para Jardine, a carta que identifica Gillis poderia ser a que More escreveu e que foi publicada na segunda edição da *Utopia*, impressa em Paris, cuja preparação estava em curso em 1517 e na qual os três estavam novamente implicados, enquanto eram retratados por Matsys.

A *Utopia* e a carta de More a Gillis publicada na edição parisiense seriam então emblemas do trabalho em conjunto que uniu os três e que logo se tornou um vínculo de amizade. Imaginemos os dois retratos num mesmo painel. Os olhares e gestos dos dois personagens parecem reproduzir simbolicamente este vínculo: à direita, Erasmo escreve, mas seu olhar parece se dirigir para o livro, centro do quadro, para o qual o indicador da mão direita de Gillis aponta; o livro avança para fora da mesa, na direção do espectador (de More, espectador ideal a quem os retratos foram endereçados); Gillis aponta para o livro enquanto olha para Erasmo, seu mestre intelectual, e enquanto segura, com a mão esquerda, a carta do amigo em comum, espectador do quadro.

Todos os outros autores identificados nos livros da estante atrás de Gillis foram editados por Erasmo: Plutarco (PLUTARCHUS VERSUS), Sêneca, Suetônio (SVET[ONIVS]) e Quinto Cúrcio Rufo ([Q.] CVUR[TIVS RVFVS]). De Plutarco, Erasmo editou os *Opuscula* em 1512; de Sêneca, editou as tragédias em 1513; obras de Suetônio e Quinto Cúrcio foram por ele editadas em 1518, mas as epístolas dedicatórias que constam nestas edições datam de 1517. Gillis é retratado como um estudioso e um discípulo, leitor do guia do bom governante cristão e de outras obras indicadas pelo grande mestre Erasmo, evocado neste retrato pelos livros.

Além da menção do nome de Gillis na carta que ele segura e além dos livros, outros símbolos completam sua caracterização como homem douto e próspero: seu casaco com pelos de animal, o anel em sua mão direita, a taça metálica com tampa e o potinho branco (*sandbox*, cf. CAMPBELL et al., 1978, p. 719), emblema de seu cargo administrativo em Antuérpia.

O retrato de Erasmo que pertencia a Thomas More é o que hoje pode ser apreciado na Royal Collection, em Londres (e não o que está na Galleria Nazionale d'Arte Antica, em Roma, como se pensou por muito tempo). Nas estantes, além das obras de Luciano e o *Elogio da loucura*, vemos o *Novo testamento* (NOVUM TESTAMENT[VM]) e um volume de Jerônimo (HIERONYMUS), patrono dos tradutores – uma alusão a duas publicações de 1516 editadas por Erasmo: as cartas de São Jerônimo e o *Novo testamento* – em grego e em nova tradução latina⁸⁰, tradução que deu origem a debates acalorados, conforme testemunham as cartas de More a Maartin van Dorp, citada anteriormente, a carta a um monge desconhecido e a Edward Lee, arcebispo de York. Erasmo havia começado a trabalhar em seu *Novo testamento* quando de sua segunda visita à Inglaterra, em 1505 e 1506, inclusive com a ajuda de More.

Ele é retratado em ação, escrevendo. Em uma carta a Gillis, ele mesmo explicita: “A paráfrase que comecei [e que está] em nossos retratos está terminada e já está sendo impressa” (apud JARDINE, 1978, p. 36). Trata-se da *Paráfrase da Carta de Paulo aos Romanos*, cujas primeiras linhas o pintor representou imitando perfeitamente a caligrafia de Erasmo, tal como havia feito com a caligrafia de More (cf. CAMPBELL et al., 1978).

O modelo figurativo deste retrato de um erudito em seu escritório é claramente o de São Jerônimo em ação. Erasmo nunca escondeu sua predileção por este santo, que foi

abundantemente representado no Renascimento. Data de 1480 um afresco de Ghirlandaio que o representa (e que se encontra atualmente na Igreja de Todos os Santos, em Florença) e com o qual o retrato de Erasmo tem muitos elementos em comum. Erasmo gostava de escrever com uma caneta feita de junco e que é representada em dois outros célebres retratos pintados por Hans Holbein, nos quais se vê o príncipe dos humanistas no ato de escrever (ambos de 1523, abrigados, respectivamente, no Louvre, em Paris, e no Kunstmuseum, em Basileia). As representações de Erasmo como um novo São Jerônimo são numerosas e são assunto para outro estudo. Por ora e para concluir, volto ao díptico de Quentin Matsys e aos paratextos da *Utopia*. Seguindo a análise que faz Jardine do díptico de Matsys no contexto da construção da persona pública de Erasmo (1993 e 2002) e baseando-me nos estudos sobre os paratextos, tentei mostrar como a história da composição da primeira edição da *Utopia* e a história da composição do díptico se relacionam, como estão geograficamente concentradas nos Países Baixos e na Inglaterra, como expressam um momento histórico preciso, no qual as descobertas de terras além-mar são tão decisivas quanto as descobertas de obras antigas que foram objeto de comentários, traduções e novas edições. A *Utopia*, centro possível do painel pintado por Matsys, formaliza literariamente esses novos e antigos territórios. No cerne de seus paratextos e do díptico está a expressão da *philia*, um elogio da amizade, das práticas letradas e do “brincar seriamente” (*serio ludere*), que Erasmo e More tanto apreciavam.

Referências

ALLEN, Percy Stanford (Ed.). **Opus epistolarum**, 12 v. London: University of Oxford, 1906-1958.

CAMPBELL, Lorne; PHILLIPS, Margaret M.; HERBRÜGGEN, Hubertus S.; TRAPP, J. B. Quentin Matsys, Desiderius Erasmus,

Pieter Gillis and Thomas More. **Burlington magazine**, 120, Nov. 1978.

ERASMO DE ROTTERDAM. **Elogio da loucura**. Tradução Elaine C. Sartorelli. São Paulo: Hedra, 2013.

JARDINE, Lisa. **Erasmus, man of letters**: the construction of charisma in print. Princeton: Princeton University Press, 1993.

JARDINE, Lisa. Before Clarissa: Letters of obscure men and Epistolary fictions. *In.*: VAN HOUDT, Toon et al. (Eds.) **Self-presentation and social identification**: the rhetoric and pragmatic of letter writing in early modern times. Leuven: Leuven University Press, 2002.

JONGE, Henk Jan de. Erasmus's Translation of the New Testament: Aim and Method. **The Bible translator**, v. 67, 2016.

MATSYS, Quentin. Retrato de Pieter Gillis. **The National Gallery**. Disponível em: <https://www.rct.uk/collection/405759/desiderius-erasmus-1466-1536>. Acesso em 09/03/2022.

MATSYS, Quentin. Retrato de Erasmo. **Royal Collection Trust**. Disponível em: <https://www.rct.uk/collection/405759/desiderius-erasmus-1466-1536>. Acesso em 09/03/2022.

McCUTCHEON, Elizabeth. Thomas More and its parerga (1516-1518). **Moreana**, vol. 52, n; 201-202, Déc./Nov. 2015.

McCLUNG, William A. Designing utopia. **Moreana**, v. 31, n. 118-119, June 1994.

MORE, Thomas. **The complete works of St. Thomas More. Vol. 4. Utopia**. Edited by Edward Surtz, S. J. and J. H. Hexter. New Haven/London: Yale University Press, 1965.

MORE, Thomas. **L'Utopie**. Présentation, texte original, apparat critique, exegèse, traduction et notes de André Prévost. Paris: Mame, 1978.

MORVS, Thomas. **Utopia ou A melhor forma de governo**. Estudo introdutório à *Utopia* moriana por José V. de Pina Martins. Edição fac-similada: Basileia, Ioannes Froben, Novembro, 1518. Edição crítica, tradução e notas de comentário por Aires A. Nascimento. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2006.

NAUWELAERTS, M. A. Un ami anversois de More et d'Érasme: Petrus Aegidius. **Moreana**, n. 15-16, nov. 1967.

RIBEIRO, Ana Cláudia Romano. Palestra de encerramento: Utopia, paratextos e artes visuais. **Youtube**, canal Literatura e Utopia, 4 de dez. de 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qCB2iNtqWkg&t=324s>. Acesso em 12 de jan. de 2020.

RONVIN, Albert. (Ed.). **La fortune d'un nom: America**. Le baptême du Nouveau Monde à Saint-Dié-des-Vosges. *Cosmographiae introductio* (traduit du latin par Pierre Monat) suivi des *Lettres d'Americo Vespucci*. Textes présentés par Albert Ronsin. Grenoble: Jérôme Millon, 1991.

SURTZ, Edward. St. Thomas More and his utopian embassy of 1515. **The Catholic Historical Review**, 39, 3, oct. 1953.

VALLÉE, Jean-François. Le livre utopique. **Mémoires du livre/ Studies in Book Culture**, v. 4, n. 2, printemps 2013.

VIRGÍLIO. **Eneida**. Edição bilíngue. Tradução Carlos Alberto Nunes. Organização, apresentação e notas de João Ângelo Oliva Neto. São Paulo: Editora 34, 2014.

A utopia de um viajante: Gemelli Careri e o Giro del Mondo

Alfredo Cordiviola

Em 1697, um italiano douto e curioso chegava à Nova Espanha. Vindo das Filipinas, após uma longa e extenuante viagem de mais de duzentas jornadas de duração (que o passageiro do galeão de Manila não duvidou em definir como “a mais terrível e longa navegação que possa existir no Mundo”⁸¹), o viajante havia desembarcado finalmente no porto de Acapulco, no dia 19 de janeiro daquele ano. Seu nome era Giovanni Francesco Gemelli Careri.

Nesse momento, além da embarcação proveniente da China, no porto se encontrava o navio chegado do Peru. Nessas circunstâncias, Acapulco se transformava em um convulsionado empório, em que confluíam as mercadorias do mundo que a seguir continuariam seus trânsitos para o leste e o oeste. Se, numa primeira impressão, o viajante acredita haver desembarcado em mais uma mera vila de pescadores, diante do espetáculo dos objetos e das negociações percebe que estava iniciando agora uma

⁸¹ “la più terribile, e lunga navigazione, che sia al Mondo”.

nova etapa, plena de particulares novidades, no seu já prolongado percurso. O viajante havia chegado finalmente ao continente americano.

A sua viagem tinha se iniciado muito antes, em 1693. E não havia sido a primeira. Nascido na Calábria, em 1651, Gemelli Careri graduou-se em Direito na cidade de Nápoles, capital do vice-reino que na época ainda fazia parte das possessões da coroa espanhola. Após alguns anos como advogado de províncias, em 1685 começou a ser o que seria para sempre: um viajante. Também soldado ocasional, e comerciante, mas viajante antes de tudo. Nesse ano, atravessou a península e a França, esteve em Paris e Versalhes, para seguir rumo à Inglaterra. Voltou ao continente e visitou as principais cidades dos Países Baixos, continuou seu percurso em direção a Colônia e Viena, para finalmente chegar a Buda, que estava em poder dos turcos.

Após participar em uma batalha contra os infiéis, retornou a Nápoles, pensando talvez que sua participação na guerra santa abriria as portas de cargos mais relevantes na administração pública. Sem obter ainda nenhuma posição de importância na Real Audiência, regressou à Hungria, para participar em outras batalhas livradas pelos exércitos cristãos. Ao retornar ao vice-reino, conseguiu ser nomeado *Juez de Vicaria*, um posto menor, que não era o pretendido. Contudo, se as aventuras centro-europeias não tiveram o rédito desejado, forneceram, entretanto, a matéria dos seus dois primeiros livros de viagem: *Viaggi per Europa*, publicado em 1693, e *La Campagna d'Ungheria*, editado em 1704.

Foram essas viagens, e esses dois relatos, que, após alguns anos de modesto magistério nos tribunais, inspirariam um plano mais ousado, extenso e perdurável. Suas experiências na Europa, suas habilidades para comprar, vender e sobreviver em territórios estrangeiros ou hostis seriam seus recursos

primordiais para empreender agora um projeto muito mais exaustivo e perigoso. O propósito consistia em dar uma completa volta ao mundo.

A ideia era excessiva e formidável: atravessar oceanos, observar in loco as infinitas diversidades do orbe, unir as antípodas em um percurso contínuo e retornar a salvo para poder contar tudo aquilo visto e vivido ao longo do itinerário. Semelhante projeto exigia, a modo de corolário e consagração, uma narrativa igualmente excessiva e igualmente formidável. Gemelli Careri fez as duas coisas, a viagem e o relato. A viagem durou ao todo quase cinco anos e meio; o relato foi condensado em seis volumes, unidos por um título simples e contundente: *Giro del mondo*.

