

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO – HABILITAÇÃO PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

Silas Alves dos Santos

INOVAÇÃO PELA TRADIÇÃO

Narrativa de M. Night Shyamalan em Corpo Fechado (*Unbreakable*, 2000)

Porto Alegre – RS

2010

Silas Alves dos Santos

INOVAÇÃO PELA TRADIÇÃO

Narrativa de M. Night Shyamalan em Corpo Fechado (*Unbreakable*, 2000)

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação – habilitação Publicidade e Propaganda.

Orientadora:

Prof^a Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros

Porto Alegre – RS

2010

Eu sou a mosca da sopa
E o dente do tubarão
Eu sou os olhos do cego
E a cegueira da visão...

(Gita, Raul Seixas)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais pelos sentimentos e patrocínios incondicionais; à Ana Taís Portanova Barros pela paciência e orientação sempre atenciosa e agradável; à Débora Gastal pelo amor e dedicação; à Vitor “Bisteka” Batalhone pela convivência e conselhos inestimáveis e seu irmão Venâncio “Lazim” Batalhone pela amizade e modelo de confiança.

RESUMO

Buscamos analisar como mitologia e quadrinhos se cruzam no filme *Corpo Fechado* (*Unbreakable*) de M. Night Shyamalan. Iniciamos investigando a presença do pensamento mítico em nosso inconsciente, condicionando todo agir e pensar humanos. Apontaremos alguns arroubos desses motivos mitológicos no decorrer do tempo, camuflados na arte e na ciência e, por fim, discutiremos o tema sobre o pano de fundo da referida obra cinematográfica. O autor, que geralmente escreve, dirige, produz e atua em seus filmes, vincula-se mais intensamente a sua obra, que passa a refletir com mais vivacidade a idéia do artista. Encaixaremos Shyamalan nas características do narrador ideal de Walter Benjamin, sublimando as diferenças quanto aos meios: se Benjamin fala sobre narrativas folclóricas transmitidas escritas ou oralmente, será que não poderíamos considerar os quadrinhos como o folclore moderno, globalizado? O diretor se diferencia por fazer uma adaptação do *gênero* quadrinhos de superheróis para o cinema em contraposição aos seus colegas de Hollywood que fazem, a cada mês, simples transposições de *personagens* de sucesso dos *comics*. Revela-se, destarte, uma valiosa contribuição para o desenvolvimento da arte narrativa.

Palavras-chave: quadrinhos, comics, mito, mitologia, cinema, tradição.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Pictograma Chinês.....	14
Figura 2: Pictograma e Quadrinhos.....	14
Figura 3: Superman e Marvel.....	45
Figura 4: Cenas do Filme.....	73
Figura 5: Capas de Revista.....	74

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	DESMISTIFICAÇÃO DO MITO	10
2.1	SURGIMENTO DO MITO — HIPÓTESES E PRÉ-HISTÓRIA.....	14
2.2	O MITO NA IDADE ANTIGA	18
2.3	O MITO NA IDADE MÉDIA	21
2.4	O MITO NA IDADE MODERNA	29
2.5	O MITO E A TEORIA CRÍTICA.....	36
2.5.1	Quadrinhos e Indústria	42
2.6	NARRATIVA: TEMPO E INTRIGA NA ARTICULAÇÃO DO MITO	48
2.6.1	Tempo.....	49
2.6.2	Intriga	52
3	A MITOLOGIA DOS QUADRINHOS NO CINEMA	54
3.1	ROTEIRO.....	56
3.2	TÉCNICA.....	65
3.2.1	O Herói — Romântico x Tradicional	71
4	E SE NÃO PODE VENCÊ-LOS...	75
5	REFERÊNCIAS	77

1 INTRODUÇÃO

Esse é um trabalho essencialmente sobre comunicação. Buscamos fundo em seu âmago a fim de encontrar as energias que nos salvarão nessa época decadente. Esse discurso propositadamente mitológico é para chamar a atenção para tantos outros que se camuflam, conscientes ou não, em nosso cotidiano: o pensamento mítico não se restringe ao religioso, serve a um número infinito de aplicações, com vestígios até mesmo nas ciências. Após o rompimento efetivo entre religião e arte, esta carregou consigo uma “carga mítica” muito forte, contribuindo para o mimetismo desse modo de pensar na sociedade moderna.

Vamos começar nosso trabalho perscrutando o ancestral mitológico responsável por inaugurar a arte e a ciência. Cercaremos minimamente o pensamento mítico através da história, apontando seus arroubos e revelando sua disseminação. Terminaremos o primeiro capítulo contemporizando a relação entre arte e mitologia, exibindo como se comportam inseridos nesse ambiente industrial e se lhes é permitido fazer um bom trabalho como tutores da *narrativa*. Poderia esta desenvolver-se sadiamente em meio às características execradas pelos frankfurtianos, como o kitsch, o clichê e a fantasmagoria? Há perspectivas de renovação ou, graças à repetição massiva e a demanda pelo formato cada vez mais reduzido, se está permanentemente prejudicando o desenvolvimento da *narração*, esse dom que nos faz humanos? No segundo capítulo, veremos como a noção de tempo nos salva da indiferenciação com que os outros animais vêem o mundo e que somente ao atingirmos a capacidade de articular essa impressão em símbolos lingüísticos é que pudemos realmente ser chamados de *homo sapiens*. Trataremos, por fim, da possibilidade de sobrevivência da arte narrativa através da análise do filme *Corpo Fechado (Unbreakable, 2000)* de M. Night Shyamalan.

Já que o comunicador é aclamado como formador de opiniões, então que ele traga sempre algo de novo, um questionamento ou uma proposta e não apenas reproduza fórmulas ocas para se manter na inércia do sistema. Encaixaremos Shyamalan na perspectiva benjaminiana de um narrador ideal e exaltaremos sua capacidade de criar o inédito. Ele o faz através da união de duas tradições de dimensões diferentes: da mitologia arcaica e dos quadrinhos modernos. Nisso ele difere dos seus colegas cineastas aficcionados pelo fantástico mundo dos superheróis. Diariamente surgem *simples adaptações diretas de personagens dos quadrinhos* para o cinema. Mas Shyamalan vai representar os próprios quadrinhos: sua origem, sua tradição, sua importância. Trata-se de uma *adaptação de gênero (comics de superheróis)*, uma proposta inovadora e que por isso merece ser estudada. Não para que se

criem receitas de sucesso — principalmente porque o filme não foi tão bem recebido — mas para oferecer novas perspectivas à comunicação.

2 DESMISTIFICAÇÃO DO MITO

O objetivo deste trabalho é efetuar uma análise do filme *Unbreakable* (*Corpo Fechado* no Brasil), escrito, produzido e dirigido por M. Night Shyamalan. Esse caráter completamente autoral estende-se por toda sua obra (com exceção de *The Last Airbender*, baseado num desenho animado, mas cujo roteiro é assinado por Shyamalan, com lançamento no segundo semestre de 2010) e estabelece um vínculo muito forte entre criatura e criador, em que a exaltação do primeiro corresponde diretamente a louvar a genialidade criativa do segundo. Isso é verdade principalmente quando a originalidade da sua obra não se restringe à centralização de funções na realização do filme, mas desdobra-se na abordagem inovadora da temática fantástica. Seu mundo inclui espíritos (*The Sixth Sense*), super heróis (*Unbreakable*), alienígenas (*Signs*), monstros (*The Village*), fadas (*Lady in the Water*) e forças da natureza (*The Happening*), apresentados de forma lúdica, semelhantes aos contos e “causos” que circulam em pequenas comunidades ou dentro do circuito familiar. Geralmente contadas pelos mais velhos, estas estórias correm o sério risco de morrer com eles, pois do mesmo modo que acontece com seus contadores, seu tempo está passando. Mas elas não estão caducando ou se tornando antiquadas; de forma alguma. Seu veículo é que caiu em desuso. A crise da experiência e o triunfo da técnica¹, características da indústria cultural, acabam por desprestigiar a comunicação oral, reduzindo-a a meras fofocas ou rápidos recados. Ninguém mais possui tempo para conversas longas, ou se tem, falta-lhes assunto.

Segundo Walter Benjamin, “[...] a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente” (Benjamin, 1994. p. 197). O narrador ideal para este autor é resultado da conciliação de dois grupos: do homem sedentário conhecedor de suas tradições e do homem itinerante acumulador das mais diversas histórias. O auge dessa interpenetração foi percebido no sistema corporativo de mestres e aprendizes entre os artífices da idade média.

O mestre sedentário e os aprendizes migrantes trabalhavam juntos na mesma oficina; cada mestre tinha sido um aprendiz ambulante antes de se fixar em sua pátria ou no estrangeiro. Se os camponeses e os marujos foram os primeiros mestres da arte de narrar, foram os artífices que a aperfeiçoaram. No sistema corporativo associava-se o saber das terras distantes, trazido para casa pelos migrantes, com o saber do passado, recolhido pelo trabalhador sedentário (BENJAMIN, 1994, p. 199).

¹ Sobre o assunto ler *Comunicação e Teoria Crítica da Sociedade — Fundamentos da Crítica à Indústria Cultural em Adorno* de Francisco Rüdiger, (Porto Alegre: Edipucrs, 2004).

Podemos enxergar essas qualidades em Shyamalan. Sua biografia diz que apesar de crescer no subúrbio da Pensilânia, nos Estados Unidos, educando-se em instituições católicas, seu primeiro filme foi um trabalho autobiográfico referente a uma viagem feita de volta a sua cidade natal, Madras na Índia. A temática é justamente o choque de culturas encarado pelo protagonista representado pelo próprio Shyamalan.

Sempre voltamos de uma viagem com alguma nova história. Pode ser um acontecimento trágico ou cômico que, ao ser expressado sob a forma narrativa atende aos requisitos básicos para obter a catarse não só do público ouvinte, mas também do próprio autor. Já disse Paul Ricoeur: “o tempo torna-se humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (RICOEUR, 1994, p.15). Ao estabelecer relações entre fatos difusos buscando um sentido em sua tessitura estamos apreendendo efetivamente uma nova experiência, enformando² nosso mundo, desenvolvendo nossa percepção da realidade — que, antes de ser algo transcendente aos nossos sentidos, é uma mediação que criamos, condicionante do nosso modo de interagir com o mundo. Comunicar esse pensamento, essa visão de mundo, compartilhando nossa experiência com um semelhante, não significa transmitir também um ensinamento? Nisso reside outra característica da narrativa ideal benjaminiana: sua dimensão utilitária. O narrador, portanto, é um homem de senso prático, que sabe dar conselhos.

Mas se "dar conselhos" parece hoje algo de antiquado, é porque as experiências estão deixando de ser comunicáveis. Em conseqüência, não podemos dar conselhos nem a nós mesmos nem aos outros. Aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada. Para obter essa sugestão, é necessário primeiro saber narrar a história (sem contar que um homem só é receptivo a um conselho na medida em que verbaliza a sua situação). O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria — o lado épico da verdade — está em extinção. Porém esse processo vem de longe. Nada seria mais tolo que ver nele um "sintoma de decadência" ou uma característica "moderna". Na realidade, esse processo, que expulsa gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo e ao mesmo tempo dá uma nova beleza ao que está desaparecendo, tem se desenvolvido concomitantemente com toda uma evolução secular das forças produtivas (Benjamin, 1994, p. 200).

Ainda que Walter Benjamin restrinja suas considerações à literatura e oralidade, podemos observar os mesmos traços manifestarem-se na filmografia de Shyamalan³. Como não convém a este trabalho analisá-la toda, buscando em cada obra as lições que podemos

²Emprestando um termo usado por Ernst Cassirer (1992) que tem o sentido de pôr numa fôrma, adequar.

³Francisco Rüdiger abre espaço para essa interpretação ao classificar o pensador alemão como expoente progressista da Escola de Frankfurt, corrente que saudava o potencial democrático supostamente contido na base das obras de arte tecnológicas. Ver *Comunicação e Teoria Crítica da Sociedade — Fundamentos da Crítica à Indústria Cultural em Adorn*. (Porto Alegre: Edipucrs, 2004).

levar para a vida, desenvolveremos nosso estudo sobre uma amostra, cuja escolha não foi aleatória, mas motivada pela maior transparência de seu pensamento. *Unbreakable* é, basicamente, um filme que narra o nascimento de um super herói de histórias em quadrinhos. Até aí, não há realmente nada de original. Poder-se-ia, até mesmo, ver na junção de dois exemplares da “baixa cultura”, da “arte de massa”, um atentado à Escola de Frankfurt, círculo intelectual próximo a Benjamin. Afinal, filmes desse tipo pipocam nos cinemas, esforçando-se ao máximo para cair no gosto popular e viabilizar sequências as quais acabam sugando toda potencialidade criativa do original, culminando em continuações infelizes. Nesse ínterim, surgem as infinitas adaptações e readaptações⁴ de heróis consagrados nos quadrinhos, buscando um público já conquistado (mas plenamente capaz de rebelar-se, dependendo do tratamento dado ao seu ídolo).

Todavia, como dito anteriormente, Shyamalan vai se diferir justamente pela abordagem dessa temática fantástica dos quadrinhos de super herói. Muito mais do que adaptar um título de sucesso ele transpõem toda a categoria (histórias em quadrinhos de super herói) para o cinema. Ao invés de sobrepor modelos prontos, ele desconstrói cada um, enredando suas estruturas num produto único, homogêneo. Não se trata de mais um filme sobre uma história em quadrinhos de super herói. *Unbreakable* é um filme que é *quadrinhos*, atingindo desse modo, um nível ontológico mais abrangente e radical. Longe de criar um híbrido monstruoso *a la* Dr. Moreau (seria no mínimo esdrúxulo lotar um auditório, instalar uma revista gigantesca diante de todos e deixá-los se indagando se já podem virar a página) o que Shyamalan faz é *traduzir* uma tradição narrativa de um meio para outro: toda fantasia dos quadrinhos de superherói encobertas pela impressão de realidade muito mais intensa ocasionada pelo cinema (METZ, 1977, p.16). Adaptações do tipo geralmente pretendem intensificar o estado de torpor paliativo do modo de vida mecanizado, espiritualmente desolador do homem urbano das sociedades modernas⁵. Enfim, emancipar o público da sua realidade; livrá-lo por alguns instantes do sofrimento causado pelo sentimento de impotência contra a opressão histórica⁶. Já a transposição de gênero feita em *Unbreakable*, demonstra uma disposição em sentido contrário: exaltar a excelência da vida conferindo ao fantástico

⁴ É notável a diferença do Batman de Tim Burton, na década de 1990, para os atuais de Chris Nolan. Apesar de incomparáveis entre si, ambos possuem um mesmo nível de qualidade. As versões realizadas nesse meio tempo é que são extremamente questionáveis. Em “Batman e Robin” George Clooney expulsou do cinema os fãs do universo sombrio e detetivesco do homem morcego ao tirar do bolso o seu *BatCard*. Infelizmente não se tratava de uma nova arma, mas de um cartão de crédito (se bem que o de Cazuza era uma navalha).

⁵ Conforme constata Francisco Rüdiger em *Comunicação e Teoria Crítica da Sociedade — Fundamentos da Crítica à Indústria Cultural em Adorn*. (Porto Alegre: Edipucrs, 2004).

⁶ Mircea Eliade discute o tema no capítulo *Terror e História* em seu livro *Mito do Eterno Retorno* (Lisboa: Edições 70, 1993).

proporções reais. Dialeticamente, observamos toda nossa realidade elevar-se ao domínio do fantástico. Veremos como Shyamalan oferece uma forma alternativa de aceitação e valorização da História pelo homem.

Para investigar como isso é feito, partiremos do núcleo onde se condensa a idéia do filme, que vai da primeira revista em quadrinhos ganhada por Elijah Price até a despedida desconfiada de David Dunn. Do diálogo dos dois surge a pista mais evidente a ser seguida.

Tenho estudado a fundo a forma dos quadrinhos. Passei um terço da minha vida em um leito de hospital com nada mais a fazer a não ser ler. Os quadrinhos são o último elo com um modo antigo de passar histórias. Os egípcios desenhavam nas paredes. Vários países ainda transmitem o conhecimento com pictografias. Acredito que os quadrinhos sejam um tipo de história que alguém em algum lugar sentiu ou viveu. E essas experiências, as histórias, se engasgaram na máquina comercial. Foram apuradas, mais sedutoras, caricaturadas para a venda (CORPO, 2000, 28:40 min).

Assim como David Dunn, somos inicialmente levados à perplexidade e à descrença. O que poderia haver de tão importante num mero passatempo infantil? Que relação enlevada ele teria com os antiqüíssimos hieróglifos ou com alguma forma pitoresca de linguagem contemporânea? Sabemos que os quadrinhos surgiram com a imprensa, estabelecendo um vínculo direto com os jornais e as caricaturas geralmente de sátira política. O *comics* de que fala Elijah é um termo usado nos EUA, inicialmente para designar as histórias cômicas em quadrinhos publicadas nos periódicos, as *comic strips*. O termo acompanhou a evolução dessas histórias que foram variando a temática e a forma, extrapolando os jornais e alcançando independência, ganhando um veículo próprio: as revistas em quadrinhos. Mesmo que atualmente *comics* corresponda genericamente a todas as histórias em quadrinhos, é fácil perceber que a matéria do filme restringe-se às estórias de super heróis em sua clássica batalha do bem contra o mal. Isto se torna evidente não só nas falas de Elijah, mas também pela fotografia, enquadramento, escolha das cores, figurino, montagem, objetos de cena, enfim, uma série de características técnicas que serão analisadas num momento oportuno.

Prosseguindo com nossa pista, a saber, a relação dos *comics* com os hieróglifos e outras formas pictográficas de transmitir experiências, consultaremos um especialista de comprovado conhecimento técnico e prático: criador de um importante super herói dos quadrinhos da década de quarenta e cinquenta — Spirit — , posteriormente professor de Arte Sequencial na Universidade de Nova York (justamente onde Shyamalan estudou cinema), considerado um profissional que influenciou profundamente o desenvolvimento dos *comics*. Em sua obra “Quadrinhos e Arte Sequencial” (São Paulo: Martins Fontes, 2001), Will Eisner chama atenção para a importância do estilo caligráfico, do efeito sutil que a aplicação do peso do pincel proporciona na beleza e estilo da mensagem. Mostra através dos hieróglifos e

ideogramas chineses (escritas cujos sinais gráficos assemelham-se aos objetos por eles representados), como o potencial expressivo do autor manifesta-se através daquele atributo, levando o artista a representar elementos cada vez mais complexos da experiência humana.



Letra ou pictograma chinês executado em dois estilos de pincelada



Um exemplo simples do efeito ‘caligráfico’ tem sobre o símbolo básico da devoção, tal como poderia ser usado nos quadrinhos. (EISNER, 2001, p. 56)

De fato, a escrita no oriente vai além da comunicação. Temos por exemplo o *shodo* no Japão: uma atividade artística, religiosa e meditativa; ou seja, uma forma de comunicação que atinge níveis mais profundos da subjetividade. Porém, esse vínculo que Eisner estabelece entre os quadrinhos e as formas pictográficas de comunicação, não pode ser considerado solidário ao estabelecido pelo personagem Elijah no filme *Unbreakable*. Essas relações de expressividade, uma preocupação de ordem técnica para Eisner, poderiam perfeitamente ser firmadas entre os quadrinhos e as várias escolas artísticas, como, por exemplo, o impressionismo e o expressionismo. Se queremos conservar a procedência do discurso de Elijah, devemos afirmar nossa referência no bastião imponente que serve de sustentação a toda esfera do agir e pensar humano. O ponto comum donde brotou toda manifestação do espírito do homem, do qual ainda emanam as vibrações cósmicas que condicionam nossa forma de lidar com o mundo. Estamos falando do mito.

2.1 SURGIMENTO DO MITO — HIPÓTESES E PRÉ-HISTÓRIA

Nenhuma forma simbólica surgiu pronta no universo, isolada das outras e reconhecível por si mesma. Embora tenhamos fundamentado cada uma num domínio próprio, sua origem deu-se num entrelaçamento inicial entre todas elas. Desse modo, o homem primitivo teve de

dar conta da complexidade numa apreensão conjunta e simultânea sem dispor de qualquer referencial. O mito surge nessa lacuna, articulando o mundo de formas indiferenciáveis numa realidade inteligível, condicionando a interação dos homens entre si e com a natureza, em outras palavras, estruturando a sociedade primitiva e lançando as bases de seu desenvolvimento. Perceba que estamos falando dos primórdios da humanidade, de uma fase de transição entre o animal e o *homo sapiens sapiens*, aquele que *sabe que sabe*, ou seja, que adquiriu a consciência de si.

“[...] todo animal está no mundo como a água no interior da água. Há efetivamente, na situação animal, o elemento da situação humana — o animal pode, a rigor, ser olhado como um sujeito para quem o resto do mundo é só um objeto — mas nunca lhe é dada a possibilidade de ele próprio se olhar assim. Elementos dessa situação podem ser apreendidos pela inteligência humana, mas o animal não os pode *realizar*. (BATAILLE, 1993, p. 20, grifo do autor)

Muitos estudiosos especulam como ocorreu esse desenvolvimento da consciência mítica. Para Ernst Cassirer (1992), por exemplo, a construção dos conceitos lingüísticos é concomitante à constituição da mitologia. Ele argumenta que ambos correspondem ao mesmo processo de representar objetivamente um dado subjetivo: a excitação provocada por um objeto do mundo exterior, do contato do eu com o não-eu. Sua denominação não pode ser arbitrária, mas motivada pela intensidade da comoção que um determinado dado da experiência causou no espírito (Cassirer, 1992, p. 114). A amplitude e profundidade de sentido que possibilitariam minimamente ao homem se comunicar enquanto esquematizava a comunicação, seria fornecida pela metáfora. Pelo seu caráter de sintetizar o heterogêneo⁷, ou seja, de aproximar o que é distinto estabelecendo uma relação de semelhança graças a um momento de elevação da simples percepção sensorial, o inédito surge na linguagem. Numa época em que todos eram homens de poucas palavras (não por uma condição do caráter, mas por uma característica de sua condição), abertura e profusão de sentidos aliadas à economia fonética representariam um grande auxílio.

Se a imagem visual do relâmpago, na elaboração a que a linguagem a submete, é resumida na impressão de “serpente”, o relâmpago converte-se de repente em serpente; se designa o sol como “aquele que passa voando pelo céu”, o astro se apresenta como uma flecha ou um pássaro, o que ocorre, por exemplo, no panteão egípcio, com o deus Sol, representado pela cabeça de um falcão. É que nesta esfera não se verificam designações puramente “abstratas”, mas cada palavra se transforma imediatamente em figuração mítica concreta, em deus ou demônio. Nesta via, toda impressão sensorial, por mais vaga, desde que seja fixada linguisticamente, pode constituir-se em ponto de partida para a formação e denominação de um deus. [...] Assim, uma vez concebido neste sentido um deus rugidor, era forçoso reconhecê-lo nas mais diversas apresentações como um e sempre o mesmo. Daí se ouvi-lo diretamente na voz do leão, bem como no atoar da tormenta e no bramido do mar.