Iniciada no dia 13 de junho de 1693 e concluída no 3 de dezembro de 1698, a longa aventura se desenvolve no Mediterrâneo, até o Cairo, continua pela Turquia e o Oriente Médio, segue pela Índia, Macau e Beijing até chegar nas Filipinas. Após a travessia do Pacífico, prossegue na Nova Espanha e em Cuba, para finalmente retornar pelo Atlântico via Cádiz ao destino final, Nápoles. Essa vasta elipse que circunda mares e terras seria transformada em palavras, parágrafos, capítulos e volumes quase de imediato. Entre 1699 e 1700 é impressa nas oficinas napolitanas de Giuseppe Roselli a primeira edição do *Giro*. Orgulhoso por ter viajado, por ter narrado a viagem, e por ter escrito na língua da pátria, o autor havia cumprido seus objetivos, e podia agora se mostrar confiado e firme, como aparece na estampa que decora o volume 1, com sua grande peruca e o globo terrestre entre suas mãos, sobre um pedestal que grava para a posteridade seu nome, em números romanos sua idade, 48 anos, e o ano em que era iniciada a publicação, 1699.

Figura 1 – Retrato do autor



Fonte: Giro del mondo, 1699, vol. 1

Essa primeira edição contava com mais de 2500 páginas e dezenas de ilustrações. Essas imagens, profusamente incluídas ao longo dos seis volumes em que estava dividida a obra, não eram meros suplementos colocados para embelezar as páginas, nem apenas ubíquos artifícios dispostos para quebrar a monotonia do alfabeto. Como o texto, as ilustrações apontavam a partilhar com o leitor esse ilusório e fantástico objetivo de percorrer o mundo uma e outra vez, e integralmente, mediante as visões das formas e das letras que o viajante tinha inscrito no papel. Os títulos de cada tomo contribuía também

a impulsionar esse objetivo, estabelecendo em linhas gerais o mapa da rota cumprida, esse literal *giro del mondo* que aludia a um itinerário preestabelecido, cumprido em detalhe de um ponto a outro: *Turchia, Persia, Indostan, Cina, Isole Filipine, Nuova Spagna*. Seu sucesso entre os leitores seria imediato. Nos vinte anos seguintes, foram publicadas diversas versões, algumas ampliadas e incluindo narrativas anteriores, em italiano, inglês e francês.

Careri (1699, vol. 1, p. 13) alude a certas “injustas perseguições” e determinados “ultrajes que fui forçado a sofrer”⁸² para explicar os motivos que o haviam levado a empreender esse périplo tão prolongado. Sendo uma iniciativa eminentemente privada e pessoal, sem ter funções oficiais assignadas nem missões diplomáticas, científicas ou religiosas que cumprir, sem fortuna familiar nem prestígio, é possível também que viajasse porque desejava alimentar a glória pessoal, porque serviria para conhecer personagens importantes, porque aumentaria suas possibilidades de receber favores, cargos e honrarias mais significativas ao retornar, ou porque permitiria obter benefícios econômicos em cada porto. É evidente que também viajava, como todos os viajantes, por curiosidade e em busca de conhecimentos, para saber o que haveria nas terras distantes e conferir essas outras realidades que se espalhavam pelo mundo. No caso de Careri, está claro que viajava ainda para poder escrever a viagem, para justificar e legitimar seus deslocamentos e a si mesmo através da escrita e da difusão das suas aventuras.

Exatamente na virada do século, Gemelli Careri oferece um novo marco inaugural para o gênero sempre antigo e sempre renovado da literatura de viagens. Gênero que, nesse século XVIII, irá fortalecer, com suas representações, as redes e as desigualdades que sustentavam o sistema-mundo. Gênero que, além de permitir catalogar as riquezas naturais a ser

exploradas, redefinirá, nas rotas do *Grand Tour* pela Europa meridional, a viagem como privilégio iniciático e pedagógico, e transformará a apreensão das marcas do pitoresco e do sublime em método para definir as subjetividades diante das irradiações da natureza. Como haviam feito as narrativas de Antonio de Pigafetta e o *Isolario* de Benedetto Bordone nos primórdios da expansão atlântica, como depois fariam a *História* de Gerolamo Benzoni, as coleções de Giovanni Battista Ramusio, de Richard Hakluyt e de Samuel Purchas, e o *Theatrum orbis terrarum* de Ortelius, ou as gravuras dos De Bry, entre vários outros, *Giro del mondo* propõe mais uma vez, agora para os leitores dessas primeiras décadas do Setecentos, a intensa e cativante ilusão de apresentar uma visão integral de todo o mundo. Uma ilusão que é também uma utopia, que neste caso não alude a esse *não há lugar* oculto na etimologia, mas aponta a ver e representar *todos os lugares*. Como esses antecessores, o *Giro* é um livro que faz questão de circunvalar todo o orbe: um espelho côncavo que abraça o planeta e se apresenta como instrumento para revelar todas as geografias da terra.

Como se o mundo, com todos seus tesouros e seus mistérios, pudesse caber por completo nesses *Alephs* impressos, feitos de imagens e de palavras, Gemelli Careri elabora, no século da Enciclopédia, sua própria versão desta perdurável fantasia. Escrevendo, aspira a tornar real o utópico desejo de ver tudo e de referir tudo, de condensar nas páginas do seu relato todas e cada uma das mais diversas experiências e informações surgidas ao longo de todos seus deslocamentos. Independente e ilustrado, o viajante não se limita a descrever tudo aquilo que acontece e que vai observando nas diversas etapas do seu itinerário. Conforme as demandas da sua época e dos seus leitores, acrescenta longas digressões, que permitem situar os lugares em contextos históricos e sociológicos mais amplos. Inclui também diversas interpolações e passagens de outros autores, nem sempre citando as correspondentes referências. Por exemplo, nos capítulos relativos à sua passagem pelas

Filipinas, Careri enriquece seu texto com aportes extraídos da *Relación de las Islas* (1604) de Pedro Quirino, da *Labor evangélica* (1663), de Francisco Colín ou da *Historia de Mindanao* (1667), de Francisco de Combés, entre outras fontes ignoradas ou parcialmente reconhecidas pelo autor (MANZANO, 2013, p. 103; LOUREIRO, 2014, p. 119). Na sua passagem pela China, há evidentes paráfrases das *Lettres sur l'Etat présent de la Chine*, escritas pelo jesuíta francês Louis Le Compte (ALBERT, 2012, p. 243). Em muitos casos, como registra Rui Loureiro comparando o texto de Gemelli Careri com essas outras fontes, as passagens são estritamente idênticas.

Nessa laboriosa tarefa de intercalar páginas e episódios que não havia escrito nem vivido, foi auxiliado por Matteo Egizio, humanista de prestígio, arqueólogo e especialista na Antiguidade clássica, que posteriormente participaria nas escavações em Herculano e seria nomeado por Carlos III como Bibliotecário Real em Nápoles. Além de revisar o manuscrito original que Careri havia pacientemente preenchido nos seus cadernos de bordo, e de escrever um douto prefácio para o segundo volume do *Giro*, Egizio se encarregou de transcrever e traduzir várias dessas eruditas intercalações. Essa sub-reptícia prática, relativamente comum nas narrativas de viagem, propiciou que o viajante-escritor fosse acusado de plagiário, e até colocou em dúvida, entre os mais desconfiados, a própria realização da volta ao mundo e a condição de andarilho intercontinental que o letrado calabrês ostentava.

Era previsível que uma viagem tão longa, e por lugares tão distantes, pudesse ser considerada como mero fruto de uma invenção ou como falaz exercício nas artes do fantástico. Talvez por isso o Prefácio da obra, escrito por Giosef Antonio Guerreri, insiste tanto em reafirmar o caráter veraz da narração. Em “A chi legge”, Guerreri (1699, p. 7) define o autor como “Relator verídico”, e avisa que:

Meu único propósito é adverti-lo de que nosso Escritor não dirá nada que não tenha visto com seus próprios olhos; e nisto, em casos em que não possa dar testemunho de vista, invocará a autoridade daqueles que o viram.⁸³

Guerreri descreve assim o programa narrativo do *Giro*, construído com a soma das representações do que fora visto e do que fora lido. Assim, apesar das suspicácias, que surgem em leitores contemporâneos como Du Halde e ecoam até o século XIX, seria impróprio e também falso supor que a viagem nunca aconteceu. Diante de numerosas provas, que poderiam ser facilmente rastreadas no texto, parece evidente que a multiplicação de excursos, a inclusão de elementos ficcionais e livrescos, e a presença de ocasionais plágios (elementos que, na verdade, não tinham nada de extemporâneo ou de inusual nas narrativas de viagem da época) não são suficientes para invalidar o valor das observações e experiências que se revelam nas páginas do *Giro del mondo*.

Gemelli Careri, de fato, estava muito longe de ser como aqueles personagens de Léon Bloy (evocados por Borges em “Kafka e seus precursores”), que, rodeados de mapas, guias e baús, vivem planejando viagens, mas morrem sem ter conseguido sair jamais da sua vila natal. Se tivéssemos que procurar semelhanças, talvez poderíamos encontrá-las em outro personagem, Francesco Carletti, o toscano que um século antes também havia circundado o planeta. A viagem de Carletti, que se desenvolve através de muitos dos locais que Gemelli Careri visitaria, havia sido feita, no entanto, em sentido contrário, do Atlântico para o Pacífico. Realizada no final do século XVI, fora transcrita entre 1606 e 1610, quando seu autor já tinha retornado a Florença, mas

⁸³ “Ma l’unico mio scopo è di avvertirti, che il nostro Scrittore non dirà cosa, che non abbia co’propri occhi ragguardata; ed in ciò, che di veduta non può render testimonio, servirassi dell’ autorità di quei, che lo han veduto”.

publicada tardiamente, em 1701 (ou seja, um ano depois da primeira edição do *Giro*) sob o título *Ragionamenti di Francesco Carletti fiorentino sopra le cose da lui vedete ne suoi viaggi si de l'India Occidentali e Orientali*.

As duas narrativas respondem a interesses privados e estão insufladas pelo mesmo astucioso afã de traficar as mercadorias disponíveis em cada porto, embora Carletti fosse um negociante por ofício e tradição familiar, enquanto que Careri praticava o comércio por necessidade, para se sustentar durante a viagem. Ambas as obras revelam também evidentes diferenças, que obedecem tanto às peculiaridades biográficas dos viajantes quanto às épocas em que estes escrevem. Mesmo recorrendo a fontes autorizadas, como, por exemplo, José de Acosta, Antonio de Morga e Matteo Ricci, a crônica de Carletti está atravessada por esse tom aventureiro que caracteriza os romances de peripécias. *Giro del mondo* é, entretanto, obra não exatamente de um intelectual, mas sim de um letrado. Respalado por sua formação jesuítica, e douto em artimanhas para se promover diante de autoridades e figuras ilustres, seu autor observava com muita atenção os pequenos acontecimentos e as particularidades locais, mas também possuía uma compreensão dos fenômenos derivados da mundialização em curso que estava diluída ou ausente nos *Ragionamenti* de Carletti.

Por outro lado, além de descrever a sucessão das suas peripécias, Careri exhibe uma marcante preocupação por promover seu relato como ferramenta pedagógica. Já Matteo Egizio, no prefácio ao segundo volume, enfatizava o valor utilitário e formativo que o *Giro* podia ter para seus leitores. No volume VI, esse valor, que surge da interseção entre a exposição da verdade e os efeitos gerados pela utilidade, se explicita ainda mais: “Acerca de las cosas que vi en la América”, escreve o viajante,

querría que el curioso lector se formase una idea exacta de ellas, y que si en algún punto especial no adquiere toda la instrucción necesaria, no lo atribuya a falta de verdad em la descripción que hago de las mismas, sino a defecto de mi pluma (CARERI, 1927, p.6).⁸⁴

O tópicio de modéstia enfatiza ainda mais a veracidade do relato, e o seu propósito central: a instrução do leitor. Nas posteriores edições da obra, esse objetivo se torna ainda mais evidente, na medida em que o autor insiste em afirmar a dignidade da literatura de viagens e o lugar que esta mereceria ocupar na república das letras. Dignidade que devia revestir também a figura do viajante-narrador, especialmente aqueles que, como ele próprio (segundo afirma), viajavam não por mera ambição pessoal nem por ânsia de enriquecimento, mas por curiosidade intelectual, e para registrar por escrito um documento que pudesse ser valioso tanto para o público em geral quanto para a formação de potenciais viajantes.

Em um capítulo final que não constava na primeira edição, intitulado “Conclusão da obra, com algumas úteis advertências para quem viaja”, esse propósito se torna ainda mais explícito. Careri oferece uma série de conselhos para futuros andarilhos: antes de partir, tem que estar preparado para saber enfrentar “os mais horríveis perigos e privações, e a morte mesma”; há que tomar sempre em conta a opinião dos homens “práticos e experimentados”; ser inventivo para subsistir diante de circunstâncias adversas; ter conhecimentos de medicina; dominar muitas línguas; ter estudado geografia e conhecer com antecedência as relações e crônicas já publicadas sobre os lugares que se pretendia visitar; ter aprendido o uso dos instrumentos de orientação,

⁸⁴ Todas as citações relativas à Nova Espanha procedem da versão em espanhol publicada em 1927 (ver referências).

para não se extraviar na travessia e na volta informar aos cartógrafos dados mais precisos que permitam corrigir erros antigos; desenhar, ao longo do percurso, volumes e contornos belos ou relevantes que apareçam no caminho, como estátuas, edifícios, paisagens, antiguidades, planos urbanos, que venham a ilustrar e iluminar as palavras da narrativa (PERUJO, 1976, p. XXXVI-XXXVII).⁸⁵

Desta forma, viajar não devia responder apenas a uma necessidade de fama, lucro ou aventura. Como o próprio *Giro* demonstrava, era necessário também escrever, e que essa escrita fosse útil. Útil para governantes, para leitores cosmopolitas, para viajantes futuros, e, fundamentalmente, para o avanço dos conhecimentos sobre o mundo. Ser útil era o supremo objetivo da arte de viajar, e a forma mais preclara de ser cidadão do mundo; como o autor recomenda, “ser universal, senão para agradar a si mesmo, em benefício dos outros e da posteridade” (VI: 290).⁸⁶ Se a literatura de viagens merecia ser respeitada, tanto ou mais, por exemplo, do que os romances (porque estes dependem da fantasia e nem sempre pretendem ou são capazes de educar), a figura do viajante é também revestida aqui de certa dimensão épica, que deriva das funções que estaria impelido a cumprir: instruir o público, e ser porta-voz do progresso. Gemelli Careri parece assim querer consagrar um novo modelo de viajante, um modelo que ele representava ou havia aspirado a representar no seu *Giro*; nem um enviado, nem um missionário, nem um comerciante: um viajante moderno, que se financia a si mesmo, e encarna em sua figura as utopias da liberdade. Um turista.

Como diz Stephania Buccini (1996, p. 256), “*Giro del mondo* oferece sua contribuição para a história cultural do Seiscentos tardio como documento de um processo de transição da *Weltanschauung* barroca para a racionalista e

⁸⁵ O capítulo consta na segunda edição do *Giro del Mondo*, Napoli, Roselli, 1708, p.287-289.

⁸⁶ “essere universale, se non per compiacere a se medesimo, per profitto degli altri, e della posterità”.

erudita do início dos Setecentos”.⁸⁷ Instalado nessa transição, Careri seria assim um precursor de um modelo de viajante que, nesse século XVIII, se multiplicaria entre os participantes do *Grand Tour*, e que atingiria seu apogeu literário na *Viagem à Itália* de Goethe. Certamente o advogado estava longe da estatura intelectual de Goethe e do lugar que este representaria na cultura europeia, mas de alguma forma o *Giro* anuncia, e em escala planetária, a consagração do sujeito independente, que viaja por vontade pessoal, compondo, sem dar lugar a intimidades, um *Bildungsroman* de figura em trânsito, enquanto reelabora as formas da narrativa de viagem e as funções que esse gênero podia cumprir nos círculos letrados da modernidade. Esse é o sujeito que, ao longo do século, partirá em busca do pitoresco, armado de *Claude glasses*, versos e pincéis. É o sujeito deslumbrado pela história natural, obcecado pelas taxonomias, que promove missões científicas nos confins do planeta para capturar riquezas visíveis e ocultas. É o sujeito ferozmente independente que se transmutará, no século XIX, nas andanças do explorador vitoriano, mesmo que este já faça parte, como missionário, espião ou diplomático (ou como isso tudo), de um aparato eminentemente imperialista. É o rentista desimpedido e enigmático Philleas Fogg, que, no entanto, viaja menos para conhecer o mundo do que para cumprir uma aposta. É o sujeito que, à medida que o turismo se massifica cada vez mais, é alimentado pela ilusão, geralmente frustrada, de fugir dos *tourist traps* e dos lugares comuns, sob os ditados de uma indústria que promete descobertas e produz cartões postais para todos os incautos e decididos peregrinos dos tempos correntes. Careri não encaixa plenamente em nenhum desses tipos que irão se configurando posteriormente, mas em cada um desses tipos há certamente algo de Careri.

⁸⁷ “*Giro del Mondo* offre il suo contributo alla storia culturale del tardo Seicento come documento di un processo di transizione dalla Weltanschauung barroca a quella razionalistica ed erudita del primo Settecento”.

Turista *avant la lettre*, o napolitano desembarca em Acapulco naquele 19 de janeiro de 1697, tendo já realizado grande parte da sua dilatada volta ao mundo. Havia estado em Taormina, e na ilha de Malta, e em Alexandria; havia navegado pelo Nilo e visto as pirâmides, e se confundido entre as multidões do Cairo. Havia visitado Constantinopla, o Santo Sepulcro e Isfahan. Testemunhara a coroação do Shah Husayn e, em Galgala, teve um encontro com o poderoso Mughal Aurangzeb. E de Goa fora para China; em Cantão se hospedara com os franciscanos espanhóis, na cidade imperial visitara o imperador Kam-Hi, gerando desconfianças com sua suspeita condição de viajante independente. Percorrera a Grande Muralha, e de Macau fora a Manila, onde passara dois meses observando as atividades dos *Sangley*, os mercadores chineses que dominavam o comércio internacional da seda, da porcelana e outras preciosidades. Havia navegado mais de duzentos dias pelas ingratas águas do Pacífico. Tudo isso antes de iniciar a etapa americana e final da sua viagem, cujo epicentro seria a Nova Espanha.

A etapa se inicia com uma grande apologia dos tempos modernos. Em Acapulco, depois de enumerar todos os produtos disponibilizados pelo tráfico com o Oriente e com o resto da América e enfatizar os grandes lucros que geravam, o visitante anota que parece assombroso que as grandes viagens produzidas pela imaginação da antiguidade pudessem ainda provocar admiração, quando deviam ser comparadas com os feitos dos exploradores mais recentes. Diante de Vespúcio, a figura escolhida para encarnar esses feitos, pobres pareciam as aventuras de Ulisses, de Eneias, de Alexandre Magno. Como aponta o autor,

Cuán confusos quedarían aquellos buenos poetas e historiadores antiguos, si resucitando en estos últimos siglos, quisiesen hablar debidamente del descubrimiento de

la América y de las riquezas reunidas allí por la naturaleza. (...) las que llamamos virtudes han crecido más bien que disminuídose, porque cada día adquiere el hombre más conocimientos y se eleva más y más sobre sí mismo (CARERI, 1927, p. 5-6).

Acapulco podia se transformar em um grande empório universal quando a chegada das embarcações atraía a presença de comerciantes e oficiais e se convertia “de rustica aldea en una bien poblada ciudad” (p.11), mas para Careri não deixava de ser “uma humilde aldeia de pescadores”, sujeita a pestilências e feita de casas “baixas e vis de madeira, barro e palha” habitadas mormente por negros e mulatos. De toda forma, como em quase todo seu percurso, consegue ter acesso a passageiros ou residentes importantes, com os quais mantém tratos comerciais e amistosos enquanto prepara sua ida rumo à Cidade do México.

A narração progride dia a dia, decodificando os apontamentos que o viajante realizara no seu diário. Os detalhes cotidianos ocupam a jornada: se havia mosquitos durante a noite, se fazia frio ou calor, qual era a comida, que animais caçava, quanto devia pagar para tal ou qual serviço, as funções essenciais e subalternas que desempenhavam os indígenas para que o percurso fosse completado, como eram os montes e rios que atravessavam, e quais as penúrias que devia enfrentar para seguir seu caminho. Até que finalmente, no dia 2 de março, o viajante, seus acompanhantes e as mulas chegam à capital do vice-reino.

Careri assiste missa na catedral e é recebido pelo vice-rei conde de Moctezuma, acerca do qual não evita narrar a anedota que ainda era motivo de escárnio da cidade: no dia da sua entrada triunfal, o conde havia caído do seu cavalo, e na queda perdera sua vistosa peruca. O viajante visita várias igrejas, também a Casa da Moeda; participa em outras

cerimônias, como as exéquias da rainha mãe; manifesta sua admiração pela beleza das damas locais e se surpreende porque, na hora do casamento, demonstram preferir os *gachupines*, mesmo pobres, e relegam assim os *criollos*, fato que, segundo o cronista, aumenta ainda mais a animadversão entre espanhóis e espanhóis americanos. Toda esta sucessão de acontecimentos é descrita sumariamente, como quem escreve em trânsito sem possibilidades nem intenções de observar detalhes. Visita a catedral, mas não a descreve; conhece o vice-rei mas nada sabemos das impressões provocadas por esse encontro. Até que a narração de episódios cronologicamente encadeados é interrompida por um desses longos parênteses profusamente informativos e enciclopédicos, muito frequentes, como mencionamos acima, no *Giro* e na literatura de viagens da época. O andarilho parece dar lugar aqui ao tratadista que recorta, cita e interpola no caminho, para fornecer todo tipo de informações úteis. É a instância em que o leitor será devidamente instruído sobre fatos e passados mexicanos. Como era usual, parte da localização geográfica da cidade, para seguir com as formas do traçado urbano, a composição e número da sua população, a quantidade de conventos (e o salário do arcebispo e das outras autoridades religiosas), o clima e a produção agrícola que alimenta seus habitantes.

Essas informações, relevantes e necessárias para o leitor europeu, são concentradas em algumas poucas páginas. Mais extensa é a seção, que abrange quatro longos capítulos, destinada a descrever o passado pré-hispânico e as especificidades da civilização mexica. Estas descrições ocupam grande parte do primeiro dos quatro livros em que está dividido o volume. Foram extraídas das numerosas fontes consultadas e/ou aportadas por Matteo Egizio, mas também das notícias colhidas *in situ* durante sua viagem. Algumas dessas notícias eram extravagantes, como aquela tomada de *El repertorio de los tiempos*, de Arrigo Martinez – também conhecido como Enrico ou Enrique Martinez, e

inclusive também por seu nome próprio, Heinrich Martin. Este cosmógrafo e engenheiro de Hamburgo havia sido contratado para realizar obras hidráulicas que mitigassem os flagelos das enchentes. As obras nem foram completadas nem trouxeram algum benefício, mas Martinez teve tempo para aplicar as palavras do *Apocalipse* de São João na geografia e na história locais. A esses esoterismos também se dedicava Adriano (Adrian) Boot, holandês e também engenheiro fracassado, que havia desenhado um mapa da cidade e das suas águas (que Careri conhece através do matemático Cristóbal de Guadalajara, e depois reproduz no *Giro*), no qual havia adivinhado as formas da Besta. Martinez, por sua parte, fez um rigoroso cálculo numerológico, e, somando as letras que compunham os nomes dos reis mexicas com a posição que essas letras ocupavam no abecedário da língua mexicana, obteve o número 666 como exato resultado. Demonstrava assim, como escreve Gemelli Careri, “a semelhança da Monarquia Mexicana, e sua Religião, com a besta mesma” (p. 56).⁸⁸

Outras informações, mais fidedignas, que aparecem no *Giro del mondo* sobre os mexicas eram fruto da aproximação estabelecida pelo viajante com um dos intelectuais mais prestigiosos da Nova Espanha, D. Carlos de Sigüenza y Góngora. Amigo de Sor Juana (que havia falecido dois anos antes), inventor das alegorias, explicitadas no seu *Theatro de virtudes políticas*, que em 1680 haviam decorado o Arco Triunfal para a chegada do vice-rei marquês de la Laguna (também festejada por Sor Juana no seu *Neptuno alegórico*), Sigüenza escrevera numerosos tratados e opúsculos de caráter histórico, filosófico e científico, e seria considerado, em vida e postumamente, um sábio. Era uma figura proeminente da sociedade novo-hispana, que teria um papel fundamental como interlocutor e mestre de Careri em todas as questões relativas às antiguidades mexicanas.

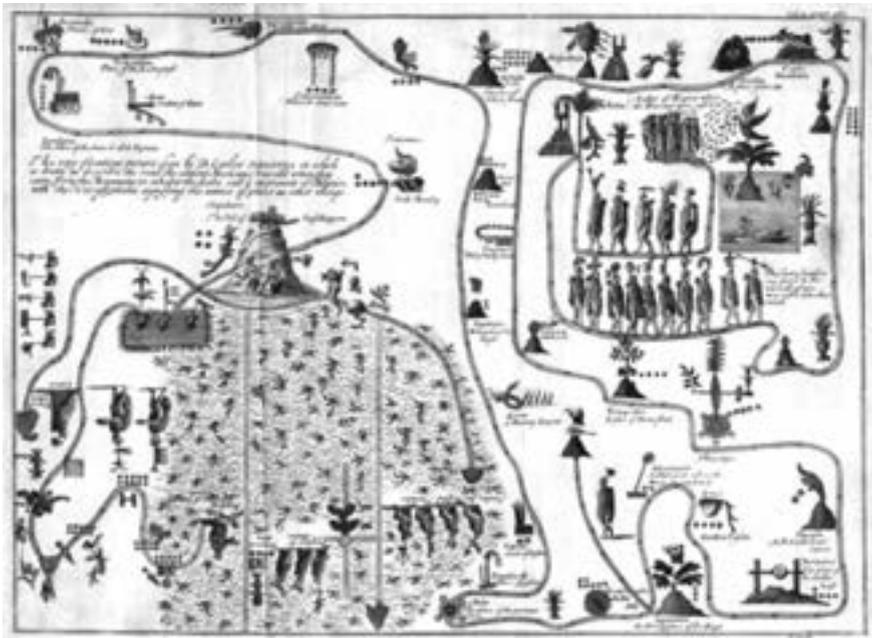
⁸⁸ “la similitudine della Monarchia Mexicana, e sua Religione, colla medesima bestia”.