7 Conforme demonstra Paul Ricoeur em sua obra *A Metáfora Viva*.

Deste modo, o mito recebe da linguagem, sempre de novo, vivificação e enriquecimento interior, tal como, reciprocamente, a linguagem os recebe do mito. E nesta constante cooperação e interação, evidencia-se, ao mesmo tempo, a unidade do princípio espiritual, do qual ambos procedem e do qual constituem simplesmente exteriorizações diversas, graus e manifestações diferentes. (CASSIRER, 1992, p.114)

Responsável pela mediação direta do homem com o mundo, nada pode existir fora da mitologia. Ela deve explicar todos os fenômenos que se manifestam à consciência humana. Aí reside a vivacidade do mito que confere significação e valor a existência, conforme nota Mircea Eliade (1994). A existência de uma simples pedra, por exemplo, só poderia verificar-se dentro de um simbolismo mítico, após impregnar-se duma força exterior capaz de conferir certo grau de diferenciação das outras pedras, tornando-a sagrada. Isso pode ocorrer seja por cair do céu, ou vir do oceano; por servir de lápide ou altar de sacrifício. Quanto aos atos humanos, estes se tornam plenos em significado pela repetição de um gesto paradigmático inaugurado por um ancestral mítico que não era um homem, mas um ente sobrenatural que viveu *in illo tempore* cujas ações foram responsáveis por constituir o mundo tal qual é atualmente. Assim, o homem arcaico diferencia suas ações e sua existência das demais pela identificação com o sagrado, emergindo do tempo profano para mergulhar completamente na substância mítica, impregnando-se com ela, atingindo a pureza dos primórdios quando aquele gesto foi revelado. Destarte, toda ação consciente com um propósito definido vincula-se ao sagrado, assumindo a forma de um ritual. Da mesma maneira, podemos dizer que tudo aquilo que foge do sagrado, ou seja, o que é profano, não é levado em conta pelo homem arcaico, sendo simplesmente ignorado. Eis a função principal que Eliade confere ao mito nas sociedades tradicionais: “revelar os modelos de todos os ritos e atividades humanas significativas” (ELIADE, 1994, p. 13).

[...] a repetição de gestos paradigmáticos confere realidade a um ato ou objeto e é nessa medida que há uma abolição implícita do tempo profano, na duração, da história; aquele que produz o gesto exemplar é transportado assim para uma época mítica em que esse gesto exemplar foi revelado. A abolição do tempo profano e a projeção do homem no tempo mítico só se produzem em intervalos essenciais, ou seja, naqueles em que o homem é verdadeiramente ele próprio: nos momentos dos rituais ou dos atos importantes (alimentação, geração, cerimônias, caça, pesca, guerra, trabalho, etc). O resto de sua vida passa-se no tempo profano e desprovido de significado: no “devir” (ELIADE, 1993, p. 50).

Como nota Eliade, do ponto de vista do observador moderno, esse comportamento poderia ser considerado um paradoxo, afinal, o homem das culturas tradicionais só se reconhece como real, isto é, como verdadeiramente ele próprio, quando imita e repete os gestos de *outro*, deixando precisamente de o ser (ELIADE, 1993, p. 24). No entanto, tal disposição consiste na maneira encontrada pela humanidade arcaica para conferir valor à

existência fundando uma espécie primitiva de metafísica capaz de fornecer os subsídios necessários ao seu desenvolvimento. Por exemplo: ao explorar regiões desconhecidas (marítimas ou terrestres) geralmente habitadas por monstros, as quais “participam ainda da modalidade indiferenciada, informe” do Caos “anterior à Criação” (ELIADE, 1993, p. 24), o mito cosmogônico devia ser reatualizado por um ritual. Como toda criação repete a Criação do Mundo e esta foi feita a partir de um centro (ELIADE, 1993, p. 24), o terreno deveria ser consagrado, fazendo-o coincidir com o centro do mundo, construindo a nova cidade segundo um modelo celeste (ELIADE, 1993, p. 21). Isso assegura não só realidade, mas duração ao empreendimento cujo sucesso é certificado pela semelhança com um arquétipo divino. Afastando qualquer tipo de insegurança, o homem sentia-se plenamente à vontade para expandir seus domínios. Portanto, o que daria a impressão de um paradoxo acarretando um círculo vicioso onde o homem estaria preso e inerte condenado a apenas imitar e repetir eternamente assume a forma de um valor axiológico, absoluto: o ponto fixo que serve como referencial de uma via segura para o homem seguir em movimento. A existência de um modelo exemplar ao invés de entrar o processo criador estimula-o, forçando o homem a sempre executar os feitos grandiosos que o situarão ao lado dos Deuses e Heróis míticos.

A validade dessa referência é universal: transcende às épocas e serve a um número infinito de funções. Seu acesso dá-se justamente pela abolição do tempo profano por meio de um ritual entrando em contato com o mundo superior voltando ao prestígio místico das origens quando aquele modelo foi revelado pelo ancestral sobrenatural. Somente assim o homem adquire a devida competência para executar qualquer tarefa: administrar um remédio, um rebanho ou uma plantação. A codificação do conhecimento prático estabelecida através do mito possibilita obter um domínio mágico sobre as coisas.

[...] conhecer a origem de um objeto, de um animal ou uma planta, equivale a adquirir sobre eles um poder mágico, graças ao qual é possível dominá-los, multiplicá-los ou reproduzi-los à vontade. [...] o caçador bem sucedido é aquele que conhece a origem da caça. E, quando chegam a domesticar animais, é porque os magos conhecem o segredo de sua criação. De modo análogo é possível empunhar um ferro em brasa ou segurar serpente venenosas quando se conhece a origem do fogo e das serpentes. [...] Recitando o mito de origem, obriga-se o arroz a crescer tão belo, vigoroso e abundante como era quando apareceu pela primeira vez. Não é com o fim de “instruí-lo” ou ensinar-lhe como deve comporta-se que o oficiante lembra ao arroz o modo como foi criado. Ele o força magicamente a retornar à origem, isto é, a reiterar sua criação exemplar. [...] A idéia de que um medicamento não age, a menos que sua origem seja conhecida é muito difundida. [...] não se pode realizar um ritual a menos que se conheça sua ‘origem’, isto é, o mito que narra como ele foi efetuado pela primeira vez. (ELIADE, 1994, p. 19-20)

É dessa forma que a humanidade começou a se comunicar com o mundo que foi deixando de ser uma massa uniforme e indefinida para expor sua heterogeneidade sob uma

espécie de linguagem. Agora o homem podia finalmente captar a “misteriosa solidariedade existente entre temporalidade, nascimento, morte e ressurreição, sexualidade, fertilidade, chuva, vegetação e assim por diante” (ELIADE, 1994, p. 125). O Mundo articulou-se em formas simbólicas inteligíveis estabelecidas pelo homem. Mesmo que este não tenha tomado consciência da grandeza do seu feito. Ainda é recorrente essa idéia de atribuir aos esquemas instaurados pelo *homo sapiens sapiens* que simplesmente instrumentalizam sua relação com a natureza, uma subjacência/imanência ao objeto alvo de seu interesse. É como a máxima que ouvimos volta e meia de que a matemática é a linguagem de Deus. Isso soa até mesmo como uma depreciação da capacidade inventiva do ser humano, arrogando como único mérito ter identificado uma transmissão de dados intermitente, relegando a inteligência que é sua para a natureza. Não que esta seja burra, apenas desprovida de intenções. Assim, todas as ciências, mesmo as ditas exatas que proclamam seu maior rigor com a verdade, não passam de representações do mundo. Como qualquer modelo, possuem falhas, de intensidades e espécies diferentes, ao refletir o original. Afinal, “todo signo esconde em si o estigma da mediação, o que o obriga a encobrir aquilo que pretende manifestar”; “o que retêm não são a vida e a plenitude individual da própria existência, mas apenas uma abreviatura morta” (CASSIRER, 1992, p. 21). Dessa maneira, podemos colocar num mesmo patamar, sem nenhuma dívida entre si, toda modalidade de arte e ciência.

2.2 O MITO NA IDADE ANTIGA

Esboçamos o pano de fundo de onde possivelmente emergiram todas as formas simbólicas configuradas pelo gênio criativo do *homo sapiens*. Bosquejamos como toda ação consciente com propósito determinado servia de comunhão com o sagrado, adquirindo o caráter religioso de um ritual. Podemos inferir, portanto, que toda modalidade artística consistia numa atividade religiosa: pintura, escultura, dança e música eram formas ritualísticas de entrar em contato com os ancestrais sobrenaturais que fizeram o mundo tal qual encontrado pela humanidade.

Que o teatro literário da Grécia antiga teve suas origens nos rituais dionisíacos não padece dúvida. A tragédia nasceu, segundo a expressão de Nietzsche, “do espírito da música” (sacra), da combinação de cantos corais e danças rituais. Numa fase já adiantada do desenvolvimento cerimonial um solista parece ter entrado numa espécie de responsório com o coro, de início cantando e depois declamando em linguagem elevada e poética. Esta renovação é atribuída a Téspis. Ésquilo teria acrescentado ao protagonista o segundo elemento individual, o antagonista, e Sófocles o terceiro, o tritagonista (ROSENFELD, 2000, p. 39).

A arte era um modo de reatualizar a cosmogonia, de abolir o tempo profano e alcançar o prestígio dos primórdios quando aquele simbolismo foi ensinado para o homem. Era dessa maneira que a arte valorizava a existência do homem: pela representação de arquétipos míticos que codificavam uma sabedoria prática. Com o passar dos anos, as atividades artísticas sofreram um longo processo de erosão que acabou por despojá-las de suas significações originais sinalizando a mudança na relação entre o homem e a mitologia. Esta passou a ser cada vez mais questionada culminando na atribuição de um sentido de fábula ao que antes era tido como história verdadeira. “Se em todas as línguas européias o vocábulo ‘mito’ denota ‘ficção’, é por que os gregos o proclamaram há vinte e cinco séculos” (ELIADE, 1994, p. 130).

Ao crermos em Heródoto (I,32), Sólon já teria afirmado que a “divindade é cheia de inveja e instabilidade”. Em todo caso, os primeiros filósofos milésios recusaram-se a ver nas descrições de Homero a Figura da verdadeira divindade. Quando Tales afirmou que “tudo está repleto de deuses” (A 22), ele se insurgia contra a concepção de Homero, que acantonou os deuses em certas regiões cósmicas. Anaximandro propôs uma concepção total do Universo, sem deuses e sem mitos. Quanto a Xenófanes (nascido por volta de 565),[...] rejeita a imortalidade dos deuses tal qual é descrita por Homero e Hesíodo: “No dizer de Homero e Hesíodo, os deuses fazem todos os tipos de coisas que os homens considerariam vergonhosas: adultério, roubo, trapaças mútuas” (B11, B12). E tampouco aceita a idéia da procriação divina: “Mas os mortais acreditam que os deuses nasceram, que usam vestimentas e que, como meles, têm uma linguagem e usam um corpo” (B14). Ele critica principalmente o antropomorfismo dos deuses: “Se os bois, os cavalos e os leões tivessem mão e pudessem, com suas mãos, pintar e produzir as obras que os homens produzem, os cavalos produziam figuras de deuses semelhantes a cavalos, e os bois semelhantes a bois, e a eles atribuiriam os corpos que eles mesmo tem” (B15). Para Xenófanes, “há um deus acima de todos os deuses e homens; nem sua forma nem seu pensamento se assemelham ao dos mortais” (B20).

Observa-se nessas críticas à mitologia “clássica” o esforço de libertar esse conceito de divindade das expressões antropomórficas dos poetas. Um autor tão profundamente religioso como Píndaro rejeita os mitos “incríveis” (I Olímpica, 28 ss). A concepção de Deus de Eurípides foi totalmente influenciada pela crítica de Xenófanes. Nos tempos de Tucídides, o adjetivo *mythodes* significava fabuloso e sem prova, em oposição a qualquer verdade ou realidade. Quando Platão (República, 378, ss) acusou os poetas pela maneira como apresentavam os deuses, dirigia-se provavelmente a uma audiência já convicta. (ELIADE, 1994, p. 133-134).

Dialeticamente, cada novo atentado ao simbolismo mítico servia para resgatá-lo permitindo que sobrevivesse até nossos dias. No mundo helenístico surgiria a tendência de procurar significados ocultos na mitologia de Homero e Hesíodo que ainda muito interessava às elites. Os nomes dos deuses poderiam corresponder a faculdades humanas ou elementos naturais. Principalmente o estoicismo preocupava-se em desenvolver interpretações alegóricas para todas as tradições religiosas. Para Heráclito (século I a.C.), “por exemplo, o episódio mítico em que Zeus encadeia Hera significa na verdade que o éter é o limite do ar” (HERÁCLITO *apud* ELIADE, 1994, p. 135). A maior popularidade desse alegorismo deu-se em Roma e Alexandria conservando um alto valor cultural para os deuses homéricos. No

século III a.C. Ênio faz a primeira tradução de um texto grego para o latim (*Hicra Anagraphé*). Tratava-se de um romance sob forma de viagem filosófica escrita por Evêmero onde este afirmava que os deuses eram antigos reis divinizados. Os mitos representariam “a reminiscência confusa, ou transfigurada pela imaginação, dos gestos dos reis primitivos” (ELIADE, 1994, p. 137). Mais tarde, os apologistas cristãos instrumentalizaram essas concepções em sua tarefa de desqualificar o que não fosse justificado ou validado pelos dois Testamentos, contribuindo ainda mais na conceituação do mito como ilusão, falsidade ou ficção. Destarte, torna-se inaceitável ver Jesus como uma figura mítica e seu drama como mitologia. Consequentemente, a teologia cristã tem o grande desafio de defender a historicidade do seu herói.

Por estarem os Evangelhos repletos de traços mitológicos (no sentido pejorativo usual do termo) de origem judaica, mediterrânea e pagã como elementos culturais solares ou de estrutura misteriosa discute-se até os dias de hoje se Jesus Cristo é um personagem histórico mitificado ou um herói mítico historicizado (ELIADE, 1994, p. 142). Para enfrentar a questão, os apologistas cristãos dispunham somente do testemunho literário dos Evangelhos, cuja valorização era imprescindível para fundamentar seus argumentos. O problema eram as controvérsias dentro da própria Igreja sobre qual ou quais deveriam ser admitidos como verdadeiros, abrindo espaço para novas investidas dos não-cristãos, mormente ao aceitar a procedência de não apenas um, mas de quatro Evangelhos: Mateus, Marcos, Lucas e João. O caso é que os três primeiros apresentavam muitas correspondências — e acabaram sendo agrupados como evangelhos sinópticos (do grego συν, "*syn*" «junto» e οψις, "*opsis*" «ver») — que não eram encontrados no último. A crise foi iniciada por Marcion em 137 d.C. que dava fé ao testemunho de Lucas (que ainda assim, não foi escrito de próprio punho). Algumas décadas mais tarde, no intuito de negar os elementos míticos dos Evangelhos, Aelius Theon nos abençoaria com a seguinte definição: “o mito é ‘uma exposição falsa retratando a verdade’, ao passo que a narração é ‘uma exposição descrevendo os eventos que ocorreram ou que poderiam ter ocorrido’” (ELIADE, 1994, p. 144). Justino acreditava que a Natividade poderia ser provada pelas “declarações de imposto apresentadas sob o procurador Quirino e (*ex hypothesi?*) acessíveis em Roma um século e meio mais tarde” (ELIADE, 1994, p. 144). Mas houve teólogos que demonstraram maior senso crítico como, por exemplo, Orígenes, que utilizou a exegese alegórica para buscar o verdadeiro sentido além da história.

Apesar de acreditar que “certos eventos da vida de Jesus são suficientemente provados por testemunhos históricos” como, por exemplo, o tremor de terra e as trevas no momento da crucificação “confirmados pelo relato histórico de Phlegon de Tralles”, Orígenes revela

perspicácia ao perceber que “insistir incessantemente na historicidade de Jesus, negligenciar o sentido profundo de sua vida e sua mensagem, é mutilar o cristianismo⁸”. (ELIADE, 1994, p. 146). Mesmo convicto da historicidade da vida, paixão e ressurreição de Cristo, o teólogo reconhece “que os Evangelhos apresentam episódios que não são historicamente ‘autênticos’ embora sejam ‘verdadeiros’ no plano espiritual” (ELIADE, 1994, p. 146).

Orígenes compreendeu perfeitamente que a originalidade do cristianismo está, em primeiro lugar, no fato da Encarnação ter se efetuado num Tempo histórico e não num Tempo cósmico. [...] É preciso acrescentar imediatamente que, *pelo fato mesmo de ser uma religião*, o cristianismo teve de conservar ao menos um comportamento mítico: o tempo litúrgico, ou seja, a recuperação periódica do *illud tempus* do princípio. A experiência religiosa do cristão baseia-se na imitação de Cristo como modelo exemplar, na repetição litúrgica da vida, morte e ressurreição do Senhor, e na contemporaneidade do Senhor com o *illud tempus*, que se inicia com a Natividade em Belém e se encerra, provisoriamente, com a Ascensão. [...] Todavia, embora o Tempo litúrgico seja um tempo circular, o cristianismo, herdeiro fiel do judaísmo, aceita o Tempo linear da História: o Mundo foi criado uma única vez e terá um único fim; a Encarnação teve lugar uma única vez no Tempo histórico, e haverá um único Juízo (ELIADE, 1994, p. 146).

As idéias desse teólogo são bem mais flexíveis em relação aos elementos mitológicos do cristianismo: “Em lugar de ‘mito’ e ‘ficção’, ele usa ‘enigma’ e ‘parábola’; mas não há dúvida que para Orígenes esses termos são equivalentes” (ELIADE, 1994, p. 145). Começamos a entrever as contradições do pensamento cristão resultado das mais diversas influências mitológicas e sua constante relutância em admitir esse processo.

2.3 O MITO NA IDADE MÉDIA

Enquanto nas sociedades arcaicas nota-se a concepção cíclica de buscar incessantemente o retorno ao prestígio dos primórdios ignorando o tempo concreto e hostilizando qualquer tentativa de história sem regulação arquetípica que impossibilite o homem de contatar seus deuses e heróis e participar do momento da Criação; no pensamento judaico-cristão observamos uma concepção linear e autônoma da história e sua identificação como manifestação divina de início (Gênesis), meio e fim (Apocalipse). Dialeticamente,

⁸ Podemos até traçar um paralelo interessante sobre sua afirmação no *Comentário ao Evangelho de Jesus* e a definição de Walter Benjamin n’*O Narrador*. “Os homens ficam maravilhados quando consideram os eventos da vida de Jesus, mas se tornam céticos quando lhes é revelada a significação profunda, que eles se recusam a aceitar como verdadeira” (ELIADE, 1994, P. 146). “Nada facilita mais a memorização das narrativas que aquela sóbria concisão que as salva da análise psicológica. Quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente ela se assimilará à sua própria experiência e mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia” (BENJAMIN, 1994, p. 85)

divinizar a figura de Jesus Cristo corresponde a declará-lo como personagem trans-histórico, modelo exemplar de como obter a salvação, conseqüentemente, levando seus seguidores a repetir ritualmente seus gestos revelando um traço essencial do comportamento mítico. A nostalgia dos primórdios acabou substituída pelo mito do Paraíso perdido *in illo tempore*, mas recuperável *in illud tempus* pelos justos ou pecadores arrependidos que ascenderão ao Reino dos Céus. Embora o Juízo Final, o Apocalipse, o Fim dos Tempos seja o evento sempre iminente e eternamente adiado que ocorrerá uma única vez, pairando ameaçadoramente sobre os incrédulos e infiéis, o calendário cristão é um ciclo de comemorações sazonais assimiladas das mais variadas mitologias. Tal disposição teve início com a herança do povo de Israel cuja História Sagrada foi unida ao cristianismo pelos primeiros teólogos. “A Água, a Árvore, e a Videira, a charrua e o machado, o navio, o carro, etc” são símbolos asiáticos e mediterrâneos já “assimilados pelo judaísmo” e “facilmente integrados na doutrina e na prática da Igreja, recebendo um sentido sacramental ou eclesiológico” (ELIADE, 1994, p.148). Todavia, somente mais tarde, na Europa Central e Ocidental, é que surgiriam as verdadeiras dificuldades.

[...] Muitos deuses ou heróis matadores de dragões transformaram-se em S. Jorge; os deuses da tempestade foram convertidos em São Elias; as inúmeras deusas da fertilidade foram assemelhadas à Virgem ou às santas. Pode-se mesmo dizer que uma parte da religião popular da Europa pré-cristã sobreviveu, camuflada ou transformada, nas festas do calendário e no culto dos Santos. A Igreja teve de lutar por mais de dez séculos contra o contínuo afluxo de elementos “pagãos” (isto é, elementos pertencentes à religião cósmica) nas práticas e nas lendas cristãs. O êxito dessa luta encarniçada não foi muito grande sobretudo no sul e no sudeste da Europa, onde o folclore e as práticas religiosas das populações rurais ainda apresentavam, em fins do século XIX, Figuras, mitos e rituais da mais remota antiguidade, e mesmo da proto-história (ELIADE, 1994, p. 148).

Para Eliade, o resultado desse contato entre crenças diversas não pode ser resumido como simples sincretismo pagano-cristão. Ele deve se encarado como uma criação religiosa original da teologia popular. “Os camponeses, pelo seu próprio modo de existir no cosmos não se sentiam atraídos pelo cristianismo ‘histórico’ e moral” (ELIADE, 1994, p. 149). Dada sua relação intensa com a Natureza, seria demasiado custoso aceitá-la como um mundo de pecado, fazendo mais sentido concebê-la como obra de Deus. Cristo é um personagem presente que “desce à Terra e visita os camponeses, como fazia, nos mitos das populações arcaicas, o Ente Supremo antes de se tornar *deus otiosus*” (ELIADE, 1994, p. 148). O drama cristológico redimiu não apenas os homens, mas toda a criação de Deus. Assim, a Natureza é santificada pela presença de Jesus e aguarda igualmente por sua Ressurreição. O folclore religioso principalmente do sudeste europeu, marcado pela dimensão cósmica imputada à soteriologia e escatologia, expressa o “ideal” das sociedades agrícolas, continuamente

aterrorizados por hordas de guerreiros alógenos e explorados por diferentes classes de ‘senhores’ mais ou menos autóctones” (ELIADE, 1994, p. 150).