O vínculo entre Sigüenza e Careri, promovido ao longo do ano que este passou na Nova Espanha, alimentaria o interesse do viajante pelas coisas mexicanas do passado e do presente. Assim, segundo era previsível, muitas das observações contidas no *Giro* reproduzem hipóteses e apreciações que o douto Sigüenza havia defendido, como, por exemplo, que os antepassados mexicanos eram provenientes da ilha Atlântida e descendentes de Netuno, ou (como fervoroso leitor de Athanasius Kircher que era), que também eram epígonos dos egípcios nas artes de construir pirâmides. São evidentes também as coincidências na forma em que o napolitano apresenta a genealogia dos governantes nauas, com suas virtudes e particularidades, que responde à visão da história da pátria mexicana explicitada pelo autor do *Theatro*.

Sigüenza morreria em 1700, o ano em que se publica o volume sobre a Nova Espanha do *Giro*. Ambos os homens cultivaram uma amizade, feita de curiosidades e erudições partilhadas, que poderia servir como emblema e prova dessa irrestrita confiança no poder do conhecimento e da sua redentora função no progressivo avanço das nações que imperava entre os círculos letrados ocidentais naquela virada do século. Para Careri, entretanto, Sigüenza não foi apenas um amigo e uma referência em assuntos históricos; foi também uma biblioteca. Sigüenza conservava uma vasta coleção de documentos pré-hispânicos e manuscritos, vários dos quais haviam pertencido ao historiador texcocano Fernando de Alva Ixtlilxochitl. Falecido Sigüenza, a coleção foi hospedada no Colégio Máximo de San Pedro y San Pablo. Muitos desses documentos foram posteriormente consultados, copiados (e às vezes subtraídos) por outro italiano, Lorenzo Boturini; seriam também utilizados, entre outros, por Agustín de Vetancurt para compor seu *Teatro mexicano*, e por Francisco Xavier Clavijero para escrever sua *História antiga do México*. Gemelli Careri teve contato com muitos desses “escritos y dibujos notables, tocantes a las antigüedades de los indios”

(CARERI, 1927, p. 178). Os dados colhidos e as fontes posteriormente consultadas lhe permitiram assim redigir para os leitores europeus uma síntese da história e dos costumes do Anáhuac, e, na parte final do volume, mais uma narração da conquista, que, no entanto, não acrescentava grandes novidades e se limitava a ecoar as versões oficiais da historiografia espanhola. Frequentar o erudito mexicano teve para Gemelli Careri também outra consequência relevante: a possibilidade de exhibir para um público mais massivo as reproduções de alguns dos valiosos registros que o polígrafo novo-hispano possuía em custódia. Como confessa o viajante, a presença dessas imagens no seu livro se devia “a la diligencia de Sigüenza y a la bondad con que me hizo donación de tan peregrinas rarezas” (CARERI, 1927, p. 67).

Figura 2 – Mapa de Sigüenza



Fonte: *Giro del mondo*

O principal desses documentos é o que se conhece, precisamente, como “Mapa de Sigüenza”, códice cartográfico e histórico que narra a migração dos mexicas de Aztlan ao vale central, onde seria fundada a cidade de Tenochtitlan. O mapa, elaborado no século XVI seguindo convenções pictóricas e simbólicas claramente pré-hispânicas, descreve esse mito de origem, que seria também representado no códice colonial conhecido como *Tira de la peregrinación*. Copiado e estilizado, com anotações e explicações em italiano, foi impresso pela primeira vez para ilustrar as páginas do *Giro del mondo*. Outra das reproduções presentes no livro exhibe o círculo cronológico, ou *rueda calendárica*, que ilustra a concepção do tempo que governava a vida dos nauas. A imagem permite que Gemelli Careri invoque mitos cosmogônicos, e apresente as ações dos deuses e os cálculos numéricos que, com suas partições e ciclos, serviam para fundamentar as lógicas e atribuições que regiam o calendário. Suas interpretações, porém, seriam posteriormente refutadas por outros autores que também consultaram as fontes de Alva Ixtlilxochitl (e que divergiam entre si), como Lorenzo Boturini e Mariano Echeverría y Veytia.

Figura 3 – Governantes mexicas.



Fonte: *Giro del mondo*, edição inglesa, *A voyage round the world*, 1721.

Giro del mondo inclui também outras estampas de caráter histórico. Uma representação de Tláloc, “ídolo da chuva”⁸⁹, outra de um soldado naua, e outras de alguns dos monarcas *d’altri tempi*, entre elas uma de Moctezuma. Esta, como as dos outros monarcas pré-cortesianos, foi mandada litografar por Gemelli Careri a partir do chamado Códice Ixtlilxóchitl; no entanto, o viajante trocou os nomes, neste caso colocando “Moctezuma II” na estampa que, na realidade, era do rei texcocano Nezahualpilli. De toda forma, a descrição que Gemelli Careri oferece sobre o *tlatoni* que recebeu a Cortés na calçada de Iztapalapa é coincidente com a avaliação que Sigüenza fizera no seu *Theatro de virtudes políticas*. Ambas resgatam a prudência como marca

⁸⁹ “ídolo della pioggia”.

característica do governante, que estaria inscrita, como o viajante lembra, nas letras do seu próprio nome:

En seguida fue electo rey Moctezuma, nombre que significa en aquella lengua señor prudente, pues dicho rey antes de subir al trono era grave y majestuoso, de pocas palabras y prudente, lo cual le hacía ser muy temido y respetado (CARERI, 1927, p. 47).

Figura 4 - Moctezuma



Fonte: Museo degli Argenti, Firenze.

A gravura faz jus a essa descrição. Moctezuma aparece sentado no seu trono, benévolo e majestático, com uma caveira a seus pés, que neste caso não parece aludir aos sacrifícios humanos nem às formas que decoravam o *tzompantli*, mas a um *memento mori* que promove a reflexão serena do rei sábio preparado para aceitar seu destino. Vale lembrar que o vice-rei nesse momento, como dissemos, era o conde de Moctezuma, e que a figura do monarca deposto e assassinado estava sendo resgatada pelas teses que, como as defendidas por Sigüenza, reivindicavam o passado mexicano como elemento central na configuração da pátria novo-hispana. Tudo indica que, ao retornar, Gemelli Careri levou consigo uma pintura, atribuída a Antonio Rodriguez, cujo destinatário era nada menos que Cosimo III de Medici, Grão-Duque da Toscana. Hoje conservado no Museo degli Argenti em Florença, o retrato, que o mostra em pé, de corpo inteiro, com os atributos do seu poder, seria reelaborado em uma gravura feita por Isabella Piccini, publicada nas versões italianas da *História da conquista do México*, de Antonio de Solis, que estava tendo na época uma ampla circulação nos meios europeus. Anos mais tarde, o *tlatoani* seria o personagem central da ópera *Motezuma*, escrita por Luigi Alvisi Giusti e estreada no Teatro San Angelo de Veneza em 1733 (TERRACIANO, 2019, p. 173).

Este entusiasmo pelos soberanos passados, nutrido pelas elites novo-hispanas e também por Gemelli Careri, não se aplicava, porém, aos indígenas contemporâneos que habitavam o reino. Os reis mexicas podiam ser emblemas de decoro e prudência, e sábios precursores da orgulhosa nação, mas seus descendentes, diziam os letrados, não haviam herdado nem essas nem nenhuma das antigas virtudes. Talvez essa percepção negativa, que era tão antiga quanto a conquista, tivesse se exacerbado diante de acontecimentos recentes, como a célebre rebelião de 1692, descrita em airadas palavras por Sigüenza em *Alboroto y motín de México*. No dia 8 de junho desse ano,

a carestia de milho fora o detonante que acabou provocando a insurreição das massas famintas. Muitos edifícios, entre eles o palácio real, foram total ou parcialmente destruídos, e houve uma feroz repressão. Não eram somente indígenas os sublevados; também estavam esses outros integrantes das classes subalternas, que seriam posteriormente catalogados, com seus esdrúxulos nomes, nos quadros de castas. Para Pilar Gonzalbo Aizpuru (2008), os acontecimentos dessa jornada inauguram um novo fenômeno entre as elites mexicanas. A autora o denomina “o nascimento do medo”.

Não já o medo perante a ameaça sempre latente de um levantamento indígena, que acompanhava como sombra todo o processo de expansão colonial. Era agora o medo provocado por um sujeito diferente, polimorfo, quiçá ingovernável, que estava profundamente enquistado nas cidades: a plebe. Infausta nêmesis dos ilustrados, a plebe seria, ao longo do século XVIII, tema cada vez mais recorrente nas páginas dos reformistas peruanos e mexicanos, que sonhavam em vão com extirpá-la das ruas de Lima e do México. No dia 12 de março de 1697, Gemelli Careri mesmo presenciara o início de um tumulto semelhante, provocado pela falta de trigo, que não teve consequências ulteriores, mas que havia evidenciado mais uma vez a existência de ameaças sérias e latentes para a ordem estabelecida. O motim de 1692 havia sido a prova contundente dos perigos que essa massa heterogênea podia entranhar. Como diz Gonzalbo Aizpuru (2008, p. 31),

El miedo que se generó en unas horas hizo aflorar un temor antiguo y menos confesable, el temor de los que se consideraban señores y privilegiados por derecho de conquista, a verse rebajados y reflejados en la «despreciable chusma» que en gran parte llevaba su sangre.

Careri replica ao pé da letra esses temores, e todas as considerações pejorativas que haviam pretendido definir a figura do indígena desde o século XVI, e que podiam ser igualmente aplicadas às castas. O viajante exhibe o usual repertório de frases condenatórias, como estas:

Todos los negros y mulatos son insolentísimos (p.76). Se teme que se rebelen algún día y se hagan dueños del país si no se impide la introducción de tantos negros (p. 78).

Son por naturaleza muy tímidos los indios, pero estando apoyados son cruelísimos. Los vicios que comúnmente les atribuyen los españoles son el vivir sin honor, pues uno al otro se lo quitan frecuentemente; los incestos que cometen con sus madres y hermanas, el comer con exceso, dormir sobre la tierra desnuda y morir sin temor. Son grandísimos ladrones, mentirosos e impostores (p. 80).

De toda forma, é justo destacar que essa visão negativa dos estamentos menos favorecidos que compunham a sociedade novo-hispana não impediu ao visitante de apreciar as diversas manifestações que, envolvendo governantes e governados, dominantes e subalternos, atravessavam a vida cotidiana do reino. O viajante observa atentamente as festas que, com grande participação popular, eram regularmente celebradas na cidade. Sucessivas procissões e outras solenidades de culto, corridas de touros, cerimônias religiosas organizadas pelas comunidades indígenas, e a grande festa do *Pendón*, que todo ano rememorava, no dia de Santo Hipólito, a vitória final dos exércitos de Hernán Cortés, são descritas em detalhe pelo olhar curioso do cronista.

Como bom turista, dispunha de muito tempo ocioso, que applicava em assistir missas, percorrer conventos, mosteiros e hospitais, descrever igrejas suntuosas ou modestas, conhecer

diversos hortos cultivados pelos frades, ver peças teatrais, presenciar a obtenção de grau dos estudantes da universidade, frequentar o palácio de Chapultepec, registrar execuções e castigos públicos, participar em exéquias e matrimônios, navegar pelo canal do Passeio de Jamaica, observar as atividades da Casa da Moeda e as mercadorias em circulação, descansar na Alameda, caçar coelhos, veados e patos, apreciar “antiguallas” conservadas no colégio de San Ildefonso, visitar o Tepeyac e as pirâmides de Teotihuacan. Por outro lado, como faria todo viajante ilustrado, Gemelli Careri não deixa de registrar a aplicação de incipientes tecnologias e as variedades do mundo natural. Dedicou um longo capítulo para destacar as obras hidráulicas que haviam sido feitas para conter as recorrentes inundações que a cidade padecia, e outro para analisar os modos em que eram extraídas as riquezas minerais. As aves, as plantas e as frutas merecem também sua atenção, e algumas são representadas, para beneplácito dos leitores, nas gravuras que acompanham a edição.

Na última etapa do seu périplo, visita Puebla, Cholula e finalmente Veracruz, “un lugar muy triste, sin pasatiempo alguno” (CARERI, 1927, p. 238). Completava desta forma o percurso rumo ao leste que havia iniciado naquele dia da sua chegada a Acapulco. No sábado, 14 de dezembro, embarca com destino a Havana, onde chegaria no dia 28. Ali não se privou de acompanhar, com seu olho sempre ávido pelos negócios, o intenso tráfico que registrava o porto, enquanto aguardava com certo tédio a possibilidade de partir da ilha. Dois meses e meio depois, iniciava a travessia final pelo Atlântico rumo a Cádiz. Logo na partida, uma feroz tormenta destruiu uma das embarcações. Entre os passageiros que continuaram a bordo, havia uma mulher vestida de homem, que só seria descoberta em alto-mar, quando já era tarde para que essa ousadia pudesse ser punida com sua expulsão.

218 A viagem de Gemelli Careri, contudo, não havia terminado ainda. O trecho europeu, descrito nos capítulos finais,

compreende sua passagem por Sevilha, Madrid, Navarra, sul da França, Monaco, Genova, Milano, Bologna, Firenze e Roma. Em cada parada descreve rapidamente os principais destaques de cada cidade, seguindo a lógica de elencar sítios tipicamente representativos que, no século seguinte, seria também aplicada para transformá-los em objetos de cartão postal pela incipiente indústria do turismo de massas. O último capítulo está inteiramente dedicado à cidade de Napoli, que o viajante reencontra depois de mais de cinco anos de ausência, no dia de San Francesco Saverio, “Apóstolo das Índias, e protetor dos viajantes” (CARERI, 1699, p. 471).⁹⁰

Nesse capítulo que encerra o *Giro del mondo*, Careri descreve Napoli como se fosse mais uma cidade do seu itinerário, e como se seus leitores não a conhecessem. Apresenta sua localização, louva a fertilidade da terra e evoca a gloriosa vida intelectual que havia se desenvolvido na cidade e em toda a província desde a antiguidade até o presente. “Não há”, afirma com orgulho, “Cidade da Europa, em que exista tanta nobreza de espírito, e de sangue; e é difícil de saber se é maior o número de Letrados ou de Senhores” (CARERI, 1699, 477).⁹¹ Invocando as figuras ilustres do passado, alude à Magna Grécia como se estivesse ainda viva nas ruas da urbe, e na Calábria toda, do Setecentos, e como se a filosofia pitagórica, os personagens dos diálogos platônicos e os poetas clássicos fossem ainda os contemporâneos desses literatos e eruditos que, como ele próprio, continuavam garantindo para a pátria meridional um lugar privilegiado no mapa das nações.

Esse lugar, contudo, parecia obedecer apenas à expressão de um desejo, cuja realização era nesse então impossível ou remota, perante as realidades concretas e vigentes que o país apresentava. Como no México de Sigüenza e Clavijero, a formulação de uma ideia de pátria não estava

⁹⁰ “Apostolo dell’Indie, e protettore de’viagganti”.

⁹¹ Non v’há Città d’Europa, in cui sia tanta nobiltà di spirito, e di sangue; ed è difficile il comprendere se sia maggiore il numero de’ Letterati, o de’ Signori”

livre de contradições e impedimentos no sul mediterrâneo. Muito antes de toda tentativa de unificação italiana, que ainda levaria mais de um século e meio para se consolidar, e quando a terra natal do viajante era uma mera parte de um império administrado por um poder estrangeiro, “Itália” continuava sendo um significante vazio, dotada por igual de passados ilustres e de presentes instáveis. Perdida definitivamente a hegemonia comercial e política que as cidades haviam alguma vez ostentado, sem participação central na história do expansionismo europeu que havia transformado o mundo a partir do final do século XV, e sem argumentos para cantar as épicas da nação que serviam de matéria comum para autores espanhóis, portugueses, ingleses ou franceses, “Itália” estava tão longe de ocupar um papel preponderante no mapa geopolítico da época quanto de se constituir como território e comunidade imaginada comum para todos os habitantes da península. Se alguma “Itália” existia nesse início dos Setecentos, era em todo caso na imaginação dos privilegiados viajantes que se preparavam a empreender o *Grand Tour* em direção a essa terra exótica, feita de ruínas, sol e precariedades, vista como uma espécie de *outro mundo* dentro da geografia sonhada pelos europeus do norte.

Indo na direção contrária, da península para o mundo, Gemelli Careri havia visitado os confins do planeta e acabara de dar seu novelesco *giro* para concluir sua viagem, e seu livro, com um emotivo panegírico da pátria. Com essa ode a uma pátria fantasmal, que estava no passado e também em muitas partes e em nenhuma, o turista irrequieto não exaltava somente os destinos de uma província menor, onde os antepassados conviviam com os vivos, que os emulavam em saber e percepção do mundo; estava exaltando uma língua que, considerando as hierarquias linguísticas da época, era menor, e também um gênero que ocupava uma posição menor no cânone da história literária italiana: a literatura de viagens (HESTER, 2016).

Como todo viajante que escreve, o napolitano deve ter sido assediado pelo temor de que suas aventuras, percepções e feitos pudessem ter sido extraviados para sempre, se não eram registradas no papel primeiro, no livro impresso depois. O temor ao esquecimento (o próprio, e o dos outros), à intempérie, e a sensação de, quiçá, ter realizado tudo aquilo para nada, são incentivos poderosos para levar a cabo uma tarefa que podia ser ainda mais exaustiva e penosa que os eventuais transtornos padecidos em viagem. As últimas palavras do volume confirmam esta dupla, imprescindível, fadiga do viajante-escritor: “já completado, graças ao Senhor, o *Giro del mondo*, que possa voltar sua alma para melhores estudos; e eu, perante o esforço de escrever, certamente não menor que o da própria jornada, venha a concluí-lo”.⁹² Cumprida a tarefa, vencidas as sombras, o cansaço e o esquecimento, concretizada a utopia de escrever sobre o mundo todo na língua de uma ainda utópica pátria italiana, restam para seus contemporâneos e para a posteridade os seis volumes da sua obra. Uma obra que nos devolve, entre uma infinidade de imagens caleidoscópicas do orbe, o quadro fugaz de uma sociedade novo-hispana que estava ingressando ao século XVIII, o século dos Bourbons, das reformas ilustradas, e do lento ocaso dos pactos coloniais que haviam definido seu lugar no mundo. O mundo que esse profissional da curiosidade e *self-made traveller*, Gemelli Careri, havia visto e escrito com seus próprios olhos, com suas próprias mãos.

Referências

BERNABÉU ALBERT, Salvador. El abogado Gemelli: memoria viajera y cultura letrada. **Anuario de estudios americanos**, 69, 1, enero-junio, 233-252, 2012.

⁹² “già compiuto, grazie al Signore, il *Giro del Mondo*, egli a migliori studi rivolga l’animo; ed io alla fatica delio scrivere, non minore certamente del viaggio stesso, dia compimento”.

BUCCINI, Stephania. Coerenza metodologica nel Giro del mondo di Francesco Gemelli Carreri. **Annali d'Italianistica**, vol. 14, 1996, p. 246-256.

CACHEY Jr, Theodore J. An Italian literary history of travel. **Annali d'Italianistica**, vol. 14, 1996, p. 55-64.

CARERI, Giovanni Francesco Gemelli. **Giro del mondo**. 6 v. Napoli: Giuseppe Roselli, 1699.

CARERI, Juan Francisco Careri. **Viaje a la Nueva España**. Traduzido por José de Ágreda y Sánchez. México: Sociedad de Bibliófilos Mexicanos, 1927.

DÍEZ-CANEDO, Aurora. Francisca Perujo y sus ediciones mexicanas de Gemelli Careri, Francesco Carletti y Antonio de Morga. **Biblioteca di Rassegna iberistica** 14, 2014. America: il racconto di un continente | América: el relato de un continente, 213-226

GONZALBO AIZPURU, Pilar. El nacimiento del miedo, 1692. Indios y españoles en la Ciudad de México. **Revista de Indias**, Vol 68, 244, 2008.

GUERRERI, Giosep Antonio. A chi legge. *In.*: CARERI, Giovanni Francesco Gemelli. **Giro del mondo**. Parte prima. Napoli: Giuseppe Roselli, 1699, p. 7-8.

HESTER, Nathalie. **Literature and identity in italian travel baroque writing**. London: Routledge, 2016.

LOUREIRO, Rui Manuel. Traveling experiences vs. intertextuality: the description of the Philippines in Gemelli Careri's *Giro del mondo* (1699–1700). **Anais de história de além-mar XV**. (2014):101-136.

MANZANO, David. Gemelli and his travel to the Philippines. **Asian perspectives in the arts and humanities** 3.1 (2013): 101–122.

NELLI, Renzo. Giovanni Francesco Gemelli Careri e la Nuova Spagna. Genesi, fortuna e struttura di un testo. *In.*: **Ciencia y**

cultura entre dos mundos. Nueva España y Canarias como ejemplos de Knowledge in Transit. Actas del congreso organizado por la Fundación Canaria Orotava de Historia de la Ciencia con la colaboración de Septenio y el Cabildo de La Gomera. 2009. Disponible em: <http://www.fundacionorotava.org/publicaciones/actas-de-congresos/ciencia-y-cultura-entre-dos-mundos/>.

PERUJO, Francisca. Estudio preliminar, trad. y notas. In: Careri, Giovanni Francesco Gemelli. **Viaje a la nueva España.** México: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Publicaciones, 1976, p. V-LV.

TERRACIANO, Kevin. Terraciano, Canons seen and unseen in colonial Mexico. In.: SILVER, Larry; TERRACIANO, Kevin (Eds.) **Canons and values. Ancient to modern.** Los Angeles: The Getty Research Institute, 2019, pp. 163-188.

O atrito entre a palavra e o espaço: utopias e experimentações visuais

Marta Emília

No texto “Outros espaços” (2020), Michel Foucault afirma que estamos experimentando a era do espaço. A era do tempo já passou e agora, nos embates da vida contemporânea, a dimensão espacial pode revelar as formas como vivemos, nos relacionamos com os outros e construímos nossa subjetividade. Nesse sentido, compreender a dimensão espacial é aproximar-se dos conflitos, embates e tensionamentos que caracterizam as múltiplas facetas da contemporaneidade.

Foucault procura conceituar a expressão “era do espaço” ao afirmar que, até o século XIX, o debate que predominava era sobre a história, e o que estaria pujante na sociedade atual é a época do espaço. Estaríamos, contudo, vivendo numa época de espaços heterogêneos, complexos e justapostos, que se entrecruzam em algum ponto.

A passagem de Foucault faz jus ao que viria adiante da crise da representação, deflagrada no século XIX pela arte, quando o papel da mesma se transfigura do lugar da

contemplação para o da ação, evocação máxima da aproximação entre arte e vida.

A ocupação espacial representaria a busca da arte em direção à esfera do coletivo em detrimento do privado, indicando uma mudança da posição da arte que, imbuída das utopias transformadoras, percorre um caminho que a aproxima do conflito social e político. A crise da representação, como também do historicismo, demarca o território da ação e dos confrontos, tendo em vista a interferência da arte na vida real e a utópica expectativa da arte em se dissolver na vida cotidiana.

Esse espírito transformador contamina as manifestações artísticas do século XX, que de uma maneira geral invade, perturba e preenche os espaços ociosos em comum acordo entre as linguagens artísticas, como artes plásticas e literatura. A matéria rígida se aglutina à verbal, ao passo que o sentido da antiga máxima bíblica que diz “o verbo se fez carne e habitou entre nós” venha se configurar tão apropriadamente no plano das composições poéticas deste século, regido por processos criativos que se inclinam a favor da dissolução da fronteira, cujo papel se configura pela delimitação dos espaços das especialidades.

O pensamento tradicional faz uma clara distinção entre as artes do tempo, contempladas pela poesia e pela música, e as artes do espaço representadas pela escultura, pintura e, de modo geral, as artes do desenho. O que antes era abarcado por terrenos distintos se vê agora diante de uma vertiginosa intermediação, tendo em vista o movimento de avanço de uma em direção a outra, num confronto aglutinador sem precedentes. As especificidades da música, da escultura e da arquitetura passam a ser compartilhadas pela pintura e pela poesia, que se vê diante de desafios propostos por um novo tempo. O signo literário puro abandona essa condição e surge impregnado de outros tantos quanto possa abarcar, levando

a compreensão de um signo híbrido, ou seja, carregado de elementos de origens diversas.

Cabe aqui então, uma ligeira reflexão semiótica, que se debruce sobre o conceito de signo genuíno quando este se mostra impregnado de outros, demonstrando, assim, o processo natural de semiose infinita ou crescimento dialético contínuo. A ação própria do signo é a geração ou produção de outros signos, como descreve Lúcia Santaella (2000, p. 9): “Pensamento é diálogo. Semiose ou autogeração é, assim, também sinônimo de pensamento, inteligência, mente, crescimento, aprendizagem e vida.”

Santaella (2000, p. 9), cujos estudos e pesquisas se caracterizam com proficiência em direção a interpretação e o aprofundamento da obra do filósofo e matemático Charles Sanders Peirce, discorre sobre o conceito de signo, no sentido mais abarcador, em contraponto ao pensamento cartesiano diacrônico e diático:

Peirce reabsorve, dentro da semiótica, parâmetros fenomenológicos que dilatam e ampliam a concepção de signo, invadindo territórios que subvertem as tradicionais camisas-de-força logocêntricas e racionalistas. A integração da fenomenologia à semiótica, por outro lado, rompe também com costumeiras separações dicotômicas entre o pensar e sentir, inteligir e agir, espírito e matéria, alma e corpo etc. Em síntese: as demarcações rígidas entre dois mundos – o mundo dito mágico da imediaticidade qualitativa versus o mundo dito amortecido dos conceitos intelectuais – são dialeticamente interpenetradas, revelando o universo fenômeno e signo como um tecido entrecruzado de acasos, ocorrências e necessidades, possibilidades, fatos e leis,

qualidades, existências e tendencialidades, sentimentos, ações e pensamentos.