Esse prestígio da Natureza seria posteriormente resgatado pelas artes e combinado com a mitologia clássica influenciando principalmente as obras do Renascimento e Arcadismo. Aliás, foram os artistas — incluindo, é claro, os filósofos, responsáveis pela arte do pensar — que salvaram a mitologia clássica, sobretudo através das obras literárias, sinalizando o triunfo do registro escrito sobre a tradição oral. “Doravante, a história da cultura tomará em consideração apenas os documentos arqueológicos e documentos escritos. Um povo desprovido dessa espécie de documentos é considerado um povo sem história” (ELIADE, 1994, p. 140). Porém, é interessante observar como foi justamente este último o responsável pela verdadeira resistência a proliferação da crença atualmente dominante no ocidente. “As religiões dos Mistérios, de Elêusis e das confrarias órfico-pitagóricas, tão populares na Roma imperial e nas províncias, [...] as soteriologias elaboradas pelos neopitagóricos, neoplatônicos e gnósticos, as mitologias solares, astrais e funerárias” (ELIADE, 1994, p. 138), além de outras formas de paganismos e superstições das quais nada ou muito pouco sabemos — em alguns casos, (como os mistérios de Elêusis) por constituir um segredo iniciatório bem guardado —, mostraram-se suficientemente poderosos para resistir a dez séculos de ofensivas cristãs. Nos casos de cristianização de algumas dessas crenças, a flexibilidade da transmissão oral pode ter retido até os dias de hoje elementos mitológicos pré-históricos, infelizmente, impossíveis de precisar graças a sua perenidade velada, mas que, de qualquer forma, teriam conseqüências modestas em nossa cultura (ELIADE, 1994, p. 140). Por outro lado, a desmitificação da mitologia grega promovida mormente através dos alegorismos e evemerismos manteve as elites interessadas, no que acabou por converter-se num tesouro cultural, servindo de matéria prima para arte e ciência e garantindo que seu legado fosse solidamente registrado à posteridade (ELIADE, 1994). Embora não sem perdas. “Todo um setor, *vivente*, popular da religião grega nos escapa, e justamente porque não foi expresso de uma maneira sistemática por escrito” (ELIADE, 1994, p. 138). Essa falta de vivacidade religiosa, porém, permitiu que a mitologia clássica fosse mais facilmente aceita e assimilada pelo cristianismo.

É somente bem mais tarde, sobretudo com o romantismo alemão e seus pesquisadores, que notaremos um resgate e valorização das tradições orais e criações populares, contudo, “[...] o interesse por elas já é o de antiquário. As criações populares, onde ainda sobrevivem o comportamento e o universo míticos, serviram algumas vezes de fonte de inspiração para alguns grandes artistas europeus” (ELIADE, 1994, p. 140). É nesse contexto que surge, por

exemplo, a crítica literária de Walter Benjamin e sua concepção ideal de narrativa exposta no artigo *O Narrador — considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*, muito importante à presente análise. O erudito alemão via na Idade Média a conjunção de fatores propícia à consolidação do narrador ideal. De fato, suas idéias acerca do sistema corporativo medieval (citadas algumas páginas atrás) solidarizam-se à explanação de Eliade. Se são nas “[...] criações populares [...] [que] ainda sobrevivem o comportamento e universo míticos” e ainda tivermos em conta que “[...] a consciência popular não se interessa pela cronologia nem pela exatidão dos acontecimentos ou pela autenticidade das figuras históricas” (ELIADE, 1994, p. 150), os lugares onde as pessoas se reuniam e trocavam experiências trazidas das terras distantes e as associavam à própria tradição, devem ter sido realmente um ambiente muito fértil às narrativas e ao pensamento mitológico.

Na idade Média, assistimos a uma recrudescência do pensamento mítico. Todas as classes sociais se atribuem tradições mitológicas próprias. A cavalaria, os artesãos, os amanuenses, os camponeses, adotam um mito de “origem” de sua condição ou vocação, e esforçam-se por imitar um modelo exemplar. A origem dessas mitologias é variada. O ciclo arturiano e o tema do Graal integram, sob um verniz cristão, muitas crenças célticas, sobretudo em relação com o Outro Mundo. Os cavaleiros procuram rivalizar com Lancelote ou Parsifal. Os trovadores elaboram toda uma mitologia da Mulher e do Amor. Utilizando-se de elementos cristãos, mas ultrapassando ou contradizendo as doutrinas da Igreja (ELIADE, 1994, p. 150, grifo nosso).

Essa recrudescência do pensamento mítico no governo é ilustrada com o exemplo bem pitoresco do mito escatológico de Frederico II, imperador do Sacro Império Romano-Germânico. O monarca considerava-se nada menos que um Deus encarnado, conforme demonstra em uma carta escrita à sua aldeia natal, Iesi, na província de Ancona. Ela seria uma segunda Belém por ter sediado um evento tão importante quanto o nascimento de Cristo. Segundo seu chanceler imperial, Pietro della Vigna, “[...] Frederico possui a virtude única de conjugar os elementos do universo, reconciliando o calor com o frio, o sólido com o líquido, todos os contrários entre si. Ele é um messias cósmico, perante o qual a terra, o mar e o ar se unem em adoração” (ELIADE, 1994, p. 151). Mesmo sua morte não podia ser admitida. A lenda mais popular dizia que ele dormia sob o Monte Etna e um dia despertaria e reivindicaria seu trono. Numa demonstração de como o pensamento mítico favorece o oportunismo, surge trinta e quatro anos depois o Frederico II *redivivus*, um impostor na cidade de Neuss posteriormente executado em Wetzlar, e que ainda assim, seria incapaz de fazer o mito perder credibilidade. “No século XV, ainda se acreditava que Frederico estivesse vivo e que viveria até o fim do Mundo, que ele era, em suma, o único imperador legítimo e que jamais haveria outro” (ELIADE, 1994, p. 152).

Mas o terreno do mito por excelência é o solo consagrado pela religião. Por isso insistimos na exposição das categorias míticas do pensamento cristão, a ideologia atualmente dominante em nossa cultura ocidental. A intenção, longe de polemizar ou desqualificar uma forma simbólica (dentre tantas outras) do homem lidar com o mundo, é expor como o mito desenvolveu-se, teorizando sobre seu nascimento e identificando seu prolongamento até os dias de hoje. Ao final dessa investigação, teremos a base necessária para compreender o discurso e os atos de Elijah Price, personagem do filme analisado.

Destarte, coube à Igreja o exemplo maior da recrudescência do pensamento mítico na Idade Média. Justo ela, que negara o mito num esforço para valorizar a vida e a obra de Jesus Cristo, esquece completamente de seus ensinamentos benevolentes, pacifistas e promove a guerra santa com o objetivo de conquistar Jerusalém, o centro do mundo. Tal disposição persiste até hoje no judaísmo, como se percebe com a formação do estado de Israel. No cristianismo, até o século XVII encontramos clérigos suplicando a reis para que financiem novas Cruzadas. Para celebrar o nascimento de Luís XIV, Tommaso de Campanella escreve aos pais do menino profetizando que “o jovem rei conquistará a Terra em mil dias, abatendo os monstros, isto é, subjugando o reino dos infiéis e libertando a Grécia. Maomé será arremessado para fora da Europa” e todo o mundo será convertido. “Todos os povos formarão uma única cristandade e esse Universo regenerado terá um único centro: Jerusalém” (ELIADE, 1994, p. 154). Diferentemente de São Bernardo — santo que incitava as cruzadas —, para quem a conquista da Terra Santa era um passo para se chegar a Jerusalém celeste, Campanella via na soberania cristã de Jerusalém a instauração do reino messiânico (ELIADE, 1994, p.155). De qualquer modo, temos aí uma característica essencial das mitologias.

[...] A criação do homem, réplica da cosmogonia, surgiu também de um ponto central. [...] O Paraíso onde Adão foi criado a partir do barro encontra-se, evidentemente, no centro do Cosmos. O Paraíso era o umbigo da Terra e, de acordo com uma tradição síria, estava situado numa montanha mais alta do que todas as outras. Segundo o livro sírio, *A Caverna dos tesouros*, Adão foi criado no centro da terra, precisamente no lugar onde se ergueria mais tarde a cruz de Jesus. As mesmas tradições foram conservadas pelo judaísmo. O apocalipse judaico e o *midrash* precisam que Adão foi modelado em Jerusalém. Tendo Adão sendo enterrado no mesmo lugar em que foi criado, ou seja, no centro do mundo, no Gólgota, o sangue do Salvador [...] resgatá-lo-á (ELIADE, 1993, p. 31).

As Cruzadas, como posteriormente ficaram conhecidas pelo fato de os seus integrantes ostentarem o sinal da cruz, foram uma resposta ao avanço dos muçulmanos e ao entrave que seus conflitos representavam às peregrinações à cidade sagrada. Inicialmente exortadas como forma de penitência, acabaram fugindo do controle de sua incentivadora degradingolando em movimentos populares não reconhecidos pela Igreja, como as Cruzadas dos mendigos e as Cruzadas das crianças. Esta última é particularmente chocante. No norte da França, crianças

de extrema juventude e pobreza, pequenos pastores em sua maioria, iniciaram uma marcha e a elas juntaram-se outros pobres, formando um grupo de cerca de trinta mil. Avançavam cantando em procissão, acreditando que a inocência e pureza de suas almas seriam o verdadeiro requisito para retomar o sepulcro de Cristo, devido aos fracassos anteriores da nobreza. Assim prosseguiram até o porto de Marselha onde conseguiram sete grandes navios para fazer a travessia. Dois navios encalharam ao largo da Sardenha por causa de uma tempestade e todos os passageiros morreram afogados, enquanto os outros cinco navios foram conduzidos até Alexandria, onde o resto do grupo foi vendido aos chefes sarracenos e aos mercadores de escravos" (ELIADE, 1994, p. 153). E ainda temos outra tragédia das crianças iniciada na Alemanha por um menino chamado Nicolau que reuniu ao seu redor uma multidão de crianças e mulheres, afirmando que um anjo havia ordenado que os conduzisse a Jerusalém e que, no caminho, o mar se abriria novamente como no Êxodo. Alguns desses miseráveis foram rechaçados já no norte da Itália; quanto aos que conseguiram chegar em Roma, tiveram que reconhecer a falta de legitimidade do movimento e foram obrigados a retroceder. Muitos morreram de fome.

Outro grupo cristão dramaticamente dissolvido pela Igreja após seu incentivo inicial foi a Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão, ou, como ficou mais famoso, os Templários. Assim como a ordem dos Hospitalários, foi um grupo militar cristão montado para dar suporte aos peregrinos na Terra Santa. A ordem foi fundada em 1118 por oito cavaleiros liderados por Hugo de Payens contando com o apoio de Balduíno II, rei de Jerusalém após a primeira Cruzada. Rapidamente alcançou prestígio, recebendo inúmeras doações tornando-se muito rica e poderosa apesar da pobreza inicial. Foi responsável inclusive pela criação de um dos primeiros sistemas bancários. Alguns de seus valores acabaram se desgastando durante seu rápido crescimento, além da sua força incomodar alguns nobres e sua riqueza despertar atenção de todos. O rei da França Filipe, o Belo, dá vulto aos problemas da ordem acusando-os de terem se corrompido. Foram presos e torturados até confessarem heresia; seus líderes queimados vivos. Sua história fascina muita gente, sendo uma rica fonte de lendas, abastecendo folgadoamente a criação narrativa. Muito se especula sobre seus tesouros e sua ligação com a Maçonaria além de uma aplicação do evemerismo em nosso tempo atribuir ao dia da execução dos líderes templários o provável motivo pela superstição da sexta-feira treze ocasionar má sorte.

O fervor religioso da Idade Média teve parte na recrudescência do pensamento mítico na arte. Se “desde o final da Antiguidade [...] [os deuses e seus mitos] não eram tomados ao pé da letra por nenhuma pessoa culta” (ELIADE, 1994, p. 137) podemos inferir que as

criações artísticas do helenismo em grande parte já não refletiam o simbolismo cultural de um rito, mas destinavam-se a aspirações estéticas ou recreativas. Já na Idade Média, percebemos um forte vínculo entre arte e religião. Temos a arte islâmica e seus ornamentos com base em citações do Corão (arabescos), a arte sacra com uma variedade de mosaicos, tapeçarias e vidraças de santos. Interessante a semelhança dos filactérios que saíam de suas bocas como marcação de fala como a utilizada atualmente nos quadrinhos. A Igreja contava ainda com legiões de monges copistas que reproduziam e ilustravam vários livros, além de suas próprias instalações suscitarem inovações arquitetônicas como o estilo gótico e românico. Outras inovações artísticas foram percebidas no teatro, onde o vínculo com a religião foi notavelmente revivido.

Também o teatro medieval se origina no rito religioso, mais de perto na missa cristã, embora precedendo-o e subsistindo ao lado dele existissem espetáculos de origem e tendências tanto pagãs quanto profanas. O culto cristão original nada é senão uma espécie de compressão simbólica dos acontecimentos fundamentais do Evangelho (eucaristia, crucificação, ressurreição, etc.), isto é, a narração simbólica da vida, paixão e morte de Jesus. Esta compressão simbólica só precisava ser de novo ampliada, através de pequenas paráfrases ou de enfeites retóricos para que surgisse uma narração até certo ponto dramática, que o canto antifono apresentava a voz do solista alternando em coros. Maior dramatização resultou pela introdução de vozes de anjos, mulheres, apóstolos, que se acrescentavam ao responsório (ROSENFELD, 2000, p. 43).

Assim como no teatro clássico, observamos aqui os personagens destacarem-se do contexto narrativo, inicialmente cantado ou recitado em coro, aumentando sua participação e dramatização. Os participantes começaram a se metamorfosear nas figuras mitológicas chegando ao ponto de os clérigos atuarem “como se fossem aqueles a quem se atribuíam as falas”. “A transição da atitude narrativa à atitude teatral torna-se patente” com algumas rubricas encontradas em textos da época que “tendem a induzir os cantores ao desempenho, ao ‘fazer de conta’, através do gesto e da mímica, quase exigidos pelo canto tremuloso e, depois, jubilante” (ROSENFELD, 2000, p. 44). Nas interrupções que se faziam ao ritual da missa para se proceder às reflexões sobre a bíblia, responsórios e comentários lírico-épicas entrevemos o crescimento latente de uma dramatização. A partir do século IX, começaram a surgir no ritual de celebração da Páscoa, alguns acréscimos ao texto do Evangelho de São Marcos de “certos ‘tropos’ ou paráfrases que dramatizam o encontro das Santas Mulheres com o Anjo (ou Anjos), ao chegarem à sepultura de Jesus” (ROSENFELD, 2000, p. 44). Com o tempo, a passagem foi se ampliando, chegando ao ponto de “a cena do mercado — bem popular, jocosa, cada vez mais enriquecida por novos personagens — ocupar mais tempo do que a cena fundamental que dera início ao desenvolvimento” (ROSENFELD, 2000, p. 44). Mais tarde, o drama litúrgico deixa de ser apresentado exclusivamente por clérigos, perdendo

a característica de prolongamento do ofício religioso, para cair nas graças do povo, granjeando traduções do latim para a língua nacional de cada país. “Ao fim da Idade Média surge o *Mistério*, já totalmente separado da Igreja e apresentado em plena cidade” (ROSENFELD, 2000, p. 45, grifo do autor).

Interessante que um período tão fértil à narrativa, produziu um narrador de teatro não muito hábil, justamente por desejar contar tudo (COHEN, *apud* ROSENFELD, p.45). Com dificuldade em concentrar a imaginação dramática num momento da mitologia, as peças representavam *toda* a vida de Cristo ou até mesmo da humanidade, estendendo-se da queda de Adão ao Juízo Final. Para dar conta da tarefa, o cenário teve de se adaptar, surgindo, no século XII, o palco simultâneo. “Consistia em colocar antecipadamente, lado a lado, todos os cenários requeridos, numa série de ‘mansões’ ou casas, ao longo de estrados separados do público por uma barreira. Esta cena podia ter até cinqüenta metros de extensão” (ROSENFELD, 2000, p. 47). Os artistas se deslocavam entre essas casas de acordo com a necessidade da cena, enquanto o público os acompanhava. “Houve mistérios que apresentavam até 70 mansões justapostas” e ainda, “[...] máquinas engenhosas que permitiam, nas alturas, a deslocação aérea dos anjos; demônios surgiam dos abismos, saindo de alçapões, chamas flamejavam no inferno, tempestades e ondas revoltas se abatiam ruidosas sobre a cena, terríveis torturas eram infligidas a bonecos [...]” (ROSENFELD, 2000, p. 48).

A religiosidade do evento, porém, coagia maiores inovações interpretativas. O importante não era “representar caracteres e sim eventos míticos ou sagrados” (ROSENFELD, 2000, p. 51). O ator simplesmente emprestava seu corpo para transmitir uma mensagem sagrada, podendo incorrer em heresia se, dominado por maiores pretensões artísticas, tentasse “fundir sua individualidade” causando uma “identificação indissolúvel entre ele” e o personagem mítico (ROSENFELD, 2000, p. 51). É por esse motivo que o mesmo personagem poderia ser representado por vários atores no decorrer do mesmo espetáculo — fato comum nos grandes mistérios — “sem que isso diminuísse” sua unidade “ou a participação de uma comunidade que ainda não era o público no sentido moderno e não precisava de ‘ilusão’” (ROSENFELD, 2000, p. 51). A maioria das peças era montada pela própria população local como atrações de seus festivais. Com o crescimento das cidades e do comércio, o advento da burguesia e do capitalismo, esse modo de vida comunitário perde força até chegarmos ao atual período moderno marcado pela busca da individualidade e o rompimento efetivo do vínculo entre arte e religião.

2.4 O MITO NA IDADE MODERNA

A Igreja ao tomar o papel de educadora, participando da base da formação intelectual na Europa, deixa influências marcantes no pensamento filosófico ocidental. Nesse ínterim, notamos aquilataram-se idéias escatológicas como a do abade cisterciense Gioacchino da Fiore que sobrevivem “sob forma mais ou menos secularizada até o século XIX”. O cerne do pensamento de Gioacchino era o iminente ingresso do mundo na terceira época da História, um período de liberdade realizado sob o auspício do Espírito Santo. Uma era em que a perfeição sobre a Terra é atingida pela Igreja, excluindo a possibilidade de uma “*renovatio* no futuro”, cujo “único evento decisivo será a Segunda Vinda de Cristo e o Juízo Final”. Tal concepção contradizia “a teologia da História aceita pela Igreja desde Santo Agostinho”, implicando uma “transcendência do cristianismo histórico e, como última conseqüência, a abolição das regras e instituições existentes”. “Gioacchino da Fiore reintroduz no cristianismo o mito arcaico da regeneração universal” embora “certamente não mais se trata de uma regeneração periódica e indefinidamente repetível” (ELIADE, 1994, p. 155).

Não podemos apresentar aqui os diferentes movimentos escatológicos inspirados por Gioacchino. Mas vale a pena evocar alguns prolongamentos inesperados das idéias do profeta calabrés. Assim, por exemplo, Lessing desenvolve, em sua Educação do Gênero Humano, a tese da revelação contínua e progressiva, culminando numa terceira época. Lessing concebia, é verdade, essa Terceira era como o triunfo da razão por meio da educação; mas tampouco aqui, em sua opinião, estaria a consumação da revelação cristã, e ele se refere com simpatia e admiração a certos entusiastas dos séculos XIII e XIV, cujo único erro foi proclamar muito cedo o Evangelho Eterno. As idéias de Lessing alcançaram grande repercussão e é provável que, através dos discípulos de Saint-Simon, ele tenha influenciado Auguste Comte e sua lei dos três estados. Fichte, Hegel e Schelling foram influenciados, embora por razões diferentes, pelo mito gioacchiniano de uma terceira época iminente, que renovará e completará a História. Através deles, o mito escatológico influenciou alguns escritores russos, sobretudo Krasinsky, com seu terceiro Reino do Espírito, e Merejkowsky autor do Cristianismo e Terceiro Testamento. Certamente, defrontamo-nos agora com ideologias e fantasias semifilosóficas, e não mais com expectativas escatológicas do reino do Espírito Santo. Mas o mito da renovação universal, num futuro mais ou menos próximo, ainda é discernível em todas essas teorias e fantasias (ELIADE, 1994, p. 155).

Os elementos mitológicos são marcantes até mesmo no pensamento marxista. Ao profetizar a soberania do proletariado e a instauração de uma sociedade livre de classes e tensões históricas, Marx assinala uma idéia que não difere muito dos mitos da Idade de Ouro, que caracterizam o começo e o fim da História, enriquecida com a ideologia messiânica judaico-cristã: “[...] de um lado, o papel profético e a função soteriológica que atribui ao proletariado; de outro lado, a luta final entre o Bem e o Mal, que pode ser facilmente comparada ao conflito apocalíptico entre Cristo e o Anticristo, seguido de uma vitória do

primeiro” (ELIADE, 1994, p. 158). O filósofo, portanto, se afasta das explicações que atribuem as tensões históricas à própria condição humana prestando fé no papel redentor do Justo — o proletário — em garantir uma finalidade absoluta da História.

Este exemplo de Karl Marx ilustra bem o quão arraigado estão os elementos míticos mesmo no pensamento filosófico que prima pela racionalidade. Eliade nos leva a crer que isso é inevitável pelo fato do nosso inconsciente apresentar “a estrutura de uma mitologia privada”. Ele vai mais longe e afirma que o inconsciente é mitológico e alguns de seus conteúdos estão carregados de valores cósmicos. Mircea ruma para a fenomenologia de Cassirer ao constatar que “o único contato real do homem moderno com a sacralidade cósmica é efetuado pelo inconsciente, quer se trate de seus sonhos e de sua vida imaginária, quer das criações que surgem do inconsciente (poesias, jogos, espetáculos, etc.)” (ELIADE, 1994, p. 73). Destarte, torna-se de certo modo redundante falar em pensamento mítico. Se nosso pensamento é produto também do nosso inconsciente, os elementos mitológicos serão encontrados nos pensamentos indefinidamente, os exemplos apenas se multiplicarão. Vejamos então, algumas das mais evidentes irrupções do pensamento mítico produzidas pelo inconsciente do homem moderno.

Apesar de comumente percebido em qualquer lugar até os dias de hoje, o mito do prestígio da origem foi mais vultoso na Europa pelo seu desdobramento catastrófico. Frequentemente a publicidade anuncia uma inovação, principalmente musical, como capaz de reviver uma origem: o samba de raiz, o rock’n roll “das antiga”, o sabor e o aroma originais. Assim também ocorreu em propagandas bem maiores como a da Reforma pregando “o retorno à Bíblia” e ambicionando “reviver a experiência da Igreja primitiva, ou mesmo das primeiras comunidades cristãs”. A Revolução Francesa, tão radical que foi capaz de encerrar um ciclo histórico, foi um movimento inspirado nos antigos romanos e espartanos, buscando restaurar as “virtudes exaltadas por Tito Lívio e Plutarco” (ELIADE, 1994, p. 157).

Na aurora do mundo moderno, a “origem” gozava de um prestígio quase mágico. Ter uma origem bem estabelecida significava, em suma, prevalecer-se de uma origem nobre. “Temos nossa origem em Roma!”, repetiam com o orgulho os intelectuais romenos do século XVIII e XIX. A consciência de uma descendência latina era acompanhada para eles de uma espécie de participação mística na grandeza de Roma. A *intelligentsia* húngara encontrava uma justificação para a antiguidade, a nobreza e a missão histórica dos Magiares no mito de origem de Hunor e Magor e saga heróica de Arpad. Em princípios do século XIX, a miragem da origem nobre incita em toda Europa Central e Sul-Oriental, uma verdadeira paixão pela história nacional, sobretudo pelas fases mais antigas dessa história. Tal paixão foi indubitavelmente conseqüência do despertar das nacionalidades naquela parte da Europa, e ela se transformou muito rapidamente num instrumento de propaganda e luta política. Mas o desejo de provar a “origem nobre” e a “antiguidade” de seu povo dominou a tal ponto o Sudeste europeu que, salvo raras

exceções, todas as respectivas historiografias se limitaram à história nacional e redundaram, finalmente, num provincialismo cultural (ELIADE, 1994, p. 157-158).