O conceito de signo que o pensamento semiótico traz ajuda a elucidar as questões que cercam a compreensão da obra de arte e da poesia na contemporaneidade – tão mescladas de estranhamento e de novos procedimentos composicionais – por meio de uma visão que enxergue, em primeiro lugar, que o produto artístico não possui mais a mesma aparência e nem se encontra apenas em um mesmo suporte como, por exemplo, a pintura na tela e o poema no livro.

Em segundo lugar, que a obra de arte não mais abarca a pretensão de modificar o pensamento estético de uma geração em prol de uma nova era ou ideologia. Portanto, os intuítos utópicos de grandes propostas sociais e artísticas sofreram um refluxo em meados dos anos 1950 e o que hoje se percebe pode ser a intenção de provocar no espectador experiências estéticas e reflexivas a partir, principalmente, do deslocamento dos significados, provocando um certo choque entre o elemento habitual e o elemento desconstruído.

É possível dizer que arte pura não existe, pois não há pureza no signo genuíno. Esse aspecto é aprofundado por Santaella (2001, p. 371) em sua obra *Matrizes da linguagem e do pensamento*. Nela a pesquisadora define:

Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual.

Também é possível visualizar, dentro da história da arte, vários aspectos que denunciam hibridismos na construção de obras importantes, como na Coluna de Trajano, construída em 112-114, em Roma, no Fórum de Trajano, sobre o túmulo desse imperador, para comemorar a vitória dos Romanos contra os Dácios. Nela pode-se perceber um relevo historiado que se desenrola em volta da coluna e que conta os inúmeros acontecimentos das duas campanhas. A Coluna seria, portanto, um tipo de escultura narrativa, como também, um obelisco ou marco histórico. Suas funções se entrecruzam e seu caráter híbrido se anuncia.

Outro exemplo são os vitrais das catedrais medievais, como os da Catedral de Chartres, doados pelo neto de Carlos Magno em 876 (STRICKLAND, 1999, p. 29), os quais ilustram passagens bíblicas e as vidas dos santos. Elaborados a partir de milhares de peças de vidros tingidos com elementos químicos, como cobalto e manganês, esses vitrais, por intermédio da luz do sol, projetam uma miríade de cores no espaço interno da catedral, mostrando-se como um recurso sensório com finalidades espirituais.

As tapeçarias também constituíram uma forma altamente refinada de detalhamento em minúcias de cenas campestres, como também de narrativas históricas, a exemplo das chamadas “Tapeçarias das Índias”, do viajante holandês Albert Eckhout, conhecido hoje como pintor, desenhista, artista plástico e botânico. Eckhout chegou ao nordeste do Brasil em 1637, acompanhando a comitiva do príncipe Maurício de Nassau.

Os cadernos de Leonardo da Vinci também aparecem como composições híbridas, no sentido da versatilidade contida no imbricado jogo entre texto, esboços, desenhos, pinturas. Em seus cadernos, da Vinci desenvolveu uma série de invenções e estudos científicos provenientes dos seus interesses nas mais diversas áreas do conhecimento. Esses são apenas alguns

poucos exemplos da elaboração de obras mescladas com diferentes meios e com distintas linguagens.

Verifica-se então que em cada linguagem existe a presença de alguma outra, e que, quanto mais elementos se processarem no interior de uma linguagem, mais híbrida ela será. A presença de linguagens mescladas sempre se manifestou diante das composições criativas do ser humano, sendo umas mais complexas do que outras. Nesse sentido, reitero o que diz Lúcia Santaella (2001, p. 379):

Meios, como o próprio nome diz, são meios, isto é, suportes materiais, canais físicos nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Desde a revolução industrial mecânica, que trouxe consigo a invenção da fotografia, do telégrafo, da prensa mecânica, do gravador, do telefone, invenções estas seguidas pelo cinema, os meios de produção e transmissão de linguagem começaram a crescer. Esse crescimento exponenciou-se a partir da revolução eletrônica com seus meios de difusão massiva, o rádio e a televisão. Daí pra frente, os desdobramentos e multiplicações dos meios e de dispositivos das mais diversas ordens foram se tornando uma constante.

O século XX levou à explosão os meios nos quais a linguagem se sustentava. A profusão de suportes e tipos de aglutinações sígnicas deu visibilidade às construções criativas, com base em dois processos: da *montagem* e da *colagem*. A montagem vale-se da justaposição de elementos que dialogam entre si, levando o público leitor a uma compreensão do todo e potencializando a noção do amalgamento sígnico.

O pensamento sobre a técnica da montagem originase no cinema mudo - mais especificamente, do russo Serguei

Eisenstein, nos anos 1920 -, e que seria um processo de organização de base racionalista dos planos de um filme, da sequência dos “takes” ou “tomadas”. Essas cenas não tinham a obrigação de seguir uma história linear, podendo trazer, por exemplo, uma tomada da estátua de um leão dormindo, seguida pela cena de outra estátua de um leão desperto e, na sequência, a cena de nuvens pesadas no céu, precedendo a imagem de uma tempestade. As sequências das tomadas indicam uma narrativa, um encadeamento de partes.

Eisenstein afirma que o cinema intelectual sugere a representação visual para conceitos abstratos. Do mesmo modo, o faz o ideograma oriental: formado por hieróglifos (que seriam o desenho de formas figurativas), sua junção em duas ou mais formas figurativas leva à compreensão de um conceito abstrato, como tristeza, ou um verbo, como cantar. No entanto, a combinação desses hieróglifos não acontece por acaso. Eles foram aglutinados de maneira que levassem o público leitor para um terceiro estágio de compreensão – um estágio metafórico ou mesmo poético.

Outra perspectiva, a da colagem, são as manifestações sensorialistas, onde a intenção é a desconstrução dos aspectos semânticos que representam a realidade com a qual a sociedade se identifica. Os elementos que fazem o laboratório sensorialista baseado na técnica da colagem vão de recortes de jornais a objetos de uso cotidiano, como fotografia, sons e elementos oriundos dos mais variados usos. A colagem tem em sua composição a técnica de recortar e aglutinar, marcado pela dissociação entre os elementos. Esse confronto se dá, primeiro, pela dissociação dos signos de naturezas distintas presentes na mesma obra. Eles se encontram na mesma composição, mas se distinguem, como se texto e imagem, som etc, estabelecessem seus lugares na obra. Aqui não há uma integração entre eles, como no caso anterior da montagem. Existe, sim, um diálogo em que um reforça o conteúdo semântico do outro, ou seja, um elemento ilustra o outro, mas com sua independência garantida.

A colagem se destaca pelo procedimento composicional marcado pela tendência sensorialista, que não pretende organizar racionalmente os elementos e, sim, jogá-los numa mesma composição pelo movimento casuísta em que eles vão se juntando e propondo significações contínuas uns aos outros. Esse movimento não possui um planejamento anterior e nem pretende alcançar um objetivo bem traçado. Ele pende para um caráter aberto e dinâmico.

A montagem e a colagem encontram um forte respaldo nas vanguardas históricas com os movimentos futurista, dadaísta, surrealista, cubista, cubo-futurista e concretivista – este último já em meados dos anos 1950 –, e se reforçam ainda mais na contemporaneidade, quando o objeto poético-criativo se movimenta por outros meios, mais híbridos do que jamais pode existir, como o meio das poéticas tecnológicas. Para ampliar o discurso sobre as práticas intelectualistas e sensorialistas, trago a contribuição de Philadelpho Menezes (2001, p. 155), cujo fôlego teórico se destaca em direção às composições poéticas contemporâneas.

Para as vanguardas intelectualistas a linguagem é um objeto formalmente autônomo (e essa tendência se aproxima dos modernistas) que deve ser recriado numa nova dimensão para realizar-se então uma reintegração da arte à vida, onde esta seria modificada por influências das novas formas estéticas que incitariam o homem moderno à sua reciclagem comportamental, intelectual e sensitiva. Nas vanguardas sensorialistas e intuitivistas, a linguagem deve ser destruída para que a fusão da arte com a vida se dê, seja na anulação da vida (pela sua anexação à estética, no futurismo), seja pela anulação da arte (na anti-arte dadaísta), ou na anulação de ambas (na surrealidade do

Surrealismo). A linguagem aí é algo mágico que se interpõe inexplicavelmente entre a obra de arte (enquanto expressão do artista) e a realidade.

Nesse sentido, a montagem e a colagem aparecem como métodos composicionais presentes, concomitantemente, nas vanguardas históricas e na arte/poesia contemporânea, sendo esta última afastada do ideal utópico de transformação estética de uma sociedade, dita futurística.

Um sinal desses dois procedimentos composicionais seria a plástica dessa arte contemporânea, pois, no que se refere ao invólucro, temos uma clara demonstração de que não existe mais uma forma fixa para defini-la.

A partir da aproximação entre literatura e artes plásticas, junto às realizações do modernismo e as neovanguardas, houve um enfraquecimento das fronteiras entre as categorias tradicionais de arte, como pintura, escultura, fotografia, literatura, dança, teatro, ilustração, música, arquitetura etc, que passam a ter um diálogo cada vez maior e a fundirem-se. Assim, as expressões e manifestações das artes abrem espaço para experimentação, tornando possível identificar obras que podem ser lidas tanto como um poema visual (uma categoria da literatura), quanto uma videoarte (uma categoria das artes plásticas), sem nenhuma incoerência.

Na literatura, as fronteiras se deixam invadir, promovendo a articulação do elemento verbal com elementos visuais, sonoros, materiais e tecnológicos, o que, conseqüentemente, deflagra uma certa crise na questão do gênero literário. A partir de então a literatura se depara e adapta-se a novas configurações de expressão literária, a exemplo do poema visual, poema sonoro, livro-objeto ou narrativa plástica, poema performance, o blog, ou mesmo o que aqui vem a se constituir como poema dimensional.

Além dos elementos da poesia visual, na poesia contemporânea há uma tendência que explora o suporte, a ponto deste deixar de ser somente a página bidimensional. Dessa forma, a poesia incorpora o objeto, junto com suas propriedades e significações. Esse, portanto, pode variar de uma caixa de fósforos a uma casa, ou se mostrar como uma dobradura de papel. Como o poema passa a se desenvolver em diversos planos, faces e camadas, e a poder contar com o manuseio como elemento de leitura, as possibilidades são ampliadas ainda mais.

Essas possibilidades enveredam por caminhos que se valem tanto de práticas racionais, elevando a obra a um enigma intelectual, como também pelos procedimentos que estimulam a sensoriedade, ao propor ao público espectador/leitor uma vivência com base em estímulos sinestésicos. Como exemplo, temos as obras desenvolvidas pelo neoconcretismo brasileiro, o qual inclui os penetráveis de Hélio Oiticica ou os poemas funcionais de Ferreira Gullar. Essas possibilidades poéticas complementam a presente análise, cuja proposta é demarcar suas especificidades frente ao que aqui se apresenta como o poema escultórico, o poema funcional e a instalação, considerando os níveis de cruzamentos entre eles.

Nesse sentido, o poema dimensional é apresentado aqui como um tipo de manifestação híbrida, visto que o mesmo se expande da literatura. Nesse caso, a força do signo verbal o qualifica como literário para as artes plásticas. Nada impede que esse movimento também possa ser gerado pela via contrária, ou seja, das artes plásticas para a literatura, tendo em vista a força do título em algumas obras, sendo este capaz de se revelar como verdadeiro anúncio poético.

A expansão acima citada também revela a intensa propensão do poema em tomar ou invadir novos espaços que tradicionalmente não lhe pertenciam. Essa constatação se dá pela frequente exposição de objetos poéticos – aqui

denominados poemas dimensionais – em galerias e salões de artes plásticas, assim como bienais. Dessa maneira, debruço-me diante da investigação do lugar do poema dimensional, sendo este compreendido por seus aspectos arquitetônicos, plásticos, físicos, verbais e também interativos.

O poema dimensional traça um dos perfis das poéticas experimentais, que se valem dos meios e das linguagens do seu tempo, para que assim possa fazer parte dele no duplo processo de se referir e ser referido por ele. Nesse sentido, o/a poeta desbravador/a surge imbuído/a da tarefa de inventor/a, isento/a de medidas, como explica Italo Calvino:

A excessiva ambição de propósitos pode ser reprovada em muitos campos da atividade humana, mas não na literatura. A literatura só pode viver se se propõe a objetivos desmesurados, até mesmo para além de suas possibilidades de realização. Só se poetas e escritores se lançarem a empresas que ninguém mais ousaria imaginar é que a literatura continuará a ter uma função. No momento em que a ciência desconfia das explicações gerais e das soluções que não sejam setoriais e especialísticas, o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo (1990, p. 127).

O estudo das manifestações experimentais vive o desafio de percorrer um caminho distante dos lugares-comuns e próximo da reflexão crítica de seu tempo. Com efeito, o poema dimensional pode ser visto como experimentação artística que mescla linguagens, que se vale de meios e materiais, e explora lugares e invade o espaço, habitando o território das manifestações intersígnicas impregnadas

de referências tão próprias dos dias atuais. Passa a valer a definição do artista pesquisador/inventor, e não mais a do artista criador da obra de arte divina, reforçando a coerência da abordagem do signo semiótico que é gerado por outros signos e que possui a capacidade de gerar outros, numa relação contínua e viva, como parece ser o principal caráter da arte em todos os tempos.

Com relação à passagem de Calvino, referente a “saber tecer”, nada mais adequado à literatura do que a relação com sua própria matéria. O termo *texto* estabelece imediatamente sua ligação etimológica calcada na tessitura, no tecido fabricado pelo entrelaçamento dos fios que compõem um todo elaborado a partir do ajuste das partes. O termo “texto” também está ligado ao sentido da palavra têxtil, que aparenta uma superfície uniforme e compacta. No entanto, suas “fibras” revelam, por dentro, todo o emaranhado dos “fios” que se agrupam em sentidos opostos, do vertical para o horizontal. Desses cruzamentos, que fixam e apoiam os fios entre si, surge o “tecido”. A visão do tecido bem arrematado constitui a perfeita metáfora do texto. Todo o texto tem sempre origem em outro texto, ou seja, seria a marca indicial do rastro de outras vozes, outros “fios”.

A intertextualidade é a marca visível dos outros textos entrelaçados. O sufixo *inter*, de origem latina, se refere à noção de relação (entre). Logo, intertextualidade é a propriedade de textos de se relacionarem, de tecerem-se.

O semioticista francês, Roland Barthes, no ensaio “Da obra ao texto” (2004, p. 70), discorre, quase que poeticamente, sobre como se configura o texto:

O texto não é coexistência de sentidos, mas passagem, travessia; não pode, pois, depender de uma interpretação, ainda que liberal, mas de uma explosão, de uma disseminação. O plural do texto deve-se,

efetivamente, não à ambiguidade de seus conteúdos, mas ao que se poderia chamar de *pluralidade esteográfica* dos significantes que o tecem (etimologicamente, o texto é um tecido).

Dessa maneira, reitero a passagem de Calvino e a coloco em diálogo com o de Barthes, quando este menciona “o saber tecer em conjunto os diversos saberes”, elevando a condição das manifestações estanques e mumificadas diante do vertiginoso salto em direção ao desconhecido.

A partir da assertiva, Barthes nos revela o texto como aquilo que não pode apenas se enclausurar numa interpretação, pois o que se pretende é a obtenção de uma expansão, característica própria do signo genuíno semiótico, como já definido por de Lucia Santaella.

Na sequência, Roland Barthes (2004, p. 71) amplia a noção do texto a níveis estereofônicos, visto que a capacidade de intertextualidade contida no tecido textual é proveniente de vários ângulos ou vozes, e que buscar a origem dessas vozes seria semelhante a um inalcançável empreendimento mitológico.

É o que se passa com o texto: [...] inteiramente tecida de citações, de referências, de ecos: linguagens culturais (que linguagem não o seria?), antecedentes ou contemporâneas, que atravessam de fora a fora numa vasta estereofonia. O intertextual em que é tomado todo o texto, pois ele próprio é o entretexo de outro texto, não pode confundir-se com alguma origem do texto: buscar as “fontes”, as “influências” de uma obra é satisfazer o mito da filiação; as citações de que é feito um texto são anônimas, indiscerníveis e, no entanto, já lidas: são citações sem aspas.

As investigações empreendidas pelos/as pesquisadores/as e críticos/as de arte dirigem seus esforços, na maioria das vezes, à empreitada de identificar as vozes que compõem uma obra. Nesse caso, acredito que todo esforço investigativo em direção à localização das citações não estacionam no momento em que elas são apontadas, como num jogo de mistério que se encerra. É nesse instante que o signo gerativo irá contribuir no sentido da ampliação da obra, acrescentando novas vozes e possibilitando a explosão em novas obras ou mesmo em novas narrativas. A obra não se encerra na simples descrição de seus compostos intertextuais.

Essa posição estabelece a perspectiva dessa análise sobre os poemas dimensionais, tendo em vista um processo marcado muito mais pelo diálogo do que pela apresentação fisionômica: a ampliação dos signos em contraste com outros signos, os quais se desenvolvem diante da contribuição de outras obras de referência.

Em relação à questão da etimologia da palavra, o termo “dimensional” pode ser melhor contextualizado no âmbito em que se inscreve. Dessa forma, justifica-se a problemática das nomenclaturas, sendo poema objeto a denominação mais imediata quando se trata de poemas com dimensões.

O termo “objeto” se aplica a algo que seja perceptível por quaisquer dos sentidos, podendo identificar elementos palatáveis, sonoros, olfativos, palpáveis e visíveis. Até mesmo uma ideia pode ser um objeto abstrato. Cito o significado da palavra “objeto”, de acordo com o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, para trazer a noção exata da amplitude do vocábulo:

Coisa material, mental ou física percebida pelos sentidos para a qual converge o pensamento, um sentimento ou uma ação (do desejo). Assunto sobre o qual versa uma pesquisa ou ciência; móvel de um ato; agente, motivo, causa; artigo do comércio ou

mercadoria; tudo que é postulado em uma teoria matemática; fonte luminosa ou corpo.

A abrangência do vocábulo “objeto” torna-o instável e indefinido. Dessa maneira, pode-se entender que o termo “objeto” carrega consigo uma amplitude que o termo “dimensão” não possui.

Dessa forma, nos poemas dimensionais, o que se destaca são as suas estruturas poéticas com apelo especificamente dimensional, ou seja, táteis e visíveis, e, nesse caso, o apelo maior seria pela invasão tridimensional do objeto no espaço. O termo dimensional pontua e enfatiza as qualidades físicas do objeto, qualificando-o. O objeto é a obra em si, enquanto o dimensional é sua qualidade específica. A “dimensão” é o em que se mede a extensão, o tamanho, o volume e a massa. É a extensão mensurável, a unidade de medida referente à proporção física de um objeto projetado arquitetonicamente.

Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, dimensão é a “extensão mensurável que determina a porção de espaço ocupada por um corpo; tamanho, proporção. Dimensão espacial”.

Outro termo que já foi utilizado para designar poemas com dimensões é “espacial”. No entanto, ele compreende o espaço, o lugar e a área, mas não o poema propriamente dito. Já o termo “tridimensional” refere-se às três dimensões – comprimento, largura e altura –, enquanto que o termo “dimensão” refere-se à soma das três medidas que resulta na massa, no volume. Dimensional seria, portanto, algo que pode ser medido e pesado.

Se não fosse por essa fisicalidade, por esse senso de materialidade que se exterioriza e acompanha as percepções visuais e táteis, não teríamos meios de distinguir o poema dimensional do poema visual. Vale lembrar que essa análise

localiza o poema dimensional como pertencente ao ambiente das poéticas visuais.

Esse tipo de expressão poética pontuou o século XX em diversos momentos, mas seu aparecimento no âmbito literário nacional pode ser identificado em ocasião da *I Exposição Nacional de Arte Concreta*, a qual aconteceu em dezembro de 1956, na cidade de São Paulo e, em seguida, no Rio de Janeiro. Nessa exposição, as obras do poeta Wladimir Dias-Pino foram intituladas de “poemas espaciais” (MENEZES, 1998, p. 49) pelo jornalista Luis Edgard de Andrade, que na ocasião cobria o evento para a revista *O Cruzeiro*⁹³. Outras obras em destaque são *A ave* e *Sólida*, as quais foram dois livros-objetos, com características escultóricas e funcionais. Essas obras são verdadeiras estruturas que funcionam como um objeto físico que se expande no espaço proposto pelo poeta.

A partir dessa exposição, que envolveu artistas plásticos e poetas brasileiros imbuídos no processo de oxigenação da arte nacional em prol de novas linguagens e suportes, demarco o início do reconhecimento desse tipo de poética no âmbito nacional, no sentido de ampliar o entendimento sobre literatura contemporânea no ambiente fecundo e híbrido das práticas experimentais. Neste sentido, trago a contribuição da professora e pesquisadora Vera Casa Nova (2008, p. 85), cujo ensaio intitulado “Notas sobre poéticas visuais”, se debruça sobre as fricções entre as linguagens distintas no campo da literatura contemporânea:

As poéticas visuais re-inscrevem em seu suporte a multiplicidade apontada pelos concretismos, tão farta de signos visuais que se atualizam a cada processo.

Cada processo de atualização dos signos em seus suportes abre possibilidades não só visuais, mas também auditivas, tácteis.

⁹³ Cf. a edição de 2 de março de 1957.

Atualizam-se as propostas do concretismo em termos verbivocovisuais. Palavra escrita, falada, apalpada em sua visibilidade.

Tendo levantado algumas discussões e parâmetros sobre o que vem a ser o poema com dimensões, apresento, agora, um dos poemas escolhidos para compor o cenário da análise desse objeto criativo e, assim, firmar o terreno das práticas poéticas contemporâneas que, como discorre Casa Nova, atualiza o projeto experimental marcado pelo Concretismo. O trabalho a seguir é da artista plástica brasileira Rosana Ricalde, intitulado “Baú de palavras”:

Figura 1 – Rosana Ricalde, “Baú de palavras”, 2001



Fonte: MAM, Museu de Arte Moderna. Um século de arte brasileira coleção Gilberto Chateaubriand, 2006

Nesta “caixa de pandora” contemporânea, vemos uma série de verbos, conjugados na primeira pessoa do presente, que recobre

toda a caixa com uma espécie de adesivo autocolante conhecido como fita rotuladora. A obra é, assim, composta por palavras e por uma caixa de madeira, o confronto necessário para provocar a base reconhecida da poesia e da escultura, visto que, tradicionalmente, a literatura não permeia outros suportes senão o papel e nem a escultura contempla o signo verbal. Normalmente, não se lê uma escultura, mas, sim, seu título, se houver.

Estando diante de uma caixa que alude àquela da mitologia grega, que não poderia ser aberta a não ser por um semideus escolhido, encontramos seu oposto, visto que a caixa de Ricalde já vem aberta, pronta para se expandir, como uma boca que se abre em pleno anseio de vida, conduzida pela profusão verbal que ali se revela e que se projeta na dimensão espacial na qual se encontra, como também no interior subjetivo da percepção de seu público leitor.

Outro signo relevante nessa obra é a presença do termo “baú”, reconhecido no título. Uma vez que a função deste objeto doméstico tradicional é o de guardar, esconder e proteger o que quer que esteja lá dentro, seria, por isso, um contrassenso encontrá-la escancarada. O baú também traz consigo a ideia de algo que guarda memórias do passado. Ao abri-lo, descobre-se o segredo e revela-se o passado.

Os verbos “navego, ordeno, queixo, bordo, caminho, duvido, escuto, amenizo, solto, levanto, voto, quebro...” que as palavras imprimem sobre a superfície do baú revelam uma autorreferência constante que se espalha, anunciando um autocentrismo que gira em torno da própria obra. Uma autonomia que sai da caixa/baú e coabita seu exterior, uma força vital que só os verbos conseguem carregar.

Em “A teoria do verbo” (2007. p. 130), Michel Foucault aborda a importância do verbo:

O verbo é a condição indispensável a todo discurso: e onde ele não existir, ao menos

de modo virtual, não é possível dizer que há linguagem. [...]

Ele está na orla do discurso, na junção entre o aquilo que é dito e aquilo que se diz, exatamente lá onde os signos estão em via de se tornar linguagem.

Foucault segue trazendo a imagem do homem primitivo diante do impasse da linguagem verbal, articulada diante da grandeza do verbo.

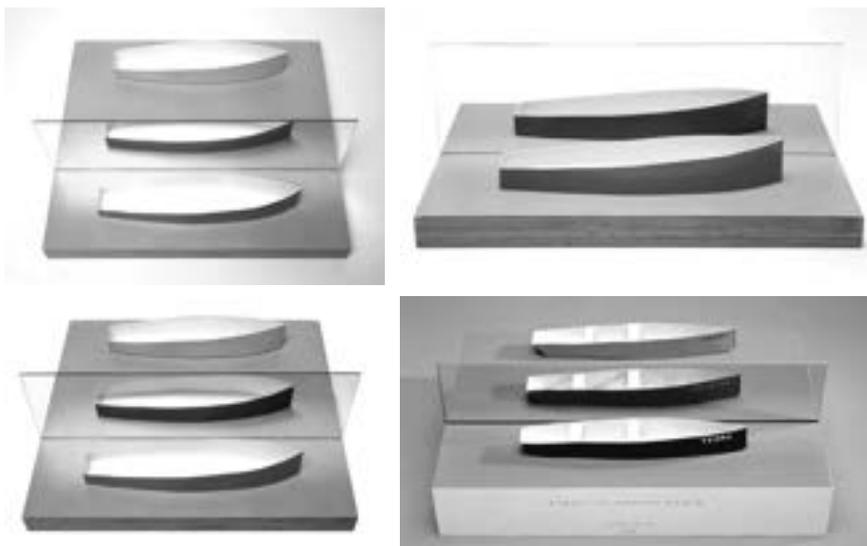
A essência inteira da linguagem se concentra nessa palavra singular. Sem ela tudo teria permanecido silencioso, e os homens, como alguns animais, poderiam certamente fazer uso de sua voz, mas nenhum desses gritos lançados na floresta jamais teria articulado a grande cadeia da linguagem (FOUCAULT, 2007, p.131-132).