Essa crescente “paixão pela ‘origem nobre’” culmina no “mito racista do arianismo, periodicamente revalorizado no Ocidente, sobretudo na Alemanha”. Seu desdobramento é bem conhecido e ainda muito vivo nas figuras dos neonazistas e *skinheads*. O importante é notar suas motivações: “[...] o ‘ariano’ representava simultaneamente o ancestral ‘primordial’ e o ‘herói’ nobre imbuído de todas as virtudes ainda buscadas por aqueles que não haviam conseguido reconciliar-se com o ideal das sociedades, oriundas da revolução de 1789 e 1848” (ELIADE, 1994, p. 158). Percebemos como o porto seguro do mito pode ser convertido em guarnição armada, tão fácil quanto maior a debilidade existencial do sujeito. O enleio do ocorrido alimenta inúmeras narrativas, além de justificar argumentações tão irracionais quanto a original, como a instauração do estado de Israel em detrimento da população autóctone. Revela-se mais um caso patente de prestígio do simbolismo do centro, como nas cruzadas. E mesmo o conflito com os palestinos encontra justificação no fato de o caminho que conduz ao centro ser “[...] árduo, semeado de perigos, porque é, efetivamente, um rito” de passagem. “[...] O acesso ao centro corresponde a uma consagração, a uma iniciação, a uma existência ontem profana e ilusória, sucede agora uma nova existência real, duradoura e eficaz” (ELIADE, 1993, p. 33).

Essa jornada cheia de percalços que conduz o indivíduo a uma existência plena é sobretudo o mote da psicologia. Pelo fato de ter subsidiado o início da interação do homem com o mundo e ainda deter uma presença marcante em nosso subconsciente, o mito acabou tornando-se a principal matéria prima para as conclusões da psicanálise. Freud, ao estabelecer suas bases, produz uma ciência da vida que enfatiza a origem beatífica do ser humano ao contrário das demais que “insistem sobretudo na precariedade e imperfeição do começo” (ELIADE, 1994, p. 73) corrigida pouco a pouco pelo processo de evolução. Para o psicanalista, “a criança vive num tempo mítico, paradisíaco” (ELIADE, 1994, p. 73) — e é justamente este o motivo da estrutura mitológica do subconsciente para Eliade — e ele deve ser capaz de aplicar técnicas que revelem esse primórdio de cada paciente para habilitá-los na identificação do “evento preciso que pôs fim à beatitude da infância e decidiu a orientação” (ELIADE, 1994, p. 73) de sua existência. Para o pensamento arcaico, o período do estado pré-natal até a ablactação corresponderia ao Paraíso e as modernas técnicas que buscam voltar atrás para investigar o motivo de um trauma são como os rituais que reatualizam um acontecimento mitológico capacitando o sujeito a prosseguir com suas tarefas. Essa correspondência é verificável particularmente nos rituais iniciatórios de *regressus ad uterum*.

A iniciação na fase adulta equivale a um segundo nascimento e serve para tornar o adolescente, agora um homem, socialmente responsável e culturalmente desperto: “O retorno ao útero é expresso quer pela reclusão do neófito numa choça, quer pelo fato de ser simbolicamente tragado por um monstro, quer pela penetração num terreno sagrado identificado ao útero da Mãe-Terra” (ELIADE, 1994, p. 75).

Os mitos e ritos iniciatórios de *regressus ad uterum* colocam em evidência o seguinte fato: o “retorno à origem” prepara um novo nascimento, mas este não repete o primeiro, o nascimento físico. Especificamente, há uma renascença mística, de ordem espiritual — em outros termos, o acesso a um novo modo de existência (comportando a maturidade sexual, a participação na sacralidade e na cultura; em suma, a “abertura” para o Espírito). A idéia fundamental é que, para se ter acesso a um modo superior de existência é preciso repetir a gestação e o nascimento, que são porém repetidos ritualmente, orientadas para os valores do Espírito e não para os comportamentos da atividade psicofisiológica (ELIADE, 1994, p. 75).

Joseph Campbell insiste muito nessa relação entre os mitos e a psicologia, principalmente jungiana, acentuando o papel orientador da mitologia. Ele utilizou a psicanálise como ferramenta para interpretação das crenças das mais variegadas culturas abarcando num mesmo caldeirão o arcaico e o contemporâneo, o primitivo e o complexo. Apesar do vasto conhecimento mitológico, Campbell negligencia as implicações temporais e espaciais no lento processo de formação das sociedades produzindo uma correlação direta dos problemas do homem moderno com as dificuldades enfrentadas por todo herói mítico. Além disso, é problemático dar conta da totalidade de um fenômeno se ele for mediado por um outro de segunda ordem, desprendido (portanto uma partição) do primeiro. Eliade orienta a esse respeito quando diz que não quer “[...] deixar a impressão de que todos os mitos e ritos de retorno à origem se situam no mesmo plano. Certamente, o simbolismo é o mesmo, mas os contextos são diferentes, e é a intenção revelada pelo contexto que nos fornece em cada caso particular a verdadeira significação” (ELIADE, 1994, p. 77). E mesmo Campbell demonstra certa consciência do problema ao garantir que não pretende permitir à psicanálise “[...] ocupar a posição de última palavra a respeito do assunto, podemos, não obstante, facultar-lhe a posição de abordagem possível” (CAMPBELL, 1997, p. 9).

Na obra *O Herói de Mil Faces*, o mitólogo estadunidense segue “uma multidão de figuras heróicas, ao longo dos estágios clássicos da aventura universal”, para conseguir “compreender, não apenas o significado dessas imagens para a vida contemporânea, mas também a unidade do espírito humano em termos de aspirações, poderes, vicissitudes e sabedoria” (CAMPBELL, 1997, p. 20). Campbell atribui uma estrutura comum a *todas* as histórias de herói, divida em três estágios:

1. [...], *separação* ou *partida*: 1) "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; 2) "A recusa do chamado", ou a temeridade de se fugir

- do Deus; 3) "O auxílio sobrenatural", a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada; 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e 5) "O ventre da baleia", ou a passagem para o reino da noite.
2. [...] *provas e vitórias da iniciação*: 1) "O caminho de provas", ou o aspecto perigoso dos deuses; 2) "O encontro com a deusa" (*Magna Mater*), ou a bênção da infância recuperada; 3) "A mulher como tentação", a realização e agonia do destino de Édipo; 4) "A sintonia com o pai"; 5) "A apoteose"; e 6) "A bênção última".
 3. [...] *retorno e reintegração à sociedade* [...]: 1) "A recusa do retorno", ou o mundo negado; 2) "A fuga mágica", ou a fuga de Prometeu; 3) "O resgate com ajuda externa"; 4) "A passagem pelo limiar do retorno", ou o retorno ao mundo cotidiano; 5) "Senhor dos dois mundos"; e 6) "Liberdade para viver", a natureza e função da bênção última (CAMPBELL, 1997, 20).

O trabalho de Campbell estava longe de ser inovador. Poderíamos dizer que ele foi ousado por maximizar a base de pensamento fundamentada, dentro da narratologia e da teoria literária, por Vladimir Propp. O filólogo formalista russo efetuou uma análise dos contos populares de sua região reduzindo seus enredos em unidades indivisíveis, buscando os componentes básicos dessa forma narrativa tão íntima do mito (se não é através de uma relação “genética” como fragmento de mitologia, a estrutura de ambos são muito similares). Numa amostra de quatrocentos e quarenta e nove contos maravilhosos, Propp identificou trinta e uma funções que agrupou em sete esferas de ação rotuladas pelos seguintes personagens: o agressor (o que faz mal); o doador (o que dá o objeto mágico ao herói); o auxiliar (que ajuda o herói no seu percurso); a Princesa e o Pai (não tem de ser obrigatoriamente o Rei); o Mandador (aquele que manda); o Herói; o falso herói.

Propp vê nos contos populares a reminiscência dos ritos totêmicos de iniciação. A estrutura iniciatória dos contos é evidente e será examinada mais adiante. Todo problema, porém, consiste em determinar se o conto descreve um sistema de ritos pertencentes a um determinado estágio de cultura, ou se seu enredo iniciatório é “imaginário”, no sentido de não estar ligado a um contexto histórico-cultural, exprimindo, ao contrário, um comportamento anti-histórico, arquétipo da psique. Para citarmos um exemplo, Propp fala em iniciações totêmicas; esse tipo de iniciação era rigorosamente vedado às mulheres; ora, o personagem principal dos contos eslavos era justamente uma mulher — a Velha Bruxa, a Baba Jaga. Em outros termos, jamais encontraremos nos contos a reminiscência exata de um determinado estágio de cultura: os estilos culturais e os ciclos históricos estão neles encaixados uns nos outros. Subsistem apenas as estruturas de um comportamento exemplar — isto é, que pode ser vivido em grande número de ciclos culturais e em muitos momentos históricos (ELIADE, 1994, p. 169).

Sobre a íntima relação entre os mitos e contos de fadas, o germanista e folclorista holandês Jan Pieter Marie Laurens de Vries traz valiosas contribuições em sua obra de 1954, *Betrachtungen zum Märchen, besonders in seinem Verhältnis zu Heldensage und Mythos* (apud ELIADE, 1994, p. 168). Antes de expor suas próprias idéias ele faz um balanço de algumas das conclusões de seus antecessores. Inicia com “pesquisas formais e estatísticas” dos escandinavos que “não solucionaram nenhum problema essencial” (ELIADE, 1994, p.

168), prosseguindo com a teoria ritualista de Paul Santyves embasadas num material cuja “escolha não foi feliz” por chegar a um estudo comparativo nem sempre válido embora tenha tido “o grande mérito de reconhecer nos contos os motivos rituais que ainda hoje sobrevivem nas instituições religiosas dos povos primitivos” (ELIADE, 1994, p. 168-169). Foram justamente as hipóteses dessa teoria que Propp retomou e desenvolveu posteriormente “em um livro que infelizmente escapou à atenção de Jan de Vries [...] — *As raízes históricas dos contos maravilhosos* (Leningrado 1946)” (ELIADE, 1994, p. 169). W. E. Peuckert trabalha com a hipótese de os contos terem se “constituído no Mediterrâneo oriental, durante a época neolítica; e ainda conservariam a estrutura de um complexo sócio-cultural englobando o matriarcado, a iniciação e os ritos matrimoniais característicos dos agricultores” (ELIADE, 1994, p. 169) através da comparação das provas “impostas ao herói de um certo tipo de contos para poder desposar a filha do demônio, com os costumes matrimoniais em vigor entre os agricultores: a fim de obter sua esposa, o pretendente deve ceifar um campo, construir uma casa, etc.” (ELIADE, 1994, p. 169). Jan de Vries chama atenção para o fato de essas provas matrimoniais serem atestadas igualmente “pela epopéia (p. ex. *Râmayana*) e pela saga heróica” embora seja difícil inseri-las no “horizonte cultural dos cultivadores” (ELIADE, 1994, p. 170) por se tratarem de “poesia essencialmente aristocrática” (ELIADE, 1994, p. 169) implicando numa relação prescindível. Contrariando em parte as análises de Max Luthi, para quem “o erótico não desempenha qualquer papel nos contos”, Peuckert procura a “origem” dos contos no Oriente Próximo proto-histórico, em razão de sua extraordinária riqueza econômica e do florescimento sem precedentes que lá tiveram os cultos da fecundidade e do simbolismo sexual” (ELIADE, 1994, p. 170). Já C. W. Sydow situa a origem dos contos maravilhosos na cultura megalítica pré-indo-européia, influenciando os estudos de Otto Huth que atribui os “dois motivos dominantes, a viagem para o além e as núpcias do tipo real [...] à ‘religião megalítica’” (ELIADE, 1994, p. 170). Esta última foi outra obra (*Märchen und Megalithreligion*, Paideuma, V, 1950) negligenciada por Jan de Vries, e que trabalha com a hipótese de o centro da cultura megalítica ter se localizado na Espanha e norte da África, sendo posteriormente impelido para Indonésia e Polinésia (ELIADE, 1994, p. 170). Sobre as explicações psicanalíticas junguianas tão exploradas pelo mitólogo Campbell, Jan de Vries salienta que “o conto não é uma criação imediata e espontânea do inconsciente (como o sonho, por exemplo): é antes de tudo uma ‘forma literária’, como o romance e o drama” (ELIADE, 1994, p. 170). Finalmente, sintetizando as opiniões pessoais de Jan de Vries, chegamos nas diferenciações entre os contos maravilhosos e a saga heróica.

O problema do poema de Siegfried não está em descobrir como ele saiu dos fragmentos de lendas e motivos folclóricos, mas em como, de um protótipo histórico, pôde nascer uma biografia fabulosa. O autor, muito oportunamente lembra que uma saga não é um conglomerado de uma poeira de motivos; a vida do herói constitui um todo desde o seu nascimento à sua morte trágica. A epopéia heróica não pertence à tradição popular; ela é uma forma poética criada nos meios aristocráticos. Seu universo é um mundo ideal, situado numa idade de outro como é o mundo dos deuses. A saga ladeia o mito, o conto não. Muitas vezes é difícil decidir se a saga conta a vida heroizada de um personagem histórico ou, ao contrário, um mito secularizado. Certamente, os mesmos arquétipos, — ou seja, as mesmas figuras e situações exemplares — reaparecem indiferentemente nos mitos, nas sagas e nos contos. Mas ao passo que o herói das sagas tem um fim trágico, o conto sempre tem um desfecho infeliz. [...] a saga [...] ainda admite o mundo mítico, o conto não. Na saga, o herói se situa num mundo governado pelos Deuses e o destino. O personagem dos contos, ao contrário, parece estar emancipado dos Deuses; seus protetores e companheiros bastam para assegurar-lhes a vitória. Esse afastamento, quase irônico, do mundo dos deuses é acompanhado pela de uma total ausência de problemática. Nos contos, o mundo é simples e transparente. Mas, observa, Jan de Vries, a vida real não é simples nem transparente — e ele se pergunta em que momento histórico a vida não foi sentida como catástrofe. Ele pensa no mundo homérico, nos tempos em que o homem já começava a apartar-se dos deuses tradicionais, sem procurar ainda refúgio nas religiões ou nos mistérios. É em tal mundo — ou em outras civilizações numa situação espiritual análoga — que o professor de Vries inclina a ver o terreno propício para o nascimento dos contos. Também o conto é uma expressão da existência aristocrática e, como tal, se aproxima das sagas. Suas direções porém, divergem, o conto se destaca do universo mítico e divino e cai ao nível do povo, assim que a aristocracia descobre a existência enquanto problema e tragédia” (ELIADE, 1994, p. 171-172).

Apesar da “estrutura comum entre o mito, a saga e o conto” (ELIADE, 1994, p. 172), “não há solução de continuidade entre os enredos” (ELIADE, 1994, p. 173). O conto não corresponde necessariamente a uma dessacralização do mundo mítico; sendo mais correto falar numa camuflagem dos motivos e personagens mitológicos. Nas sociedades mais primitivas que privilegiavam a oralidade, a escassez de registros escritos facilitava a mistura dos contos e mitos, tornando seus limites mais confusos. Destarte, pode sim haver casos em que “aquilo que se reveste do prestígio do mito em uma tribo, será um simples conto na tribo vizinha” (ELIADE, 1994, p. 172). Alguns contos podem ter realmente resultado do lento desgaste dos mitos, a ponto de se permitir “‘contar’ impunemente aquilo que outrora exigia o maior segredo” (ELIADE, 1994, p. 174). Porém, as dimensões desse processo são incertas: “[...] a dificuldade está em determinar quando que o conto iniciou sua carreira de simples história maravilhosa, decantado de toda responsabilidade iniciatória” (ELIADE, 1994, p. 174). O problema se adensa se tivermos em conta que uma religião é sempre vivida em diversas gradações e mesmo dessacralizada ainda exerce influências “nos níveis profundos da psique, no inconsciente, nos planos do onírico e do imaginário” (ELIADE, 1994, p. 173). Facilmente convencemo-nos disso ao darmos conta da incapacidade das teorias mais pretensamente racionalistas de se desvincilharem completamente dos elementos míticos,

acabando por apinharem-se deles, como por exemplo, o marxismo ou as valorizações científicas e profanas da Natureza por Rousseau e a filosofia iluminista.

2.5 O MITO E A TEORIA CRÍTICA

No entreguerras da Europa despontou na Alemanha um círculo intelectual de cunho marxista mundialmente conhecido como Escola de Frankfurt, cujos integrantes buscavam refletir criticamente a sociedade e cultura contemporânea. “Acusada de não ter legitimidade e provir de um horizonte fora de moda, a crítica à indústria cultural tornou-se para muitos denunciamento rancoroso e espécie de discurso depressivo” (RÜDIGER, 2004, p. 9).

O pensamento Crítico não está mais imune à reificação do que qualquer outra expressão da vida social. No decorrer dos anos, vários juízos seus passaram a fazer parte da consciência coletiva como ideologia. As críticas à indústria cultural tornaram-se em boa parte fórmulas ocas para contestar um ou outro emprego das comunicações. As proposições condenatórias do fenômeno que elas ensejaram assim, embora portadoras de certa razão, são tão falsas e irracionais quanto a miserável louvação populista da cultura de massa: os conceitos críticos só o são quando nem mesmo eles se absolutizam, levando em conta o que realmente designam e até onde se estende seu âmbito de verdade (RÜDIGER, 2004, p. 9).

Indústria cultural foi uma expressão cunhada com o intuito de fugir ao termo *cultura de massa* o qual leva a crer numa manifestação espontânea da alma do povo quando antes trata-se de um fenômeno dotado de um sentido dialético que exprime o movimento do capitalismo avançando sobre os valores e a subjetividade encarnados nas pessoas e instituições. As grandes corporações mantêm em seu catálogo os artistas que melhor se ajustam ao gosto dos consumidores, que, por sua vez, se nivelam pela demanda dos bens culturais suprimindo as separações de classe. O atendimento a essa demanda é utilizado ainda como controle social, na medida em que os indivíduos precisam se ajustar ao sistema para obter suas benesses. As tentativas de resistência servem antes para perpetuá-lo, pois se fazem no âmbito do consumo, onde a falácia da diferenciação concede caráter fetichista e fantasmagórico ao produto. Ou seja, os indivíduos buscam apropriar-se de faculdades humanas através da compra de bens de consumo e pensam obter relativa liberdade em troca das tarefas exigidas pela sociedade enquanto na verdade, o tempo livre conquistado a duras penas, é ocupado com pseudo-atividades que buscam satisfazer os impulsos reprimidos pela rotina (RUDIGER, 2004).

A pretensa libertação do homem das autoridades míticas e do tradicionalismo revela-se problemática na medida em que o sujeita a outras formas de dominação. O mercado criado pelo capitalismo desvincula a criatividade artística à política e religião; porém, a autonomia conquistada pelo criador esbarra na exigência de lucratividade da criatura. E a facilidade de acesso dos indivíduos aos bens culturais acaba resultando numa reificação dessa relação. Os frankfurtianos dividiam-se em duas linhas argumentativas principais a respeito dos benefícios e prejuízos advindos da tecnologia: os conservadores — que atribuem à tecnologia uma crise da cultura; e os progressistas — que exaltam a democratização e a aceleração dos padrões de vida. Sublimando os preconceitos gerados pela classificação neste último grupo destacaram-se três autores conscientes, que muito contribuíram para a elucidação da matéria, expondo seu caráter dialético: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin e Ernst Bloch (RUDIGER, 2004).

Em linhas gerais, eles disseram que a técnica modificou profundamente as relações do homem com a cultura na medida em que a reprodução audiovisual trouxe as obras de arte para um contato muito mais próximo com o indivíduo. Proximidade esta que eliminou o sentido da experiência, reduzindo o contato com a obra a uma sensação estética imediata. A aura de autoridade mitológica de que se revestiam as obras de arte tradicionais foi destruída pela tecnologia. A pintura e a música deslocaram-se do plano de devoção ao terreno da distração. É nesse ponto que os conservadores observam que a generalização do culto da diversão afetou o próprio sentido da arte. Essa nova postura acarreta um aumento da demanda por novas sensações, levando ao surgimento de expressões artísticas cuja finalidade é a própria reprodução. O que é visto como empobrecimento cultural também pode ser interpretado como potencial libertário. O amplo acesso torna todos críticos e especialistas, além de potenciais criadores. Do seio da multidão, pipocam artistas que, mesmo desprovidos de qualquer talento, inevitavelmente acabam mostrando a massa para a massa (RUDIGER, 2004).

Esse vislumbre da própria face oferece a ela uma oportunidade de tomar a consciência de si mesma, percebendo seu papel de agente histórico. Quanto mais pessoas atingirem essa conscientização, maior a chance de uma atitude em direção a mudanças no sistema. Mas, segundo Rudiger (2004), para Bloch a tecnologia sozinha não possui caráter emancipatório. Ela pode muito bem servir para manter a fantasmagoria que encobre o modo mecânico como esse sistema funciona, transferindo a aura mítica do tradicionalismo ao mito da técnica. Essa transferência ocorre principalmente por nos encontramos numa fase de transição cujos resíduos mentais arcaicos não foram plenamente liquidados, sendo - como tudo alcançável pela indústria cultural - transformados em mercadoria e colocados à disposição, desta vez, como uma forma de enfrentar a mecanização cada vez mais insuportável dos testes impostos

diariamente pela tecnologia a fim de avaliar nossa adequação a ela própria. Alimentando-se desses ingredientes surge o fascismo, que se utilizou da publicidade aliada à tecnologia dos meios de comunicação para cultivar fantasias de um passado “tribal e hierárquico e a asserção de valores humanos e autênticos, baseados no sangue, na terra e no trabalho. A nostalgia reacionária que ele soube articular com a ajuda da técnica moderna [...] acabou valendo como alternativa para os descontentes com as incertezas e perigos vividos no presente” (RÜDIGER, 2004, p. 85).

Adorno acusa Benjamin e Kracauer de um “materialismo abstrato, ao mesmo tempo abusivo e insuficiente, que não leva em conta” que a “técnica em si mesma [...] é só um fator parcial” (RUDIGER, 2004, p. 91) de um processo social, como completa Marcuse, acrescentando ainda que eles desconsideram que “os indivíduos são parte ou fator integral da tecnologia, não só como seres que inventam ou se servem da maquinaria, mas, também, enquanto formadores de grupos sociais que dirigem sua aplicação e uso”. (ADORNO e MARCUSE *apud* RÜDIGER, 2004, p. 91). Adorno reforça o caráter dialético da tecnologia e afirma que o ponto em questão é o modo de ela ser explorada pela economia e política capitalista. O engajamento político e a ação social devem ser alvos permanentes, alcançados somente através do pensamento crítico. Benjamin era um otimista exacerbado em acreditar no conteúdo democrático e progressista intrínsecos à tecnologia de reprodução. Não percebeu que a aura que revestia as obras de arte arcaicas, conferindo-lhe um valor de culto, transferiu-se às obras tecnológicas que são agora alvo de um culto profano. Essa substituição da modernidade pelo modernismo é um caminho para a barbárie (RÜDIGER, 2004, p. 99).