Nesse sentido, a função do verbo é a de promover o deslocamento, agindo sobre o sujeito, levando-o adiante. Cabe ao verbo o confronto e a possibilidade da ação gerativa constante. Caráter apropriado ao signo genuíno como também da arte num ambiente fecundo repleto de referências e possibilidades.

Em algumas obras a palavra consta apenas no título e é justamente ele que elabora e eleva as construções simbólicas internas dessas obras. Atribui-se ao título, muitas vezes, o papel fundamental de resolver e poetizar a estrutura do objeto criativo. Nesse caso, o título não se caracteriza como uma legenda, ele conduz e amarra os elementos constituintes de muitos poemas dimensionais. A íntima relação entre o título e sua obra sugere um vasto campo investigativo, que também se localiza nessa interface da literatura e as artes plásticas.

A obra a seguir encontra na relação com seu título uma ampliação poética calcada na prática da intertextualidade. “A terceira margem do rio” (Figura 02), de Guto Lacaz, foi exposta em 2005 na mostra “Homo Ludens: do faz-de-conta à vertigem”, organizada pelo Instituto Itaú Cultural na cidade de São Paulo.

Figura 2 – A terceira margem do rio, Guto Lacaz, 2005



Fonte: Disponível em: < <http://www.gutolacaz.com.br/> > , 2010

A obra é uma escultura composta por uma base de madeira, com apenas dois pequenos barcos, também de madeira, e uma lâmina de espelho entre eles. Cada barquinho recebe uma cor diferente em cada um dos lados. A projeção no espelho da lateral de cada barco faz surgir a imagem de um terceiro barco, compondo, de acordo com o jogo óptico, a ilusão de uma obra realizada com três barquinhos. O barco na cor vermelha ao centro não existe fisicamente, ele é visto apenas por um determinado ângulo, de acordo com o movimento executado pelo espectador e pela expectadora ao circular a

obra. A visão do terceiro barco é, portanto, fugidia, ela escapa bem diante do olhar movente. É imaterial e ilusória.

A obra de Guto Lacaz cita o conto homônimo de Guimarães Rosa, presente no livro *Primeiras Estórias*. Desde o título, o leitor já se depara com o incomum na obra de Rosa, pois, o que vem a ser a terceira margem do rio? A expressão provoca um entendimento que se inclina para o mundo das coisas que não se vê, do abstrato. A terceira margem é aquilo que não se tem notícia, que não se toca, que não se conhece.

Em Rosa, “A terceira margem do rio” conta a história de um homem que evade de toda e qualquer convivência com a família e com a sociedade, preferindo a completa solidão do rio, lugar em que, dentro de uma canoa, rema “rio abaixo, rio a fora, rio a dentro” (ROSA, 1988, p. 37).

A estranha história do homem que abandona sua família para viver em uma canoa e nunca mais sair dela é o argumento exemplar usado pelo autor para discorrer sobre o medo do desconhecido. A defesa de um espaço de exceção, expresso pela margem, e a inserção da utopia desse entrelugar, indicada pela referência a uma terceira margem, promoveu a confecção da escultura de Guto Lacaz, que transpôs poeticamente essa narrativa para um objeto dimensional e conciso, pela utilização dos materiais, mas imenso, diante do confronto executado pelo título.

A obra de Lacaz também promove uma reflexão sobre a questão do tempo, pois esse se potencializa quando é posto diante da mobilidade do público leitor que percorre todo o entorno da obra em busca do exato momento em que o terceiro barco irá surgir. É, portanto, no instante em que o barco vermelho se anuncia que ele toma lugar da terceira margem, elaborando assim, uma ponte metafórica entre a escultura e o conto de Guimarães Rosa.

Considerações finais

Com a imagem do “Baú de palavras”, de Rosana Ricalde, e “A terceira margem do rio”, de Guto Lacaz, concluo essa análise na tentativa de traçar um perfil das poéticas contemporâneas que se instalam no campo das composições marcadas pelo hibridismo, pela transposição e pela derrocada das fronteiras que separam as linguagens por suas especificidades. O que se pretende nesta exposição é a compreensão de um signo aberto e em constante diálogo, um caminho traçado pelo conceito de signo genuíno equivalente a de um organismo vivo.

Com efeito, Leminski (1986) anuncia que num mundo em que tudo tem serventia prática, é ideal que algumas coisas não sirvam pra nada. A provocação é uma crítica ao conceito tradicional de que a arte instrui e agrada. Indo para além disso, a arte pode veicular grandes conteúdos referentes a engajamentos ideológicos ligados a problemas sociais. É nesses termos que Leminski apresenta a poesia, não como um agente transformador, mas como a própria mudança, quando diz que “Poesia não consegue mudar nada, nem o real histórico nem a consciência das pessoas. Não é pra isso que ela existe. Ela já é a mudança”. E segue seu discurso ampliando o conceito:

A arte (a poesia é arte) é a única chance que o homem tem de vivenciar a experiência de um mundo da liberdade, além da necessidade. As utopias, afinal de contas, são, sobretudo, obras de arte. E, obras de arte são rebeldias. A rebeldia é um bem absoluto. Sua manifestação na linguagem, nós homens, chamamos poesia, inestimável inutilidade (LEMINSKI, 1986).

Tais ideias e inspirações para transpor fronteiras sígnicas e buscar novas manifestações que dialoguem com a mudança

e a representação de novos olhares (um igual desejo por livre expressão criativa), não poderiam ter maior representatividade senão aquela que nos faz pensar no impulso utópico. Este que nos estimula, e até nos provoca, a dar um passo adiante para, assim, chegar cada vez mais perto do horizonte de esperança.

Referências

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CASA NOVA, Vera. **Fricções: traço, olho e letra**. Editora UFMG. Invenções. Belo Horizonte, 2008.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. Tradução Salma Tannus Muchail. Martins Fontes, São Paulo, 2007.

_____. **Outros espaços**. Tradução Pedro Moura. *In.*: MOTTA, Manuel Barros da (org). Michel Foucault estética: literatura e pintura. Música e Cinema. Coleção Ditos e Escritos, Forense, RJ, 2002, vol III.

HOUAISS, **Dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Moderna, 2009.

LEMINSKI, Paulo. A arte e outros inutensílios. **Jornal Folha de S. Paulo**. Ilustrada. 18 de outubro de 1986.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado: modernidade, vanguarda e metamodernidade**. São Paulo: Experimento, 2001.

_____. **Roteiro de leitura: poesia concreta e visual**. São Paulo: Editora Ática, 1998.

REVISTA **O Cruzeiro**, 2 de março de 1957.

ROSA, Guimarães. **Primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e do pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **Teoria geral dos signos. Como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 2000.

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada: da pré história ao pós-moderno**. Tradução Angela Libo de Andrade. Rio de Janeiro, Ediouro, 1999.

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES

ALFREDO CORDIVIOLA

É Professor Titular em Teoria da Literatura e leciona no Departamento de Letras e no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco. É Doutor em Estudos Hispânicos e Latino-americanos pela University of Nottingham, Reino Unido e ocupa-se de um vasto conjunto de aspectos da literatura e da teoria, relativos em particular aos estudos latino-americanos, os estudos culturais e os estudos utópicos.

ANA CLÁUDIA ROMANO RIBEIRO

Doutora em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas e docente no Departamento de Letras e na Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. É autora da tradução, introdução e notas da utopia francesa *A terra austral conhecida*, de Gabriel de Foigny (Editora da Unicamp, 2011) e da *Utopia*, de Thomas More (Editora da UFPR, no prelo). Co-editou a revista *Morus – Utopia e Renascimento* de sua fundação ao último número (13, 2018). Tem se dedicado à tradução de poesia e teatro, a experiências performativas, às artes visuais e à poesia.

GUSTAVO HENRIQUE DE SOUZA LEÃO

Doutor em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Alagoas, atuou como professor da disciplina de Produção Textual da Educação Básica no ano de 2009, nos níveis Fundamental e Médio, no Colégio Batista Alagoano, como professor substituto do curso de Letras - Licenciatura da UFAL, campus Arapiraca, de 2016 a 2018, e como professor formador do Programa Escola da Terra da mesma universidade, de 2018 a 2019.

JOSÉ MINERVINO DA SILVA NETO

Mestre em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura, da Faculdade de Letras (UFAL). Assistente em Serviços de Educação, lotado no CAMUZP/UNEAL, em União dos Palmares e autor do livro de poesias *Antes e depois da chuva* (2016), publicado pela Imprensa Oficial Graciliano Ramos.

MARCUS VINÍCIUS MATIAS

Doutor em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Alagoas e professor no ensino de Inglês e suas literaturas na Faculdade de Letras desta instituição. Pós-doutoramento em estudos literários e utopismos pela Universidade do Porto - Portugal. Orienta pesquisas sobre histórias de detetive, e de anti-detective pós-moderno; Romance Gráfico e Literatura; Hiper-realismo Distópico e a representação da violência na literatura e outras mídias; e o fantástico contemporâneo. Integra os grupos de pesquisa Literatura e Utopia; e o Grupo de Estudos sobre Ambiente e Sociedade (GEAS).

MARIANO PAZ

Dr. Mariano Paz é responsável pela disciplina de espanhol e diretor associado do Ralahine Centre for Utopian Studies da School of Modern Languages and Applied Linguistics,

University of Limerick (República da Irlanda). Sua pesquisa é focada em cinemas utópicos e distópicos e cultura popular. Suas publicações mais recentes sobre o tema são “Maradona e Utopia: *social dreaming and the left (foot)*” em *Funes: journal of narratives and social sciences* (5, 2021); “*Dystopia redux: science fiction cinema and biopolitics*” no *Cinema europeu no século XXI: discursos, direções e gêneros* (Ingrid Lewis e Laura Canning, eds.), *Nova York: Palgrave Macmillan*, 2020; e “*Terceiro cinema no século XXI: utopia política nos novos documentários de Fernando Solanas*” em *Third cinema, world cinema and marxism* (Ewa Mazierska e Lars Kristensen eds.), *New York: Bloomsbury Academic*, 2020.

MARTA EMÍLIA

Possui doutorado em Literatura Brasileira pelo Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Alagoas (2010) e mestrado em Literatura Brasileira nessa mesma instituição (2006). É professora de literatura brasileira e língua portuguesa, atuando também nas áreas de Arte contemporânea como pesquisadora, professora e artista plástica.

PEDRO KALIL

Doutor em Teoria da Literatura e Literatura Comparada (2014) pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Realizou pós-doutoramento na UFG/RC e na Universidade Federal de Uberlândia. Foi professor visitante do PPGLL da Faculdade de Letras da UFAL entre 2018 e 2020. Trabalha principalmente com a relação da teoria da literatura com outras teorias, notadamente com as teorias do cinema e teoria do teatro. Ultimamente desenvolve pesquisa sobre a relação entre literatura e Ética. Publicou a novela *Balta* (2021), a dramaturgia *Charlotte-peixe-borboleta* (2016), o livro de poesia *O Ano da Fumaça* (2020) e o livro *Roland Barthes e Cahiers du Cinema* (2021).

THAYRONE IBSEN

Possui licenciatura em Letras – Inglês pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Alagoas, e é mestre em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura e Linguística da Ufal. Professor e tradutor de língua inglesa, é membro dos grupos de pesquisa Literatura & Utopia e Quadro a Quadro, e seus principais interesses acadêmicos são as figurações de violência distópica em histórias em quadrinhos, tendo como foco as histórias do sub gênero super-herói. Atua como professor substituto no curso de Letras Inglês da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Alagoas.

VICTOR MATA VERÇOSA

Possui mestrado em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Alagoas (2019). Atualmente é professor de língua portuguesa na rede estadual de Alagoas. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Letras, atuando principalmente nos seguintes temas: Videogame e Literatura Brasileira.

Formato: 155mm x 215mm
Tipologia: ITC Slimbach Std
Papel miolo: Polén 80g/m²
Papel capa: Cartão Supremo 250g/m²
Tiragem: 100 exemplares
Impresso em 2023.

A série **MOVÊNCIAS DA UTOPIA** faz circular obras que dialogam com os Estudos Críticos da Utopia, enfocando as mais variadas faces dos utopismos e distopismos da cultura e levantando reflexões, teorizações e questionamentos que abordam essa temática tão urgente em nosso momento histórico, sob perspectivas interdisciplinares de leitura. Ela busca se realizar enquanto uma importante interface que reúne visões, métodos e experiências de pesquisadores e pesquisadoras atuantes nesta vertente crítica.

Composto por nove capítulos da autoria de especialistas nos Estudos Críticos da Utopia, o quarto volume da série, **UTOPISMOS À VISTA Poéticas da visualidade**, apresenta um mosaico de reflexões que abordam analiticamente obras que, de algum modo, incorporam elementos visuais como suporte ou traço estruturante. Trata-se, portanto, não de uma tentativa de discutir o conceito de imagem, mas de provocar o público leitor a pensar sobre as construções imagéticas e seus efeitos em produções que dialogam com as utopias e distopias, abrindo espaço para novos modos de leitura e perspectivas teóricas, num contexto histórico, geográfico e cultural em que as visualidades tanto nos interpelam.

literatura
& Utopia

PPGLL
UFAL