Para entender melhor como esse processo ocorre, é interessante observar o papel da cultura na formação do indivíduo em diferentes contextos históricos. A civilização é gerada pelo trabalho — dominação da selvageria aprisionando o homem a si e aos outros — e cultura — formação do espírito pela expressão da subjetividade dando ao homem consciência de si (RÜDIGER, 2004, p. 101). Esta última procura conciliar a vida com o domínio dos impulsos naturais, imposto pelo primeiro. O controle racional desses impulsos é a base para a ação instrumental. Disso podemos depreender que enquanto a cultura possui um caráter disciplinador, também permite que o homem cultive a si mesmo através de bens simbólicos postos entre ele e a realidade, capazes de transcender o *statuos quo*. Por milênios, a formação espiritual foi privilégio de uma minoria em detrimento da escravização de populações inteiras. A sociedade burguesa surge com a promessa de estender a todos os homens a possibilidade de se realizarem como indivíduo, cultivando seu próprio modo de ser, desenvolvendo sua formação. A família assume essa tarefa complementada pela escola. Ambos deveriam ensinar

como se comportar num mundo cada vez mais materialista. O progresso espiritual é abortado pelas mesmas condições que o ensejariam. O capitalismo que reduz tudo a mercadoria não isenta qualquer fase da formação do indivíduo estendendo a todos uma cultura oca, preenchida por fantasmagorias. A educação submetida ao consumismo e ao fetichismo só pode conduzir à barbárie (RUDIGER, 2004).

Tradicionalmente, a formação provinha da capacidade de desenvolver a experiência, ultrapassando o sentido restrito que lhe davam a leitura, a escola, os museus, a biblioteca etc. O cultivo através do consumo de obras de arte e dos estudos literários era apenas um complemento. O capitalismo moderno entretantes dissolveu a experiência na vivência imediata, transformando ‘a vida numa sucessão intemporal de choques, entre os quais se rasgam lacunas, intervalos paralisados’. (LOWENTHAL apud RÜDIGER, 2004, p.112)

Temos, portanto, um panorama de esclarecimento e imbecilização advindos de uma fusão cultural forçada pelo capitalismo. Nesse contexto, defender o erudito contra a arte leve significa alimentar tantas ou mais ilusões quanto se atribui a esta última. Erroneamente acusado de preconceituoso por defender a alta cultura, Adorno relatou que nenhuma expressão artística passa “completamente isenta do insulto autoritário da indústria cultural”. (ADORNO apud RÜDIGER, 2004, p. 120) O filósofo chegou até mesmo a redimir a arte leve em certo ponto, por trazer à tona “as coisas que ocorrem na raiz da sociedade, no submundo de sua esfera produtiva.” (RÜDIGER, 2004, p. 141) Percebeu ainda que:

Certamente há boa arte medíocre, assim como há arte boa e, no entanto, medíocre. [...] Os clássicos populares, seja canções ou filmes, resultam de um processo de seleção mercantil mas, ao mesmo tempo, possuem uma força estética própria que lhes permite distinguir-se dos produtos comuns e conservarem-se vivos perante o público durante extenso período de tempo[...] (RÜDIGER, 2004, p. 143).

Ocorre que a arte popular foi submetida a um regime praticamente fordista (RUDIGER, 2004). Como numa linha de montagem, o produto “artista” é procurado pelo caça-talentos, reformulado pelos produtores, divulgado pelos publicitários e finalmente vendido. Esses papéis podem se confundir ou até sintetizarem-se num só. O que importa é que depois de tantas tentativas, inevitavelmente, vez ou outra, acaba-se encontrando um talento legítimo, capaz de produzir obras bem sucedidas. Obras que, se já não conseguem mais romper o *status quo* e negar seu caráter mercadológico, pelo menos instrumentalizam sua própria condição de existência, manifestando a reificação e as fantasmagorias de dentro para fora como forma de resistir àquelas fatalmente impostas (pela sociedade) de fora pra dentro. Imposição esta que alterna-se, vinda ora no sentido de acentuar a divisão entre arte superior e inferior, ora visando condensá-las, reduzindo a primeira a mera distração e privando a segunda de sua espontaneidade. Ou, para ser mais exato, canalizando-a em prol da reprodução técnica e mercantil. O maior problema desse ínterim consiste em perpetuar a cisão entre

trabalho e cultura quando a utopia está no sentido oposto, ou seja, em buscar a realização individual através da práxis produtiva ao invés de cultivar-se pela diversão (RÜDIGER, 2004). A pseudo-individualização advinda de pseudo-atividades é portadora de uma felicidade falsa, pois remete à própria situação que anula as chances de encontrá-la efetivamente já que significa submeter-se a uma conduta rotinizada em troca do tempo livre que será preenchido pelas ilusões da indústria da cultura. Devemos levar em conta que, infelizmente, esta é a única forma de felicidade possível nas camadas populares cujas alternativas foram tolhidas pelos privilégios da classe dominante. Situação que já esteve pior, tanto que se reivindicava pela democratização da arte superior. O capitalismo perverteu esse desejo numa forma de disseminar-se, abortando a criação artística adequada às novas condições materiais e tecnológicas em detrimento da reciclagem de velhas formas. Se assim não fosse, poderíamos transcender qualquer divisão de encontro a algo mais humano, retornando a proposta original: excitação dos sentidos, o abrandamento do tédio, desconformidade ou uma mera brincadeira.

Segundo Adorno (*apud* RÜDIGER, 2004), a arte acaba por ser instrumentalizada como estratégia de controle social. Sua transformação em mercadoria relaciona-se intimamente com os meios técnicos que possibilitaram esse processo e foram posteriormente atribuídos de uma nova forma deturpada de ideologia. “Os fenômenos ideológicos assumiram o contorno de um véu tecnológico, porque se por um lado os homens aceitam a mentira que se tornou sua vida, por outro conseguem enxergar sem ilusões essa realidade.” (ADORNO *apud* RÜDIGER, 2004, p. 158). Ocorre que a evolução da tecnologia de reprodução ocorre independentemente do seu conteúdo, ensejando nos homens um desejo de acompanhá-la como forma de demonstrar a mesma sofisticação. Tal fetichismo da mercadoria tecnológica acaba tornando-se uma ferramenta valiosa para lidar com indivíduos cada vez mais alertas contra as artimanhas da indústria cultural. A difusão da informação torna o homem mais consciente, promovendo um desencantamento de mundo que o faz encarar tudo com ceticismo. Nesse contexto a procura por bens culturais tem menos a ver com uma situação maniqueísta de manipulação pelo sistema opressor que com o controle social consentido por um cinismo esclarecido. Entregar-se ao sistema é mais cômodo já que a indústria cultural oferece ao homem um serviço de esquematização da realidade (idéia provinda de Kant em sua “Crítica da Razão Pura”) que o orienta rapidamente para suas ações diárias. As mercadorias sintetizam dados da experiência de forma que se ajustem facilmente ao sistema de pensamento do indivíduo, poupando-o do desgaste psíquico que exigido por maiores reflexões sobre sua vida. É mais confortável acreditar que o mercado e a tecnologia resolvem tudo na vida que enfrentar os problemas sociais criados senão pelo próprio homem. É com essa

atitude egoísta que combate a massificação abrindo caminho apenas ao que é sucedâneo da coletividade, ignorando que esta se faz necessária (RÜDIGER, 2004).

O indivíduo quer preservar sua espontaneidade de algum modo, nem que seja corroborando um fetichismo articulado por estratégias de personalização das quais ele próprio desconfia. Rüdiger estabelece a seguinte classificação: padronização (dos produtos de mesmo gênero), pseudo-indivuação (advinda das marcas que tentam diferenciar produtos igualmente triviais), glamourização (conferir a momentos banais a condição de espetáculos), hibridização (mescla de gêneros e sua distribuição em coletâneas), esportização (mercadorias obedecendo a um esquema de evento esportivo), aproximação (ilusões de acesso imediato a qualquer coisa), personalização (associação dos fatos às pessoas), estereotipagem (simplificação e funcionalização do significado) (RÜDIGER, 2004).

A publicidade surge como condição necessária, mas não suficiente, e notamos sua semelhança com a propaganda totalitária. Ambas manipulam os instintos primitivos reprimidos pelo progresso cultural que logra convertê-los em condutas racionais. A falta de êxito desse processo em permitir a realização do indivíduo, abre espaço para os fenômenos regressivos. A esquematização da subjetividade promovida pela indústria da cultura traduz esses fenômenos em modelos de comportamento revelando-se um meio sistêmico eficaz de controle social. Isso porque a “reabilitação do corpo, do afeto, da ação, do sexo, das cores e sentimentos primitivos verificada”, está atrelada tanto ao “interesse racional em tirar proveito econômico”, como às práticas recorrentes para “conduzir as massas de acordo com a vontade de lideranças populistas e demagógicas” (RÜDIGER, 2004, p. 209).

O turbilhão das demandas de mercado seria um ambiente totalmente inóspito ao surgimento da arte séria, desinteressada, como prega o *Ars gratia arts* da MGM? A concorrência capitalista incita também a novidades, embora de uma espontaneidade constringida pelo nicho de mercado e pela desvalorização do capital intelectual justamente por atrelá-lo ao capital monetário. Vamos remunerar quem sente mais ou quem comunica melhor? Como quantificar dados completamente subjetivos? Se a seriedade da arte é comprometida pelo atrelamento da criatividade artística ao capital, pelo menos sejamos justos e aceitemos a necessária seriedade com que deve ser encarada a temática do divertimento infantil. Afinal, trata-se da idade crítica da enformação de mundo do sujeito, quando ele está mais aberto às referências para aplicar na formação de seu caráter. Talvez por ter conquistado as crianças (no final da década 1930), na geração seguinte já se aceitavam os quadrinhos como obras de arte, com a consagração da *pop art* no final da década de 1950.

2.5.1 *Quadrinhos e Indústria*

Enquanto todas as pessoas liam tiras de jornais, somente crianças liam revistas em quadrinhos. Estas não passavam de uma forma barata para os jornais reeditar e relançar seu material. A novidade foi introduzida pelo Major Malcom Wheeler-Nicholson ao começar a lançar *comic books* com conteúdo inédito. O empresário fechou negócio com dois adolescentes de dezessete anos obcecados por ficção científica, vindos de Cleveland, Ohio, que tentavam sem sucesso vender um superherói para os jornais. Jerry Siegel inspirou-se no que imaginava impressionar as garotas para escrever as histórias de um homem com super poderes. Seu companheiro Joe Schuster as ilustrava. Podemos identificar elementos da vida dos jovens artistas judeus que acabaram resultando nessa identificação tão intensa do público, causando o estouro de vendas dos quadrinhos. Último sobrevivente de um planeta destruído, Kal'el foi lançado na terra como um “Moisés da ficção científica”⁹, que ao invés de ascender à realeza, perde seu paraíso infantil. Era uma alegoria tanto do ponto de vista da psicanálise com o período dourado encerrando-se ao final do desmame do público leitor, quanto da imigração dos europeus para os Estados Unidos: muitos tiveram seus lares destruídos e tentavam sucesso num lugar novo - numa metrópole provavelmente - assim como Clark Kent. O personagem fez tanto sucesso que impulsionou o mercado fomentando mais opções de investimento, começando a multiplicar-se o número de heróis mascarados, principalmente após o sucesso de Bob Kane e Bill Finger com seu personagem sombrio e detetivesco, Batman. Consolidava-se o *Detectiv Comics: DC*. Em seu catálogo, já constava Lanterna Verde, Flash, HawkMan entre outros, configurando-se no maior produtor de quadrinhos no início da década de 1940.

Pesquisas recentes trouxeram à luz as estruturas míticas das imagens e comportamentos impostos à coletividades por meio da *mass media*. Esse fenômeno é constatado especialmente nos Estados Unidos. Os personagens dos *comic strips* (história em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos. Eles encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que qualquer mudança em sua conduta típica ou, pior ainda, sua morte, provocam verdadeiras crises entre os leitores; estes reagem violentamente, protestam, enviando milhares de telefonemas aos autores de *comic strips* e aos diretores dos jornais. Um personagem fantástico, Superman, tornou-se extremamente popular graças, sobretudo, à sua dupla identidade: oriundo de um planeta destruído por sua catástrofe, e dotado de poderes prodigiosos, ele vive na Terra sob a aparência modesta de um jornalista, Clark Kent; Clark se mostra tímido, apagado, dominado

⁹ Apropriamo-nos, aqui, de um termo do obtido por informação oral, do documentário produzido pelo *History Channel, Comic Book Superheroes Unmasked*, 2min:15s, que serve muito bem para denotar a carga mítico-religiosa que reveste o fantástico.

por sua colega Miriam Lane¹⁰. Essa camuflagem humilhante de um herói cujos poderes são literalmente ilimitados, revive um tema mítico bastante conhecido. Em última análise, o mito do superman satisfaz as nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia um “personagem excepcional”, um “herói”. (ELIADE, 1998, p.159)

A importância de Superman é de estabelecer o marco original na história dos quadrinhos, como um Adão cuja costela fora clonada industrialmente. A era de ouro começou com o lançamento da primeira edição da revista Action Comics (Informação oral, documentário do History Channel, *Comic Book Superheroes Unmasked*, 4min:25s). Afinal, como toda mitologia, é na origem que estão os gestos inéditos, modelos exemplares, donde tudo que sucede não passa de repetição. A indústria da cultura acaba de mostrar um ponto comum ao mito. Se a arte genuína é uma criação espontânea dentro de uma estrutura viciada, então ela é uma manifestação original - ou seja, inovadora e inédita - que, como tal, será imediatamente apropriada e reproduzida, como as tradições advindas do mito. O surgimento dos quadrinhos pode ser visto como o início de uma tradição, e sua origem remonta ao lançamento da primeira *comic book* de conteúdo inédito, pois, até então, elas não passavam de um “videotape” das tiras de jornais¹¹. A época de ouro, ou seja, o período de maior prestígio, ocorre sempre no momento mágico da criação, da aparição do inédito. Por isso o homem arcaico buscava frequentemente abolir o tempo profano: era o único meio de obter acesso a entidade mística ancestral cuja ocorrência deu-se nos primórdios, tendo produzido os atos inaugurais que fizeram o mundo tal qual é hoje. Para o *homo religiosus* (e, por extensão, para Elijah Price), reatualizar a cosmogonia não é apenas possível, mas obrigatório, pois confere sentido à existência. Só é preciso saber onde procurar e como proceder para reviver o prestígio dos primórdios, renovando as energias do mundo.

Retomando nosso principal objeto de pesquisa, note-se que o período de ouro para Elijah vai até bem tarde. Ele ainda via a pureza dos quadrinhos em 1968, ou seja, passados trinta anos da origem dos *comics* (uma verdadeira eternidade para o século XX) - conforme sua ode ao original de Fritz Champion, durante a negociação com o burguês (Informação oral, *Unbreakable*, 25:25 min). Elijah afirma que os quadrinhos contam histórias que alguém em algum lugar sentiu ou viveu, mas que foram adaptadas para reprodução em massa

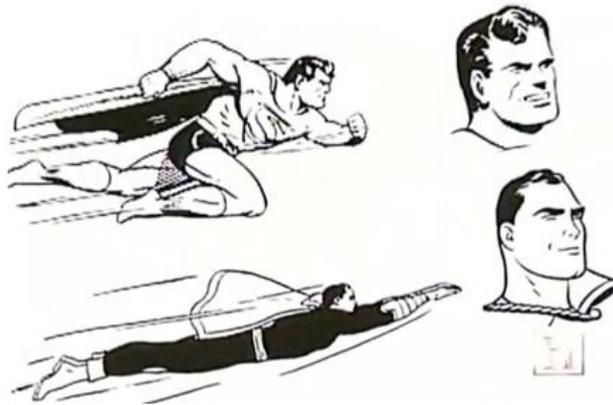
¹⁰ Havia uma tendência, até os anos 1970, de traduzir também os nomes dos personagens como, por exemplo, Peter Parker virando Pedro Prado e J.J Jameson chamado de J.J Jaime. Isso acontecia tantos em revistas quanto em desenhos animados, sendo corrigido, na maioria dos casos, por volta da década de 1980. Somente na década de 1990 deixaram de imprimir SUPER-HOMEM na capa das revistas do homem de aço, aproveitando a internacionalização do nome para baixar os custos na editora brasileira ao utilizar o título original (SUPERMAN) prescindindo de modificações. No caso de Lois Lane/ Míriam Lane, além da tendência de traduzir nomes, havia a preocupação de que LOIS, na hora da pronúncia, fosse confundir com LUIS. Por isso a opção por um nome diferente.

¹¹ Utilizando uma analogia do presidente da Dark Horse, Mike Richardson.

(Informação oral, *Unbreakable*, 29min:10s), defendendo que a ilustração da luta de Slayer contra Jaguaro era uma raridade, pois havia sido feita antes de os desenhos serem afetados pelo fordismo (Informação oral, *Unbreakable*, 25min:42s). Mas a idéia de uma possível “resistência” dos quadrinhos à “contaminação” pela indústria cultural é um tanto absurda. Como um filho ser alérgico ao pai.

Os quadrinhos são o filho modelo da indústria cultural, arrematados de seu relacionamento profano com a arte, e como tal, sempre carregarão no sangue a herança maldita. Estimulado pelo sucesso de Superman, que já contava com programas de rádio, brinquedos e tiras diárias lidas por vinte milhões de pessoas (Informação oral, *Super Hero Unmasked*, 5min:12s), Batman foi lançado para ampliar as opções de lucro da companhia que já tinha que lidar com a concorrência. Um deles era a *Timely Comics*, que se diferenciavam pelas idéias mais impetuosas. O editor Martin Goodman contava na época com Bill Everett, que havia criado o anfíbio Submariner com poderes sobre o elemento água e Carl Broughles responsável pelo andróide Human Torch, controlador das chamas. Quando os dois quadrinistas tiveram a idéia de uma luta entre os dois personagens, tiveram de fazer sessenta páginas em quatro dias (Informação oral, *Super Hero Unmasked*, 6min:57s). E isso ainda na década de 1930, ou seja, o fordismo está nos primórdios dos quadrinhos, em sua origem, em sua constituição. É mais um gesto inaugural do que um vício induzido pela indústria.

Quando se percebeu que os quadrinhos tinham um público majoritariamente infantil, a DC viu a chance de contratar. O lado sombrio de Batman foi deixado de lado, e passou-se a apresentá-lo como uma figura paterna. Assim surge Robin, o primeiro *kid side-kick* do mercado, dobrando as vendas dos quadrinhos do homem morcego. A partir daí, o número apenas se multiplicou: Human Torch e Toro, Sandman e Sandy, Green Arrow e Speedy, Catman e Kitten, Black Terror e Tim. Até que na crista da onda surge Capitão Marvel, criado em 1940 por Charles Clarence Beck e Bill Parker. Billy Batson era um *garoto que virava superherói*. Como seu físico e poderes eram muito parecidos com o de Superman, sua produtora, a *Fawcett Comics*, desgastada com as vendas em baixa, decide tirá-lo de circulação após doze anos de pendengas judiciais. Já temos logo nos primórdios, o tolhimento do gênio criativo pela sua adequação ao mercado. Seja para atender a expectativa do público, seja para atender expectativas técnicas.



Superman (acima) e Capitão Marvel¹²

Isso tudo aconteceu já em 1940, enquanto os quadrinhos tradicionais de Elijah datam de 1974 (1968 se considerarmos a ilustração original). A época de ouro dos quadrinhos não duraria tanto tempo, principalmente num ambiente onde qualquer novidade é reproduzida até exaurir suas forças atrativas. Agora note como Price estende o prestígio da origem dos *comics* de forma que abarque seus quadrinhos prediletos, denotando desta maneira que o prestígio primordial do sujeito estará sempre na sua infância. Este é o período idealizado, mais carregado de motivos míticos, como nos explica a psicanálise¹³. Elijah buscava a volta ao paraíso infantil dos quadrinhos, provando que ele é real e querendo recuperá-lo na sua própria vida. Ele atinge o máximo da evasão, pois tenta estabelecer para a realidade objetiva as mesmas regras de um passatempo, um produto para diversão. Ele valoriza sua existência, embora agindo de forma torpe, conforme um referencial infantil incapaz de abandonar por ser o único que lhe foi permitido. Ele sentia-se importante por fazer parte de uma história que sempre se repetia, um modelo com o qual esteve em contato a vida toda, ou ao menos um terço dela, enquanto se recuperava em hospitais. Para conferir importância a sua existência, ele deveria exagerá-la como nos quadrinhos: se não fosse possível com dados positivos, então que fosse pelos dados negativos. Ele era um vilão, crucial em qualquer história de heróis, pelas quais ele era fascinado, por isso vive a procura do *seu* herói. Busca a contraparte que o torne completo. Talvez a ausência da figura paterna tenha contribuído para que Elijah estabelecesse um referencial tão forte com os *comics*, chegando ao fanatismo. O fato de sua mãe utilizar os quadrinhos como recompensa numa espécie de adestramento behaviorista de estímulo e resposta, encorajando Elijah com mimos, atrelando a sensação de sucesso e de

¹² Repare que a figura ainda atesta um dado da teoria de Elijah, o queixo quadrado clássico nos superheróis. Dois dos mais populares da época de ouro. Mas, nesse caso, o argumento de “tradição” não é tão convincente quanto o de “plágio”.

¹³ Como já dito anteriormente, para o psicanalista, “a criança vive num tempo mítico, paradisíaco” (ELIADE, 1994, p. 73).

prazer à conquista de um bem cultural, reforça tão profundamente o caráter aconselhador dos quadrinhos que ele acaba por acolhê-los com fé cega.

Benjamin exaltava os contos de fadas como o primeiro conselheiro das crianças, por terem sido o primeiro conselheiro da humanidade, garantindo uma sobrevivência secreta no seu ideal narrativo. Infelizmente sua concepção de *mito* difere muito da que expomos até agora, mas nem por isso deixaremos-la de lado.

O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o narrador de contos de fadas. Esse conto sabia dar um bom conselho, quando ele era difícil de obter, e oferecer sua ajuda, em caso de emergência. Era a emergência provocada pelo mito. O conto de fadas nos revela as primeiras medidas tomadas pela humanidade para libertar-se do pesadelo mítico. O personagem do “tolo” nos mostra como a humanidade se fez de “tola” para proteger-se do mito; o personagem do irmão caçula mostra-nos como aumentam as possibilidades do homem quando ele se afasta da pré-história mítica; o personagem do rapaz que saiu de casa para aprender a ter medo mostra que as coisas que tememos podem ser devassadas; o personagem “inteligente” mostra que as perguntas feitas pelo mito são tão simples quanto as feitas pela esfinge; o personagem do animal que socorre uma criança mostra que a natureza prefere associar-se ao homem que ao mito. O conto de fadas ensinou por muitos séculos à humanidade, e continua ensinando até hoje às crianças, que o mais aconselhável é enfrentar as forças do mundo mítico com astúcia e arrogância. (Assim, o conto de fadas dialetiza a coragem (*Mut*) desdobrando-a em dois pólos: de um lado *Untermut*, isto é, astúcia, e de outro *Obermut*, isto é, arrogância.) O feitiço libertador do conto de fadas não põe em cena a natureza como uma entidade mítica, mas indica a sua cumplicidade com o homem liberado. O adulto só percebe essa cumplicidade ocasionalmente, isto é, quando está feliz; para a criança, ela aparece pela primeira vez no conto de fadas e provoca nela uma sensação de felicidade (BENJAMIN, 1994, 215).

Benjamin demonstra uma visão pejorativa do mito, como se fosse possível livrar-se dele, uma espécie de placenta cultural. Se tivermos em mente que a mitologia corrente de qualquer tempo que seja sempre terá o potencial de suscitar as idéias mais absurdas - é justamente isso que Elijah nos demonstra -, então podemos realmente falar num pesadelo mítico. Mas quando ele diz que “as perguntas feitas pelo mito são tão simples quanto as feitas pela esfinge”, não era justamente disso que estávamos tratando no capítulo anterior: a estrutura similar revelando por vezes um elo “genético” entre o mito, o conto e a saga? Podemos inferir que, para Benjamin, a mitologia é algo que se encerra, como num período histórico, e não algo que sobrevive imanente ao pensamento de qualquer época. Por isso ele via esse desgaste do mito e ascensão dos contos de fadas como uma interrupção, e não uma apropriação dos sedimentos que se formavam ao sopé das mitologias no desenvolvimento das narrativas maravilhosas.

Às crianças, essa discussão é indiferente. Como já vimos, elas precisam de fantasias, são mais suscetíveis ao fantástico por estarem gradualmente sendo expulsas do seu paraíso mítico, como explica a psicanálise. Como se buscassem agarrar qualquer mitologia que supra

a carência espiritual do seu paraíso perdido, elas simplesmente se identificam com um personagem e querem cada vez mais. Boa parte do sucesso dos *comics* foi por ter preenchido um espaço esvaziado pela falta de tempo ou de interesse dos pais modernos sempre apressados e ocupados — já que ter trabalho é uma bênção¹⁴. O papel de conselheiro infantil foi passado dos contos de fadas para os quadrinhos. A relação da infância norte-americana com os *comic books* de super heróis é algo que nos é difícil conceber completamente, já que as revistas não chegavam aqui por dez centavos e salvar os Estados Unidos nos inspira indiferença. O processo de urbanização tardio aqui no Brasil foi um entrave à formação de um grande público leitor (consumidor), infelizmente constringendo a produção nacional.

Uma grande vantagem dos quadrinhos em relação aos outros meios, e que os conecta com os contos, é a produção barata de elementos fantásticos. Lembremos que os contos de fadas eram gratuitos (a não ser quando escritos e vendidos como coletâneas dos irmãos fulano ou de algum fidalgo). Se a criança parece ser mais suscetível ao universo do maravilhoso, poderíamos facilmente acusar quem permanecer nesse estado de adoração até a fase adulta, de manifestar relutância em crescer e assumir seu papel na sociedade. Campbell tece alguns comentários acerca da tendência do homem moderno, sem o auxílio espiritual proporcionado pelo mito, em apegar-se aos templos de sua infância, seguindo a linguagem do próprio autor.

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. Com efeito, pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo. Mantemo-nos ligados a imagens não exorcizadas da nossa infância, razão pela qual não nos inclinamos a fazer as passagens necessárias da nossa vida adulta. Nos Estados Unidos, há até um *pathos* de ênfase invertida: o alvo não é envelhecer, mas permanecer jovem; não é amadurecer e afastar-se de Mamãe, mas apegar-se a ela. Assim sendo, enquanto os maridos se mantêm numa atitude de adoração diante dos seus templos da infância — conformando-se em ser os advogados, comerciantes ou gênios que seu pai queriam que fossem [...]. O psicanalista deve aparecer, então, para confirmar a sabedoria avançada dos mais antigos ensinamentos dos curandeiros-dançarinos com suas máscaras e dos feiticeiros-doutores-circuncidados [...] (CAMPBELL, data, p. 10).

Isso pode ser uma explicação para o crescimento do público adulto entre os leitores de quadrinhos. A carência de ritos iniciatórios que estabeleçam marcos na vida do sujeito, que obriguem-no a tornar-se “socialmente responsável e culturalmente desperto” (ELIADE, 1994, p. 75) — ou, como na filosofia popular, “acordar pra vida” - pode ter sido a causa dessa receptividade aos quadrinhos que, como os contos de fadas, “repetem em outro plano, e através de outros meios, o enredo iniciatório exemplar. Se ele representa um divertimento ou

¹⁴ Principalmente para aqueles que vieram de famílias que sentiram fortemente as consequências da crise financeira de 1929. A primeira geração de quadrinistas eram homens extremamente trabalhadores, talvez por terem vindo das classes mais baixas.

uma evasão, é apenas para a consciência banalizada e, particularmente, para a consciência do homem moderno[...]”(ELIADE, 1998, p.160). Essa afirmação foi feita por Eliade referindo-se aos contos. Mas se queremos justamente demonstrar a herança deixada para os quadrinhos, é justo tentarmos estender essa reflexão também a este último.

[...] na psique profunda, os enredos iniciatórios conservam sua seriedade e continuam a transmitir sua mensagem, a produzir mutações. Sem se dar conta e acreditando estar se divertindo ou evadindo, o homem das sociedades modernas ainda se beneficia dessa iniciação imaginária proporcionada pelos contos. Caberia então indagar se o conto maravilhoso não se converteu muito cedo em um ‘duplo fácil’ do mito e do rito iniciatórios, se ele não teve o papel de reatualizar as ‘provas iniciatórias’ ao nível do imaginário e do onírico(ELIADE, 1998, p.160).

Destarte, Eliade nos forneceria uma resposta ao pessimismo da crítica acerca da mitologia dos quadrinhos. A “iniciação” seria um traço do atemporal do comportamento humano, pois “toda existência é composta de uma série ininterrupta de ‘provas’, ‘mortes’ e ‘ressurreições’, sejam quais forem os termos de que se serve a linguagem moderna para traduzir essas experiências (originalmente religiosas)” (ELIADE, 1994, p. 174).

2.6 NARRATIVA: TEMPO E INTRIGA NA ARTICULAÇÃO DO MITO

Todo primeiro capítulo serviu para minimamente cercar o mito: buscamos experi-lo em vários ângulos no decorrer do tempo com o intuito de demonstrar que ele não é bom nem ruim, apenas está aí. Acaba-se provando que na verdade é ele quem nos cerca, constituindo a maneira encontrada pelo homem para estruturar sua interação com uma alteridade qualquer. Se essa forma simbólica pode ser percebida através dos tempos, isso quer dizer que o que se altera é somente o exterior, talvez o formato, ou a embalagem, ou a atmosfera. O que efetivamente separa as mitologias antigas dos quadrinhos e do cinema modernos já que são todos frutos do mesmo inconsciente humano; da mesma mente que evolui física e culturalmente? Percebemos que o rompimento definitivo da arte com a religiosidade, a aura mítica substituída pela fantasmagoria, acontece com o advento da indústria da cultura, a crise da experiência e o triunfo da técnica. Essa evolução tecnológica e produz inovações na forma narrativa, adaptada conforme cada novo meio. Mas sua essência não pode mudar, pois a experiência temporal vivenciada através da narração atesta nossa distinção dos outros animais. Ou seja, narrar nos faz humanos.

Ricoeur descreve a narrativa como um fenômeno de inovação semântica comparável a metáfora. Assim como esta é uma nova pertinência na predicação, aquela é uma nova congruência no agenciamento dos incidentes. Essa síntese do heterogêneo é mérito da imaginação produtora que esquematiza a significação de termos que, a princípio distantes, de repente se aproximam. A mudança de distância no espaço lógico em prol da inteligibilidade é que produz o inédito: o ainda não-dito na língua ou simplesmente, uma história. Se a metáfora refere-se a uma realidade inacessível a descrição direta e a narrativa é sua aplicação à esfera do agir humano, que traço marcante da subjetividade humana é passível de descrição somente pela narrativa? Ricoeur vê nas intrigas “o meio privilegiado pelo qual reconfiguramos nossa experiência temporal confusa, informe e, no limite, muda” (RICOEUR, 1994, p. 12). “Nada está dado para o animal com o passar do tempo. É na medida em que somos humanos que o objeto existe no tempo, em que sua duração é apreensível” (BATAILLE, 1993, p. 20). A noção de tempo é um traço subjetivo fundamental que nos distingue dos animais. Constitui assim, o grande divisor de águas que fez nossa raça emergir daquele mundo de indiferenciação, de “água no meio da água” para contemplar a metáfora de Georges Bataille. Inserir nossa experiência no tempo e conseguir rememorar-la é o início da divisão entre animais racionais e irracionais. “O tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (RICOEUR, 1994, p. 15).

Percebemos que tempo e narrativa assumem, para Paul Ricoeur, uma relação circular. Logo, o primeiro pode fornecer informações importantes sobre a segunda. Mas como sair no encaixe do tempo se é justamente ao indagar sobre ele que se torna mais fugidio? “O que é afinal o tempo? Se ninguém me pergunta, sei; se alguém me pergunta e quero explicar, não sei mais.” (AGOSTINHO *apud* RICOEUR, 1994, p. 17). De fato, estamos nos referindo a algo que não permanece, não é mais ou nem foi ainda. Onde estaria o tempo, se é que ele existe? Foi nesse questionamento ontológico que se encontrou Santo Agostinho ao divagar sobre o Eterno. Suas *confissões* serão essenciais para o testemunho de Ricoeur.

2.6.1 *Tempo*

As idéias do teólogo sobre o tempo surgem de uma meditação sobre a *Eternidade*: o que havia antes da Criação e o que haverá após o Apocalipse. Se ambos duram para sempre,

consequentemente são imensuráveis. Então o *Tempo*, que se insere entre eles, pode ser medido? O argumento cético já foi citado anteriormente: não se pode medir o que não tem ser. Mas se falamos sobre o *Tempo* e todos compreendem é sensato sustentarmos, mesmo que provisoriamente, sua existência; nem que seja apenas na linguagem. E não é justamente tarefa da linguagem articular nossa experiência de modo inteligível? Não há dúvidas para Santo Agostinho, que confia em “nossas atividades sensoriais, intelectuais e pragmáticas” relativas “à medida do tempo” (RICOEUR, 1994, p. 25). “E contudo, Senhor, percebemos os intervalos de tempo; nós o comparamos entre si e os chamamos uns de mais longos, outros de mais curtos. Avaliamos ainda quanto tal tempo é mais curto que tal outro” (AGOSTINHO *apud* RICOEUR, 1994, p. 25).

Assim, é confiando nos sentidos que engendram as experiências que determinam nossas ações que podemos continuar avançando. A linguagem como articuladora destes, torna evidente a condição temporal. Através dela, *narramos* um evento passado e predizemos (uma faculdade concernente a todos os homens ao contrário do dom excepcional da *profecia*) um evento futuro. Esse deslizamento sutil da categoria de substantivos (que requerem um ser) para a função de adjetivos (que qualificam o ser) é fundamental para finalmente deslindarmos essa aporia. “Estamos, com efeito, prontos a considerar como seres não o passado e o futuro como tais, mas qualidades temporais que podem existir no presente sem que as coisas de que falamos quando as narramos ou as predizemos ainda existam ou já existam” (RICOEUR, 1994, p. 26).

O próximo passo de Santo Agostinho é demonstrar como é possível medirmos o tempo se passado e futuro encontram-se no presente que é um instante pontual, logo, sem extensão. A observação óbvia de que só podemos medir o que tem início e fim, implica numa conclusão não tão evidente, mas igualmente fundamental: o presente, que pela sua indivisibilidade assemelha-se a um ponto, não pode ser medido. Assim como não há meios de medir o passado que não é mais, nem o futuro que não é ainda. Só podemos medir o tempo quando ele *passa* de um marco inicial para outro final. O mistério, que parece se adensar cada vez mais, dissolve-se com a inserção de mais dois elementos.

Narração, diremos, implica memória e previsão implica espera. Ora, o que é recordar? É ter uma *imagem* do passado. Como é possível? Porque essa imagem é uma impressão deixada pelos acontecimentos e que permanece fixada no espírito. [...] A espera é assim análoga a memória. Consiste numa imagem que já existe no sentido de que precede o evento que ainda não é; mas essa imagem não é uma impressão deixada pelas coisas passadas, mas um “sinal” e uma “causa” das coisas futuras que assim são antecipadas [...] (RICOEUR, 1983, Tomo I, p. 27).

A correspondência desses novos elementos gera o tríplice presente. O presente do passado é a memória, o presente do presente é a atenção (que constitui não uma imagem, mas o ato de visão) e o presente do futuro é a espera; todos inscritos na alma. Essa última asserção que pode soar esotérica demais será devidamente compreendida ao aceitarmos que o tempo não depende do movimento físico. Mesmo que a Terra girasse mais rápido, vinte e quatro horas teriam a mesma duração. Destarte, medir o tempo pelo movimento de um corpo é tão absurdo quanto a hipótese anterior. O que de fato ambos têm em comum e que poderia nos confundir é que o tempo, assim como o movimento, também é uma forma de distensão, com a diferença de que o segundo pode parar, mas o primeiro, não. Desse modo, somos convencidos a buscar somente na alma (ou na mente, para evitar polêmica; no interior de nosso próprio ser) o modo pelo qual medimos o tempo. Se concordamos que não se trata de uma distensão física, então somos levados a crer numa distensão do próprio espírito. Finalmente chegamos ao âmago da teoria agostiniana acerca do tempo.

Eu me preparo para cantar um canto que conheço. Antes de começar, minha expectativa estende-se ao conjunto desse canto, mas, quando comecei, à medida que os elementos antecipados de minha expectativa tornam-se passado, minha memória estende-se, por sua vez, em direção a eles; as forças vivas de minha atividade são distendidas em direção à memória por causa do que eu disse, e em direção à expectativa por causa do que vou dizer. Contudo, minha atenção está aí, presente; e é por ela que transita o que era futuro, para tornar-se passado. Quanto mais essa ação avança, mas se abrevia a espera e alonga-se a memória, até que seja inteiramente esgotada a espera, quando a ação inteira acabou e passou para a memória.

[...]O que se produz em relação ao canto inteiro, produz-se em relação a cada uma de suas partes e em relação a cada uma de suas sílabas: isso se produz para uma ação mais ampla da qual o canto é talvez só uma pequena parte; isso se produz para a vida inteira do homem, cujas partes são todas as ações do homem; isso se produz para a série inteira dos séculos vividos pelos filhos dos homens, cujas partes são todas as vidas dos homens (AGOSTINHO *apud* RICOEUR, 1994, p. 39-42).

A solução dada por Santo Agostinho ao paradoxo do tempo foi custosamente alcançada à base de um pensamento intrincado, aporético, que frequentemente cedia a argumentos céticos para em seguida refutá-los. Essa ruminação das idéias demonstra que o teólogo “sofre sob a coerção existencial da discordância” (RICOEUR, 1994, p. 55). Paul Ricoeur garante o sucesso de sua teoria acerca da narrativa ao encontrar justamente uma réplica invertida desse pensamento, portanto, capaz de encaixar-se a ele perfeitamente e formar uma idéia homogênea e sólida. Para o fenomenologista, “Aristóteles discerne no ato poético por excelência — a composição do poema trágico — o triunfo da concordância sobre a discordância” (RICOEUR, 1994, p. 55). Ricoeur acredita que o tratamento que o pensador rendeu à intriga na tragédia “eleva-se como a solução poética do paradoxo especulativo do tempo” (RICOEUR, 1994 p. 65). Para chegarmos então à definição de narrativa de Paul Ricoeur, nosso próximo passo é acompanhar sua reflexão sobre a *Poética* de Aristóteles.

2.6.2 *Intriga*

O foco agora é no conceito de obra de arte como imitação. Não como réplica do idêntico, mas como representação do subjetivo. A pressão feita pelo pincel, a concentração de tinta, a escolha das cores imprimem e exprimem as emoções do pintor. As combinações das notas, ritmos e timbres dos instrumentos provocam na platéia os sentimentos do músico. As mudanças na voz, modos e roupas definem a aura do personagem vivido pelo ator. As palavras são a manifestação dos escritores. É sobre esses dois últimos que se detém Aristóteles. “Mais precisamente ainda: a imitação ou a representação da ação no meio da linguagem métrica, logo acompanhada de ritmos [...]. Mas é a imitação ou representação da ação própria da tragédia, da comédia e da epopéia que é a única levada em conta” (RICOEUR, 1994, p. 59).

Logo de início já notamos uma dificuldade. Na obra original, “o gênero [...] comum é a imitação ou a representação da ação de que a narrativa [epopéia] e o drama [tragédia e comédia] são espécies coordenadas” (RICOEUR, 1994, p. 62). No primeiro caso, o próprio poeta narra toda a história, podendo até assumir a personalidade de suas personagens — a exemplo de Homero — enquanto no segundo, ele deixa que elas ajam por si só. A tarefa de Ricoeur é ousada na medida em que faz emergir o que, a princípio, é somente uma espécie para se tornar um termo englobante. E ainda, relativo não somente ao universo ficcional, mas servindo até mesmo ao conhecimento científico. Veremos então como ele justifica esse movimento.

A distinção proíbe-nos de reunir epopéia e drama sob o título de narrativa? De modo algum. Primeiro, não caracterizamos a narrativa pelo “modo”, isto é, pela atitude do autor, mas pelo “objeto”, posto que chamamos de narrativa exatamente o que Aristóteles chama de *muthos*, isto é, o agenciamento dos fatos. Não diferimos de Aristóteles quanto ao plano em que ele se coloca, o do “modo”. Para evitar qualquer confusão, distinguiremos a narrativa no sentido amplo definida como o “que” [objeto] da atividade mimética, e a narrativa no sentido estrito da *diegésis* aristotélica, que chamaremos doravante de composição diegética (Ricoeur, 1994, p. 63).

Percebemos aqui, dois significados diferentes para a narrativa se formarem. Temos então a “narrativa dramática” e a “narrativa narrativa”, designação que embora de aparência esdrúxula constitui maneira eficaz de contraponto à primeira e de pensar a narrativa diegética: aquela relatada exclusivamente pelo narrador. O propósito dessa distinção não é fornecer modelos rígidos, mas pontos de referência para orientação do poeta. O expoente maior da arte narrativa para Aristóteles é Homero, que alcançou esse posto justamente por assimilar

elementos dramáticos ao seu relato, ou seja, por apagar-se atrás de seus personagens, deixando-os assumir a cena. Aí está o atenuante a favor de Ricoeur: a atitude do narrador quanto ao “modo” de narrar apenas qualifica a narrativa, não afeta sua essência — o objeto da imitação — a *tessitura da intriga*.

Eis o par *mimese-muthos*, cerne do argumento de Ricoeur referente à *Poética*. O primeiro traduzido como imitação ou representação da ação e o segundo como agenciamentos dos fatos, constituem operações, não estruturas, cuja ação é o fim visado, estando sempre acima dos caracteres e do pensamento. O processo de *mimese* é constituído por três etapas: *mimese I* (compreensão prévia do mundo, da ação e sua inserção no tempo, ou seja, do que se quer representar), *mimese II* (meios utilizados para denotar) e *mimese III* (intersecção das duas primeiras que se opera no público, configurando um mundo com temporalidade própria). Paul Ricoeur estabelece uma definição de narrativa capaz de abranger a historiografia e a ficção, demonstrando que tanto o historiador quanto o poeta tem igual tarefa de elucidar a perplexidade causada por grandes inversões de sorte (para melhor ou para pior) (RICOEUR, 1994, 74).

3 A NARRATIVA MITOLÓGICA DOS QUADRINHOS NO CINEMA

Quando Eliade afirma que nosso inconsciente se estrutura como uma mitologia privada, a associação permite-nos falar da mitologia como envolvendo qualquer forma artística, porque estamos na verdade falando do útero que a concebeu. O que veremos agora são os artifícios utilizados por Shyamalan para transpassar às telas o modo como os quadrinhos de superherói articulam os símbolos míticos, que não estão alhures senão em nós mesmos, nos conectando com a “alma do povo”.

Buscando organizar a análise, dividiremos as três linhas narrativas que afirmei se cruzarem no objeto *Unbreakable: Mitologia, Quadrinhos, Cinema*. Como todas essas formas simbólicas são fundamentadas em códigos, seria interessante obter a pedra de roseta entre elas e ver no que uma difere na representação de um objeto da outra. A cada cena, determinada característica técnica do cinema remete a uma ou ambas simbologias. A análise dessas características será feita sobre os comentários deixados pelos próprios artistas no *Making Off*.

Para delimitar a atuação de cada formato narrativo nos apoiaremos em Umberto Eco. Ele nos explica como o mito é oferecido ao público periodicamente pelos quadrinhos e no que essa relação difere dos mitos da antiguidade. Segundo o autor, “A imagem religiosa tradicional era a de um personagem que, na imagem, permanecia fixada nas suas características eternas e no seu acontecimento irreversível” (ECO, 1970, p. 248). Poderia, e isso era o comum, existir por trás da personagem “uma estória: mas a estória já se achava definida segundo um desenvolvimento determinado e passava a constituir de modo definitivo a fisionomia da personagem [...]” (ECO, 1970, p. 248). Em outras palavras, a *imagem* pode ter uma estrutura *narrativa*. “A narrativa preferida nas antigas civilizações era quase sempre a que referia alguma coisa já acontecida e já conhecida do público [...] Narrava-se muitas vezes de modo dramático e conturbado o já acontecido” (ECO, 1970, p. 248). Já a moderna tradição romântica nos proporciona uma “narrativa em que o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade *do que acontecerá*, [...] O acontecimento não ocorreu antes da narrativa: ocorre *enquanto* se narra, e convencionalmente, o próprio autor não sabe o que sucederá” (ECO, 1970, p. 248). No primeiro plano agora está a *invenção do enredo*.

[...] A personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode reservar-nos surpresas; a personagem do romance, pelo contrário, quer ser um homem como todos nós, e o que lhe poderá acontecer é tão imprevisível quanto o que nos poderia acontecer. A personagem assumirá o que chamaremos de uma “personalidade estética”, uma espécie de co-participabilidade, uma capacidade de tornar-se referência para

comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito, não se torna o hieróglifo, o emblema de uma realidade sobrenatural, que é o resultado da universalização do acontecimento particular.

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, necessariamente imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para o público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos. Da personagem do romance. (ECO, 1970, p. 250-251)

Destarte, como afirmamos que este filme é uma história em quadrinhos, nosso primeiro passo é identificar David Dunn como um herói romântico e observar como ele dá conta de conjugar a inovação exigida pelo romance com a tradição imposta pelo mito. Os depoimentos dos responsáveis pelo filme¹⁵ atestam alguns dados técnicos que percebemos empiricamente e nos permitem inferir com maior precisão que a narrativa de *Unbreakable* é o que garante sua aura mitológica, enquanto a técnica de produção concebe o corpo romântico. A ausência de efeitos especiais intensifica a sensação de normalidade além de contrapor o filme às outras obras “caricaturadas para venda” (CORPO, 2000, 28:40 min). Outra característica está na estrutura das tomadas. Eduardo Serra, diretor de fotografia, nos revela que “Para ele [Dunn] a câmera só se move para expressar mudanças de emoção, nunca em movimento, não em movimentos físicos” (MAKING OFF, Eduardo Serra, 4:10min). Isso quer dizer que estamos compartilhando o ponto de vista do personagem, aumentando nossa identificação com o seu mundo. Nota-se, no entanto, um limite nessa identificação pretendida pelo diretor: mesmo com nossa atenção sendo deslocada junto com a dos personagens, o filme desenvolve-se majoritariamente na terceira pessoa. Shyamalan habilidosamente guarda a primeira pessoa para as cenas mais dramáticas. Essa é uma característica do narrador clássico: Homero é elogiado por Aristóteles por saber equilibrar o épico e o lírico¹⁶, terceira e primeira pessoas, o narrado e o representado, pois é louvado “por sua arte de se apagar a si mesmo por trás de seus personagens dotados de caracteres, de deixá-los agir, falar em seu próprio nome, em suma, ocupar a cena” (RICOEUR, 1994, p. 64).

¹⁵“Night queria que criássemos uma atmosfera reconhecível. Como se aquela história pudesse ocorrer na nossa rua. Queria uma sensação de normalidade na casa de David Dunn em contraponto àquela história incrível.” (MAKING OFF, Richard King, 2:40 min).

“Este filme é o nascimento de um herói de gibi” (MAKING OFF, Barry Mendel, 1min).

“Meu personagem precisa se surpreender tanto quanto a platéia”. (MAKING OFF, Bruce Willis, 3min).

“Pessoas reais com emoções e família de verdade, problemas reais que todos possamos reconhecer” (MAKING OFF, Barry Mendel, 3:08).

“É uma idéia de que vilões e heróis são gente normal”. (MAKING OFF, M. Night Shyamalan., 3:15min).

¹⁶ Segundo teoria dos gêneros literários de Anatol Rosenfeld, O Teatro Épico.

Doravante, a narrativa será analisada conforme os elementos correspondentes ao mito, conforme apontados no primeiro capítulo. Quanto à técnica, veremos como ela dá conta de uma tarefa dupla: identificação do personagem com a platéia cumprindo tantos os requisitos do herói romântico quanto do herói mítico. Vamos afirmar que David Dunn passa de uma condição à outra e demonstraremos como a técnica acompanha esse processo. Nesse ponto contaremos com o auxílio da teoria do imaginário de Gilbert Durand, já que ele trabalha justamente com os elementos que seriam comuns a todas as fases do homem.

3.1 ROTEIRO

O filme começa com a crueza textual catalisando o espectador: nivela-se o conhecimento de todos na sala para permitir o acesso a Elijah. Sua origem é deixada clara, pois ele é a personalidade histórica em contraponto a David Dunn que é o personagem mítico. Price precisa ser bem caracterizado, pois seu espírito é o próprio *zeitgeist*, encarnado numa aberração, *reductio ad absurdum*, para justamente satisfazer o interesse do público pelo que Umberto Eco chamou de *invenção do enredo* (ECO, 1970, p. 249). Nasce com *osteogênese imperfecta* que debilita seus ossos e responde por boa parte dos traumas infantis. Provavelmente já estaria morto se houvesse nascido em períodos de nível tecnológico mais baixo, ou mesmo em classes sociais mais baixas. Boa parte do contingente de experiências do garoto foi inibida pela impossibilidade de praticar atividades físicas, tendo o contato social sido afetado ainda pelo preconceito na forma de *bulling* (*Mr. Glass*). Por mais que Elijah possa ter um discurso que lembre o dos frankfurtianos, a crise da experiência no homem moderno está representada nele de forma que estoure pelo absurdo qualquer graduação pela qual se tente mensurá-la. Seu único aconselhamento espiritual no período de maior carência, a infância, advém de uma mercadoria cultural que articula símbolos mitológicos fantásticos de maneira semelhante aos ensinamentos religiosos, porém com pretensões unicamente recreativas, oferecendo algumas páginas de evasão da realidade objetiva para o sujeito. “Eu passei um terço da minha vida em hospitais, com nada a fazer a não ser ler” (CORPO, 2000, 28:44 min). Essa fala intensificada pelo texto previamente introduzido ao público¹⁷ nos dá

¹⁷ Um colecionador tem em média 3.312 gibis...
... e passará aproximadamente um ano da vida lendo-os (CORPO, 2000, 0:47min).

uma vaga noção da desolação que assolou a infância daquele sujeito. A solidão, insegurança e o preconceito (exclusivamente pela doença) que encerravam a realidade de Elijah, dissipam-se pela presença das revistas em quadrinhos. O contato com indivíduos superpoderosos diminui sua fragilidade, pois ao olhar do ponto de vista daqueles, todos os outros são indiferentemente fracos. Mais tarde, a simples evasão provocada pelos quadrinhos deixa de ser suficiente e Price quer um reino encantado de verdade, onde mora, na Filadélfia; não em Metrópolis ou Nova Iorque. Ora, já vimos que a ausência de sentido no devir que leva a uma abolição do tempo profano buscando a comunhão com personagens míticos do qual falam as histórias absorvidas religiosamente é uma atitude comparável à do homem arcaico frente a sua tradição.

A saída do tempo produzida pela leitura, particularmente os romances, é o que mais aproxima a função da literatura da das mitologias. O tempo que se vive ao ler um romance não é evidentemente, o tempo que o membro de uma sociedade tradicional integra ao escutar o mito. Em ambos, os casos, porém há uma saída do tempo histórico e pessoal, e o mergulho num tempo fabuloso, trans-histórico. O leitor é confrontado com um tempo estranho, imaginário, cujos ritmos variam indefinidamente, pois cada narrativa tem seu próprio tempo, específico e exclusivo. De modo ainda mais intenso que nas outras artes, sentimos na literatura uma revolta contra o tempo histórico, o desejo de atingir outros ritmos temporais além daquele que somos obrigados a viver e trabalhar. Perguntamo-nos se esse anseio de transcender o nosso próprio tempo pessoal e histórico, e de mergulhar num tempo estranho, seja ele extático ou imaginário, será jamais extirpado. Enquanto subsistir esse anseio, pode-se dizer que o homem moderno ainda conserva pelo menos alguns resíduos de comportamento mitológico. Os traços de tal comportamento mitológico revelam-se igualmente no desejo de reencontrar a intensidade com que se viveu, ou conheceu, uma coisa pela primeira vez; de recuperar o passado longínquo, a época beatífica do “princípio” (ELIADE, 1998, p. 165).

Elijah tem o domínio da “tradição” dos quadrinhos como um sábio da indústria: incorpora um profeta da cultura de massa. Tem o caráter semelhante ao de um religioso fervoroso pronto para ação, defendendo a qualquer custo sua crença. Ele é sedutor e sabe usar as palavras: como personagem histórico poderia ser comparado a Homero ou até mesmo Maomé, não fosse pela leviandade de seus atos destrutivos, revelados ao final, que sugerem uma relação mais próxima a Hitler e sua fissura pelo mito do arianismo. Aí percebemos que Price assemelha-se mais a um sacerdote arcaico; um xamã fanático, conduzindo uma hecatombe clamando a um *dei otiosus* — aqueles que abandonaram sua criação por conta própria ou de uma deidade menor (ELIADE, 1998, p. 87) — que revele quem é o herói escolhido para salvar um número infinita e cabalisticamente superior ao de vidas sacrificadas. E o seu maior ato de vilania foi imprimir esta conta nas costas do herói. Sua malícia é tal que impregna Dunn com o senso de dever para com o próximo, pois, afinal, quantos destinos se perderam para que David encontrasse o seu. Assim, Elijah reforça uma característica fundamental e imprescindível do herói praticamente acorrentando-o à sua condição.

Acorrentando mas não *condenando*. Afinal, o herói está melhor do que nunca, ativo social, familiar e moralmente. Elijah se entrega de muito bom grado, pois isso é o que coroaria o sucesso de sua teoria. Esse final, que alguns podem acusar de previsível, garante uma maior profusão de significados, assim como o mito serve às mais variadas situações. Elijah é um mestre genial e impiedoso, o herói que salvou a vida de David Dunn, mas também um vilão frio e calculista. O fato de ser pego era facilmente evitável, porém estruturalmente imprescindível, configurando, na verdade, o momento maior de seu êxtase. Afinal, como já diz um conhecido jargão da mitologia cristã, a verdade o libertará. O vilão deliberadamente derruba sua máscara pois já havia cumprido sua tarefa de seduzir o herói, cumprido todas as partes de seu ritual mirabolante para atestar a realidade de seu mundo.

De qualquer forma, o que temos aqui é uma referência direta à importância do mito na formação do indivíduo. Independente de suscitar a vilania ou motivar o heroísmo, o mito se faz necessário como combustível da mente, matéria prima do espírito. Elijah poderia muito bem se informar lendo jornais ao invés de gibis. Mas trata-se de uma criança e ela busca mais *referenciais* que *informação*. A *narrativa* tem justamente essa característica. Segundo Walter Benjamin,

A informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se entrega. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver (BENJAMIN, 1994, p. 204)

E faz sentido que não tenha sido a TV o meio predileto escolhido como fizeram tantos milhões de crianças da mesma época: não teria a leveza/praticidade de uma revista, essencial para quem vive alternando entre camas e leitos. Se nascesse hoje em dia, provavelmente seu vício em quadrinhos seria diluído pelos *videogames* e *internet*. Se quisermos considerar que as revistas eram mais baratas na época, não ultrapassando os centavos de dólar, devemos ter em conta também que *laptops* com tecnologia *wireless* nos Estados Unidos são hoje igualmente acessíveis a qualquer família (seria o plano de saúde a que impor maiores dificuldades). Lembremos ainda que a tecnologia atual dos *games* oferece uma sensação de realidade cada vez mais forte, que na mesma proporção intensifica o grau de evasão do público. Nessa espécie de bem cultural, que mais cedo ou mais tarde também será considerada obra de arte, aliada ao *movimento* (diferencial da TV e do cinema) temos a *interação*, um passo adiante no aprimoramento da sensação de realidade, conseqüentemente, do potencial evasivo do sujeito. Além, é claro, de ter os mesmos motivos míticos, quando o *game* não é uma adaptação direta dos quadrinhos de superherói.

Do outro lado, Dunn personifica as virtudes perenes e universais do herói mitológico. Se está envolvido em situações corriqueiras com as quais não consegue lidar, é justamente porque não se deu conta disso. Tal atitude acaba revelando a proximidade que o romance moderno tem com o público: todos temos, em maior ou menor grau, dificuldade em arcar com o peso de nossas escolhas. O conselho principal que Shyamalan, como narrador ideal,¹⁸ tem para sua platéia - cometendo a indelicadeza de tentar condensar em poucas palavras duas horas de profundidade subjetiva na argumentação da obra de arte — é: precisamos do referencial proporcionado pela mitologia, mas é a integridade de espírito que nos posiciona como heróis ou vilões. A doença que enfraquecia os ossos de Elijah, também corroía sua alma. Só encontra alento quando encarna um tipo de sacerdote com domínio das tradições, capaz de reviver os heróis que nos socorrerão nessa época obscura, assim como o socorreram durante as inúmeras intenações. Essa é a impressão que o próprio Dunn verbaliza:

Eu vejo gente como você o tempo todo no meu emprego. Encontram alguém de quem podem se aproveitar, contam uma história fantástica e em algum ponto você diz 'Só preciso do número do seu cartão de crédito. Uma pequena entrada'. Esta foi a primeira manhã que lembro de abrir os olhos e não sentir tristeza. Pensei que a pessoa que escreveu a nota teria respostas para mim (CORPO, 2000, 31:25 min).

Repare que Dunn vai até Elijah explicitamente procurando aconselhamento espiritual. Mas a teoria de Price, por sacralizar um mero produto da indústria cultural, apresenta-se tão estapafúrdia que, mesmo revelando motivação mítico-religiosa similar a qualquer crença capaz de convencer David, é logo desqualificada. A decadência que Price atribui ao atual período da história da humanidade e o envio, por Deus, de uma entidade superior para nos salvar são temas sabidamente recorrentes das religiões. Os que não sabemos é qual o papel da mitologia indiana na educação de Shyamalan. Nossa informação é restrita somente ao fato de que ele estudou boa parte da juventude em instituições católicas e que, posteriormente, regressou a sua terra natal para conhecer sua origem e acabou registrando suas experiências catárticas no primeiro filme, *Pray With Anger*. De qualquer maneira, coincidentemente, Eliade nota como a concepção indiana de tempo explora esse posicionamento do período atual numa era decadente.

A concepção de tempo indiana baseada nos quatro *yuga* traz [...] a explicação (e conseqüentemente a justificação) das catástrofes históricas, da decadência progressiva da biologia, da sociologia, da ética e da espiritualidade humana. O tempo pelo simples fato de ser *duração agrava continuamente a condição cósmica e, implicitamente a condição humana*. Porque vivemos no *kaly-yuga*, portanto uma idade das trevas, que evolui sob o signo da desagregação e deve terminar com uma catástrofe, o nosso destino é sofrer mais do que os homens das idades anteriores. A teoria indiana das quatro idades é, por conseguinte, revigorante e consoladora para o homem aterrorizado pela história. Com efeito, 1º- por um lado, os sofrimentos que

¹⁸Unicamente para acalmar o espírito de Benjamin, ao qual despachamos esse trabalho.

lhes são atribuídos por ser contemporâneo da decomposição crepuscular ajudam-no a *compreender* a precariedade da sua condição humana e *facilitam assim a sua libertação*; 2º- por outro lado, a teoria *legítima e justificada* os sofrimentos daquele que não escolhe a libertação, mas que se resigna a suportar a sua existência, e por isso pelo próprio facto de estar consciente da estrutura dramática e catastrófica da época em que vive (ou, mais precisamente, em que revive).

Esta [...] possibilidade que o homem tem de se situar numa “época de trevas” e de final de ciclo interessa-nos sobremaneira. De fato, encontramos-a noutras culturas noutros momentos históricos. Aceitar ser contemporâneo de uma época desastrosa, tomando consciência que essa época ocupa na trajetória descendente do ciclo cósmico é uma atitude que deveria ter sido eficaz sobretudo no crepúsculo da civilização greco-oriental (ELIADE, 1994, p.132).

David Dunn, embora confuso, permanecia íntegro, portava valores éticos e morais que Elijah não compartilhava. Antes de ser um herói, era uma pessoa que, como dito no trecho acima, estava *resignada a suportar sua existência*. Já Elijah *compreende a precariedade de sua situação e se liberta* do peso da doença. Cada novo atentado era uma nova demonstração de desprezo pela vida. Isso era necessário para tornar a debilidade dos outros maior que a dele, por consequência, gozar de uma sensação de poder. Embora cada hecatombe possa ser vista como ritual, não era sempre que proporcionava a ele o tão almejado acesso ao sagrado (mais “automático” nas sociedades arcaicas). O único, digamos, bem sucedido, é o último. Em outras palavras, somente após o último sacrifício ritualístico, Elijah pôde comungar com o sobrenatural.

Mas se David Dunn representa a pessoa comum, com suas frustrações, traumas e emoções reprimidas, como poderia ser também o herói mítico, bastião de virtudes universais e perenes? É somente no fim que David Dunn se aceita, ou se vê, ou incorpora a figura de um herói e aí atinge a plenitude de um modelo. Observemos que o romantismo e a mitologia impõem o mesmo requisito ao herói, que o mocinho de *Unbreakable* preenche enquanto passa de uma para outra. O personagem do romance e da mitologia deve ser universal, reconhecido por todos e até certo ponto identificável com seu público. Porém a mitologia cria um modelo de virtudes, enquanto o romance cria um modelo de vícios. Ao superar seus problemas, Dunn passa de uma categoria para outra, de reles mortal herói de romances ao imortalizado herói mítico exemplar.

Para aproximar o personagem do espectador não são dadas maiores explicações sobre sua vida, em contraponto a Elijah, cujo nascimento simplesmente abre o filme. Não é mostrado, por exemplo a briga com a esposa, Audrey. Isso porque *quando e como* começou sua tristeza não nos interessa em datas, apenas em atitudes. A própria mulher se refere a isso quando, no encontro do casal, pergunta a seu marido quando ele começou a se afastar: “Quando foi a primeira vez que você pensou que nós dois não continuaríamos juntos?”

(CORPO, 2000, 1:08:20 h). Shyamalan entendeu bem que “quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente ela se assimilará à sua própria experiência” (BENJAMIN, 1994, p. 204). Pois a consciência popular não se interessa pela cronologia nem pela exatidão dos acontecimentos ou pela autenticidade das figuras históricas (ELIADE, 1998, p. 150). Descobrimos os fatos importantes da vida de Dunn, que se relacionam diretamente a sua “tristeza” — como ele mesmo chama — simultaneamente ao personagem, pois segundo o próprio ator que o interpretou, ele deveria surpreender-se “tanto quanto a plateia” (MAKING OFF, Bruce Willis, 2:59 min).

Chegamos numa razão para a memória de David Dunn vir inicialmente fragmentada e em recortes de jornais. Os fatos importantes não são realmente lembrados/assimilados, não passam por uma efetiva *anamnesis*. Eliade dedica todo um capítulo a *Mitologia da Memória e do Esquecimento*, introduzido com um conto indiano muito popular sobre o mestre iogue Matsyendranâth e seu discípulo Gorakhnâth que viveram na idade média da Índia (ELIADE, 1998, p. 103). Por meio de uma técnica iogue que permite aos santos conhecer a voluptuosidade sem se poluir, Matsyendranâth encarna no cadáver de um rei que acabara de morrer. Nessa forma se apaixona pela rainha do Ceilão e esquece completamente sua identidade, tornando-se prisioneiro das mulheres no país de Kadalî. Acaba salvo (segundo os preceitos iogues) por seu discípulo, Gorakhnâth, que se apresenta para o mestre sob a forma de uma bailarina, dançando e entoando cantos enigmáticos. Aos poucos “Matsyendranâth se recorda de sua verdadeira identidade. Ele compreende que o caminho carnal conduz à morte, que seu esquecimento era na verdade o esquecimento de sua verdadeira natureza imortal, e que os encantos de Kadalî representam as miragens da vida profana” (ELIADE, 1998, p. 104). Vejamos como, reduzindo esse conto folclórico indiano, coincidentemente, temos a estrutura básica de *Unbreakable*.

Esse tema mítico se reduz aos seguintes elementos: 1) um Mestre espiritual se apaixona por uma rainha ou é feito prisioneiro pelas mulheres; 2) em ambos os casos, um amor físico acarreta a imediata amnésia do mestre; 3) seu discípulo o encontra e por meio de diversos símbolos (danças, sinais secretos, linguagem enigmática), ajuda-o a recuperar a memória, i.e., a consciência de sua identidade; 4) o “esquecimento do mestre pode ser comparado à morte e, inversamente, seu despertar ou *anamnesis* surge como condição para imortalidade. (ELIADE, 1998, p. 104).

Dunn abdica da carreira promissora de astro de *football* para casar-se com Audrey. Mais tarde, essa escolha drástica iria atormentá-lo e abalar seu casamento. O que o faz cair em si são os “sinais secretos” de Elijah. Ele não dançava, mas igualmente *seduzia* o herói. Price está mais próximo de um mestre do que de um discípulo, mas possui um caráter igualmente

sectário. As lembranças da juventude para Dunn possuem apenas propósitos evasivos, não são objetos de uma atitude reflexiva. Esta ocorre apenas no final, na forma de *flashback*, denotando um efetivo processo de assimilação — uma catarse — que capacita David a aceitar sua condição. Shyamalan poderia mostrar o seu desenvolvimento concomitante a Elijah, mas contrapõe seus personagens até mesmo nisso: David é apresentado já adulto. Como um filme deve exibir o necessário para o conflito, podemos perceber que David só vai passar por adversidades depois de adulto, por causa de uma situação conjugal. Já Elijah passa a vida em conflito e o encerra de uma vez por todas ao certificar a procedência de sua crença. “Agora que sabemos quem você é, eu sei quem eu sou” (CORPO, 2000, 1:41:15h). Já vimos como essa necessidade de atestar a historicidade de seu herói por intermédio da exegese dos textos sagrados dominou os primórdios da Igreja.

É interessante observar que no início do filme o que se mostra é a história de Elijah e não suas memórias. Estas aparecem somente no fim, compartilhadas com David, que adquire o “superpoder” de acessar a escuridão na memória dos outros somente após conseguir acessar a escuridão da sua própria. Essa habilidade poderia ser comparada, na história da psicanálise, com o fato de Freud precisar primeiro curar suas neuroses para só então ser capaz de curar a neurose dos outros, formulando sua teoria que já nos auxilia há tantos anos. Mas o poder de Dunn dá conta de algo muito mais complexo num herói de quadrinhos. Uma questão que Dave Gibbons dedicou toda uma *graphic novel*: *Who watches the WATCHMEN?* A clareza de julgamento que David Dunn revela isenta-o de maiores investigações e conflitos morais. Poderíamos longamente discutir sobre o poder de polícia, a letargia do sistema judiciário, o caos urbano generalizado se todos os cidadãos decidissem virar justiceiros, os parâmetros morais e éticos para julgar os erros e aplicar punições. O superpoder de David Dunn representa o ideal de um protetor, a utopia da justiça. Simplesmente uma visão revela o culpado. Muito melhor que qualquer sentido aranha.

Já a identidade secreta de David serve para não criar problemas com a esposa, que repudiava violência. Ela não conseguiria assistir o marido sendo jogado contra a parede enquanto aplica uma gravata e finaliza quebrando o pescoço de um semelhante — segundo a mitologia cristã, obviamente (CORPO, 2000, 1:29:48). Audrey representa a própria tentativa de dominação do superego (moral) sobre o id (instinto animal). Como por muito tempo ela obtém êxito, o ego sofre; fica desregulado por não conseguir mais dar vazão a sua agressividade. Shyamalan trata dessa questão psicanalítica através do futebol americano¹⁹,

¹⁹ Um importante sinal da repressão a que David se submete está evidenciado pela proximidade do futebol americano com outros símbolos de maior agressividade. O revólver calibre .38 e as balas ficavam *escondidos*

esporte de contato mania dos estadunidenses e polêmico pela violência de suas jogadas. Toda aquela agressividade que o *football* dava conta de expelir foi acumulando-se e angustiando o pacato cidadão. Passou a culpar a família pelas frustrações. Quando libera toda sua agressividade contra o vilão coadjuvante, sente-se descarregado, e volta muito mais leve para o aconchego do lar. Mas isso já no final do filme, quando Davi Dunn se encontra na fase do herói solar. “O herói solar é sempre um guerreiro violento e opõe-se ao herói lunar, que como veremos, é um resignado. Para o herói solar, são sobretudo os feitos que contam” (DURAND, 1997, p. 159).

É importante observarmos como o filme assume a forma de um ritual de passagem. Para Christopher Vogler, nada mais natural, pois assim são *todas* as narrativas de mocinhos e bandidos. Ele diz isso com a experiência de quem trabalhava analisando os roteiros em Hollywood e na Disney. Fascinado com a obra de Joseph Campbell, desenvolveu um manual para roteiristas baseado no *Herói de Mil Faces*. Com intenções didáticas, utiliza os estudos acerca do instinto coletivo na produção de um esquema narrativo mais bem adaptado às massas. Uma ferramenta que de útil e interessante passou a leitura obrigatória e aplicação viciada, como tudo que faz sucesso na indústria da cultura. “Os executivos dos estúdios preguiçosos e analfabetos, loucos para achar a fórmula de fazer dinheiro, tinham agarrado o ‘guia prático’ e enfiado goela abaixo dos roteiristas, estorricando sua criatividade com uma tecnologia que os executivos nem se preocuparam em entender” (VOGLER, 1997, p. 15).

junto às lembranças dos grande feitos do herói: o primeiro junto as fotos e as segundas dentro do troféu. A arma foi usada apenas por seu filho, numa das cenas mais perturbadoras do filme. Junto àquela outra do garoto jogando futebol escondido da mãe, visualizamos como ele sente atração instintiva pelas mesmas coisas que o pai e clama por sua atenção. Poderia ser um *kid side-kick* se tivesse mais idade, mas de uma forma ou de outra, reforça o lado paternal de Dunn, representando quem sabe a afetividade calculada que os heróis receberam logo que se apercebeu a predominância do público infantil, como vimos a respeito dos primórdios dos quadrinhos.

Jornada Do Escritor

Primeiro Ato

Modo Comum
Chamado À Aventura
Recusa Do Chamado
Encontro Com O Mentor
Travessia Do 1º Limiar

Segundo Ato

Testes, Aliados, Inimigos
Aproximação Da Caverna Oculta
Provação Suprema

Recompensa

Terceiro Ato

Caminho De Volta

Ressurreição
Retorno Com Elixir

O Herói De Mil Faces

Partida, Separação

Mundo Quotidiano
Chamado À Aventura
Recusa Do Chamado
Ajuda Sobrenatural
Travessia Do 1º Limiar
Barriga Da Baleia

Descida, Iniciação, Penetração

Estrada De Provas

Encontro Com A Deusa
A Mulher Como Tentação
Sintonia Com O Pai
Apótese
A Grande Conquista

Retorno

Recusa Do Retorno
Vôo Mágico
Resgate De Dentro
Travessia Do Limiar
Retorno
Senhor De Dois Mundos
Liberdade De Viver
(VOGLER, 1997, p. 27)

Para Vogler, Campbell havia descoberto “que todas as narrativas, conscientes ou não, seguem os mesmos padrões do mito [...]. O modelo da jornada do herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, [...] mas sua forma básica permanece constante” (VOGLER, 1997, p. 24). O escritor esquematiza a obra de Campbell que privilegia a função referencial do mito, dedicando especial atenção aos enredos iniciatórios dos rituais de passagem. “As idéias de que Campbell identificou em *O Herói De Mil Faces* podem ser aplicadas à análise de quase todos os problemas humanos. São uma chave-mestra da vida, além de serem um instrumento eficiente para lidar de modo eficaz com uma platéia” (VOGLER, 1997, p. 26).

O próprio Shyamalan remete ao assunto quando diz que se identificava apenas com a primeira parte das tradicionais histórias de superheróis: “começamos um filme [muito] tradicional. No primeiro ato o herói descobria os poderes, no segundo ato lutava contra o mal. O terceiro ato era lutar contra o vilão supremo. Mas aquilo não me dizia respeito. Eu me identificava com alguém descobrindo algo de extraordinário dentro de si” (MAKING OFF, Shyamalan, 2:43 min). Esta fórmula de roteiro esquemático, construído num modelo engessado, é realmente verificável em praticamente toda adaptação de quadrinhos para o cinema. Mesmo que Shyamalan recuse esse *roteiro tradicional* (felizmente), ele resgata vários elementos concernentes às tradições arcaicas (como a mitologia e o comportamento mítico) e às tradições dos quadrinhos (primeira Action Comics). Justamente por buscar misturar duas tradições tão separadas no tempo e no espaço, sem utilizar um roteiro que repete um modelo esquemático viciado (o roteiro tradicional de filmes de superheróis), é que Shyamalan produz uma obra original, uma inovação ou, como já explicou Paul Ricoeur, o inédito.

3.2 TÉCNICA

Vejamos como a técnica cinematográfica vai dar conta de representar o ritual iniciatório do herói, retratando primeiramente David Dunn como herói de romances e terminando por apresentá-lo como herói das mitologias. Mas antes, devemos antes salientar os motivos míticos que servem secretamente a ambas formas narrativas. Para isto, utilizaremos os esquemas desenvolvidos por Gilbert Durand em seus estudos sobre imaginário. O antropólogo tratou de questões universais e atemporais, características não da sociedade e do momento histórico, mas sim peculiar a condição de *homo sapiens*, do mais profundo

inconsciente humano. O mito para Durand é “um alinhamento diacrônico de acontecimentos simbólicos no tempo, [...] nada independente do fundo semântico dos símbolos” (DURAND, 1997, p. 356). Essa “estrutura semântica” funcionaria como “um protocolo motivador de todo agrupamento de imagens e suscetível ela própria de se agrupar numa estrutura maior” a que chamou de *Regime*.

O que diferencia o arquétipo do simples símbolo é justamente a sua falta de ambivalência, a sua universalidade constante e a sua adequação ao esquema: a roda, por exemplo, é o grande arquétipo do esquema cíclico, porque não se percebe que outra significação imaginária lhe poderíamos dar, enquanto a serpente é apenas símbolo do ciclo, símbolo muito polivalente. [...]. Os arquétipos ligam-se a imagens muito diferenciadas pelas culturas e nas quais vários esquemas se vêm imbricar. [...] No prolongamento dos esquemas, arquétipos e simples símbolos, podemos considerar o mito. [...] Entendemos por mito um sistema mecânico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em idéias. O mito explicita um esquema ou um grupo de esquemas. Do mesmo modo que o arquétipo promovia a idéia que o símbolo engendrava o nome, podemos dizer que o mito promove doutrina religiosa, o sistema filosófico ou, como bem viu Bréhier, a narrativa histórica e lendária (DURAND, 1997, p. 62-3).

Durand afirma que assim como “não há luz sem trevas, enquanto [...] a noite tem existência simbólica autônoma”, o Regime Diurno da imagem define-se pela antítese, luz e trevas, polarização e maniqueísmo. Esse é de certa forma o equilíbrio entre bem e mal que Elijah atribui aos quadrinhos e que busca para própria vida ao procurar sua contraparte. Como símbolos das trevas, temos, por exemplo, os animais (que Durand chamou de simbolismo teriomórfico) porque mesmo quando o simbolismo possa agregar valores positivos como a pomba, o cordeiro e os animais domésticos em geral, o aparecimento da animalidade na consciência é “[...] sintoma de uma depressão da pessoa até os limites da ansiedade” (DURAND, 1997, 73). De fato, este trecho do Making Off, com o depoimento do Designer de Som, Richard King, nos esclarece como o símbolo teriomórfico associado às trevas está presente no inconsciente de quem trabalhou no filme. Vamos relembrar a queda de Elijah nas escadas do metrô:

Nesta cena Elijah rola escada abaixo. Primeiro ouvimos o som e só depois o vemos. Entre um silêncio relativo e os estalos dos ossos dele. Quando chega ao fim da escada, parece que David viu a arma dele. E tivemos a oportunidade de usar vários sons do metrô em vários tons (degrees). Também usamos os uivos de uma matilha de lobos (MAKING OFF, Richard King, 10:04 min)

Essa gradação na tonalidade do som dos trens serve sem dúvida para efeitos de suspense, conduzindo o espectador com a mesma apreensão exponencialmente constante de

Elijah. Misturado ao discreto som de lobos²⁰, garante esta como a cena mais sombria protagonizada pelo vilão. Talvez por isso Shyamalan tenha cortado uma outra que lhe foi bem mais custosa (em todos os sentidos): o grave acidente sofrido por Price aos sete anos de idade no parque de diversões²¹. O diretor afirmou que ela não condizia com o resto do filme e, de fato, percebemos que há uma espécie de “ironia” proporcionada pela discrepância do acontecimento (trágico) com o cenário (festivo) não é observada em nenhum outro momento do filme, deixando a cena, realmente, um tanto quanto deslocada. Além disso, presença desta cena reduziria drasticamente a dramaticidade e a carga denotativa da *queda* de Elijah. Este é outro simbolismo das trevas associado à cena, exaltada por Durand como “a quintessência vivida de toda dinâmica das trevas”, convencendo-nos de como é possível que uma pessoa possa descer tanto em princípios morais e éticos, já que o antropólogo relaciona o simbolismo negativo da queda com a “aprendizagem penosa do andar” (DURAND, 1997, p.112). Se a queda é ligada a uma falha, quanto maior a gravidade e constância dos choques e ferimentos, maior a sensação de fracasso e inferioridade.

Com essa proximidade de dois simbolismos das trevas dominando a cena, temos a técnica expressando a dimensão do lado sombrio de Elijah que se apodera de sua mente a cada internação. A imagem mais significativa para nosso argumento é do estado de torpor que o personagem assume, repetindo como numa oração que as crianças o chamavam de *Mr. Glass*, enquanto o médico lê mais um diagnóstico desolador.

Ainda temos a própria cor da pele de Elijah remetendo a esse lado sombrio do inconsciente. Se em nenhum momento Shyamalan buscou retratar diferenças étnicas²², então sua escolha por um ator negro pode ter se motivado pelo maior contraponto pitoresco que faz ao herói. O fato é que, segundo nota Durand, a cor negra é um símbolo nictomórfico também ligado às trevas, segundo a teoria de Durand.

²⁰ “O lobo é ainda no século XX um símbolo infantil de medo e pânico, de ameaça, de punição. [...] Num pensamento mais evoluído, o lobo vem associado aos deuses da morte e aos gênios infernais” (DURAND, 1997, p. 86).

²¹ “Pra mim, sempre há uma grande cena planejada quando faço o filme, quando estou escrevendo, montando tudo. É a que exige mais figurantes, mais planejamento... muito mais difícil que qualquer outra. E sempre é cortada do filme. Levamos dois dias extenuantes filmando. Tanta gente, era uma cena de época. É uma lembrança de Elijah, que está num parque. Acho que foi uma das maiores cenas de ação do filme. Foi uma das únicas que eu não faria em uma tomada só. É impossível em uma tomada. Talvez tenha dez vezes mais tomadas que qualquer outra. Fugia ao caráter do resto do filme. Foi por isso que não entrou no filme. Era como se o filme parasse e entrasse esta cena. Depois voltávamos à linguagem do filme. A gente nunca sabe quando comete esse erro de concepção mas foi o que aconteceu. Mas é uma cena empolgante e visceral. Mas não parecia pertencer a Corpo Fechado. Então cortamos a cena, o que foi muito difícil. Também tem o menino que interpretou Elijah com 7 anos de idade. Ele fez um excelente trabalho e tinha de voltar muitas vezes para refazer a cena[...]” (Shyamalan, Quarta Cena Excluída).

²² O filme não tem personagens negros nem brancos. O mocinho tem defeitos, o vilão é simpático e tem grandes qualidades (MAKING OFF, M. Night Shyamalan, 2:25 min).

Bohm acrescenta que esse choque diante do negro provoca experimentalmente uma “angústia em miniatura”. Esta angústia seria psicologicamente baseada no medo infantil do negro, símbolo de um temor fundamental do risco natural, acompanhado de um sentimento de culpabilidade. A valorização negativa do negro, segundo Mohr, significaria pecado, angústia, revolta e julgamento. Nas experiências de sonho acordado nota-se, igualmente, que as personagens noturnas são características dos estados de depressão. [...] O ogro tal como o diabo tem frequentemente pelo negro ou barba escura. É sobretudo interessante notar que a “negrura” do mal é admitida pelas populações de pelo negra: voltaremos a falar mais adiante do fato do grande Deus benfazejo dos bambara, Faro, ter uma “cabeça de mulher branca”, enquanto o mal, Musso-Koroni, “simboliza tudo o que se opõem à luz: obscuridade, noite, feitiçaria” [...]. Enfim, uma vez que as trevas se ligam à cegueira, vamos encontrar nesta linhagem isomórfica, mais ou menos reforçada pelos símbolos da mutilação, a inquietante figura do cego”(DURAND, 1997, p. 91-93).

Quanto às outras cores do filme, é fácil perceber que a cor de David é o verde (combinado com tons de vermelho e amarelo) e de Elijah é roxo ou violeta. Há uma proposital correspondência direta entre Dunn e o herói dos primeiros quadrinhos de Elijah — Slayer — que tem um traje verde (amarelo e azul). Já seu inimigo, Jaguaro, não tem nenhum ponto de cor roxa. Isso ocorre por dois motivos, sendo o principal deles o fato de que simplesmente destruiria a surpresa do fim, pois tornaria a natureza de Elijah já muito evidente logo de início; o autor “queimaria largada”. Ao invés disso, habilmente compõem a imagem destacando o roxo apenas no *cenário*, oferecendo uma hipótese alternativa de por que Elijah tenha se apropriado da cor roxa: poderia remeter a ele todo o *ambiente* dos quadrinhos. O outro motivo para a ausência de qualquer tonalidade roxa em Jaguaro é mostrar que a função de Elijah não é direcionar a agressividade contra o herói, como sugere a utilização de cores quentes, mais puxadas para o alaranjado, principalmente no traje do faxineiro psicopata, com a violência desse último acentuada pela maior excitação produzida pela fotografia e a tonalidade do tecido. Se Elijah mata centenas de pessoas, é através de meios covardes, nunca em enfrentamento direto, pois, afinal, não está fisicamente habilitado para isso. Mesmo quando reage à doença, só o consegue amparado na fantasia dos quadrinhos. Notemos que diferentes tons de laranja são às vezes combinados no vestuário de David como complemento ao verde (quando visita a galeria de Elijah com seu filho Joseph). Segundo Durand, esta cor “desempenha isomorficamente um papel terapêutico porque é assimilado à calma, ao repouso, à profundidade materna” (DURAND, 1997, P. 220) e quando juntamente com o violeta, formam “as ‘cores de abismo’, a própria essência da noite e das trevas” (DURAND, 1997, p. 222).

Como a teoria de Durand vem justamente para enaltecer a *imagem*, hostilizada sob a acusação de conduzir a enganos²³, constitui uma excelente ferramenta para pensar as artes visuais. Sendo assim, é de inestimável valia o *Making off* do filme nos Bônus do DVD. Temos o depoimento dos artistas explicitando as idéias que almejavam transmitir e as maneiras escolhidas para desempenhar essa função na obra. Como pretendemos verificar os elementos míticos e românticos representados na técnica responsável pela construção de cada cena, dedicamos especial atenção às sessões *Estrutura Das Tomadas e Projeto Visual*. O simples contato com os depoimentos já nos convence que o filme retrata uma passagem, uma espécie de ritual iniciatório do homem moderno, capacitando-o a prosseguir com sua função social e familiar após um processo de catarse. A entrevista com a equipe técnica do filme serve principalmente para explicitar as relações que pretendiam criar entre o filme e a platéia. De início, perceberemos como Dunn é enquadrado como um herói romântico, terminando a saga revelando-se como herói mítico. Em ambos os casos o espectador precisa se identificar como o herói, mas no primeiro, isso acontece devido aos defeitos, e no segundo, graças às virtudes.

Night queria que criássemos um mundo reconhecível como se a história pudesse acontecer na nossa rua — queria uma sensação de normalidade na casa de David Dunn em contraponto com aquela história incrível (MAKING OFF, Richard King, 2:41min).

Meu personagem precisa se surpreender tanto quanto a platéia. (MAKING OFF, Bruce Willis, 2:58min).

Há mais de 30 cenas gravadas em uma só tomada. Isso assusta porque não fizemos tomadas de reserva. Ele [Shyamalan] já sabia como a cena ficaria no filme (MAKING OFF, Bruce Willis, 4:17).

A principal vantagem desse ritmo é sentir-se participante daquele mundo. Ajuda na simbiose entre o personagem e a platéia. Que é a nossa meta (MAKING OFF, M. Night Shyamalan, 4:34 min).

Outro motivo para criar aquela estrutura em que David passaria de frio a quente e Elijah de quente a frio foi a idéia dos reflexos, das imagens invertidas e dos objetos simétricos. Porque há algo de simétrico em Elijah e David (MAKING OFF, Eduardo Serra, 7:58 min).

Esta última afirmação a respeito dos espelhos é particularmente interessante porque para Durand, eles representam “o processo de desdobramentos das imagens do eu” podendo simbolizar o “duplicado tenebroso” se formando na consciência de Elijah (DURAND, 1997, p. 100). De fato, a presença de superfícies espelhadas é significativamente maior nas cenas envolvendo o vilão: em seu nascimento numa loja de roupas, na conversa com a mãe filmada toda pelo reflexo da TV desligada e em sua defesa do original de Fritz Champion. Já imagem

²³ O raciocínio binário aristotélico, onde se busca chegar a verdade “pelo ‘princípio da exclusão do terceiro’” negligencia justamente a *imagem*, irreduzível a “um argumento ‘verdadeiro’ ou ‘falso’ formal, [que assim] passa a ser desvalorizada, incerta e ambígua. [...] A imaginação, portanto, muito antes de Malebranche [(filósofo cartesiano francês — 1638-1715)] é suspeita de ser a amante do erro e da falsidade”. (DURAND, 1999, p. 10)

de David através de uma superfície espelhada é feita somente uma única vez, justamente quando está *refletindo sobre a pergunta de Elijah* no vestiário do estádio onde trabalha, logo antes de seu chefe aparecer e garantir um aumento salarial. Shyamalan decidiu abrir o filme com o enquadramento simétrico de um espelho, com uma funcionária de uma loja chegando com um médico. De acordo com a declaração do diretor de fotografia, somos levados a pensar no bebê como criatura insciente, impossibilitado de escolher entre bem e mal. Assim sendo, podemos dizer que esta é uma fase de equilíbrio e é para esta situação ideal que o vilão, ao escolher se afirmar como tal, tenta o tempo todo retornar, procurando pela contraparte que compense seus defeitos. Isso é muito interessante numa cena em particular: ambos protagonistas emoldurados por um portal contra a luz do dia. Antes de qualquer comentário sobre a fotografia, gostaríamos de utilizar este exemplo para ressaltar o áudio e o a edição como técnicas essenciais no processo de ilusão do cinema, pois só há os dois homens na cena e mesmo assim temos a impressão de que realmente há uma multidão a um passo deles. A iluminação está bem equilibrada entre claro e escuro, mas a medida que Elijah inquire Dunn sobre suas intuições e as identificam com os superpoderes dos herói dos quadrinhos a câmera se afasta e as sombras aumentam. Isso representa Elijah insidiando David e este cedendo

Eliade estudou claramente essa *coincidentia oppositorum* que se encontra em diversos níveis míticos, entre outros, os mitos que se poderia chamar, diz-nos o historiador das religiões, “mitos da polaridade”, quer dizer, da biunidade que se manifesta quer pela consangüinidade dos heróis com seu antagonista: indra e mamuci, ormuz e ariman, Rafael e Lúcifer, Abel e Caim etc., quer pela teotania do casal divino na qual vemos a divindade acasalada com a sua parceira, como o famosocasa Shiva-Kali — casal divino inextricavelmente enlaçado como no pantão tântrico —, quer por associação numa mesma divindade dos caracteres contrditórios, tal como a biunidade de Varuna ligador e desligador ou ainda a personalidade equívoca da deusa hindu, a mesmo tempo “Shrī”, esplendor, e “Alakshmi”, para os maus, o ainda Kâlî, “a doce”, “a benevolente”, mas também Durgâ, a destruidora que traz um colar de crânios humanos (DURAND, 1997, p. 290).

Prosseguindo no enalço das “simetrias” do filme, chegamos ao hospital, numa das tomadas mais plásticas (e funestas). Dunn está centralizado na tela, enquadrado por uma cortina com o médico ao seu lado. De camisa verde, ele se destaca no ambiente todo azul claro. À frente e desfocado pela proximidade da câmera, algo sob um tecido branco produzindo movimentos ritmados. De repente o contraste de uma mancha vermelha expandindo-se, a respiração entrecortada, o apito do medidor de batimentos cardíacos quando a mancha atinge seu tamanho máximo. O médico inquire David sobre sua saúde e lhe informa que ele era *agora* o único sobrevivente do desastre de trem que matou centenas de pessoas. O outro homem que acabara de morrer saiu com a cabeça rachada ao meio e a maior parte do lado esquerdo esmagada, enquanto Dunn escapou ileso. Uma sequência muito bem planejada.

O foco está o tempo todo na perplexidade de David Dunn enquanto os estado dos corpos fica por conta exclusivamente da nossa imaginação. Shyamalan é muito hábil em trabalhar justamente nesse limiar: sugestão e pura fantasia. A pergunta de Elijah é exatamente a mesma do médico, ou seja, soa natural, mas sua resposta é surpreendente, além do normal, simplesmente fantástica, motivando todo o filme. Deparamo-nos com outra característica do narrador benjaminiano. Sutileza na mistura entre misticismo e ciência, gerando uma solução aporética. Ambos poderiam explicar o incrível caso de David Dunn. É o que nos *mostraria* a cena da conversa entre David Dunn e um padre, infelizmente excluída do filme. Mas isso não prejudica nosso argumento, pois foi a primeira cena escrita por Shyamalan, a qual o deixou plenamente satisfeito para desenvolver o resto do filme²⁴. O herói, confuso, vai em busca de aconselhamento espiritual com um homem versado nas tradições cristãs. Ele lhe dá a resposta de um físico ou um matemático — “Sorte... aleatoriedade... chame do que quiser” —, pois não poderia ver como seu Deus seria tão frio escolhendo um filho como seu preferido e permitindo que a cria inferior se estraçalhasse — “Meu sobrinho de doze anos teve o pescoço quebrado em quatro partes”.

Não importa se esse fluxo se inscreve na história sagrada ou se tem caráter natural. No narrador, o cronista conservou-se, transformado e por assim dizer secularizado. Entre eles, Leskov é aquele cuja obra demonstra mais claramente esse fenômeno. Tanto o cronista, vinculado à história sagrada, como o narrador, vinculado à história profana, participam igualmente da natureza dessa obra a tal ponto que, em muitas de suas narrativas, é difícil decidir se o fundo sobre o qual elas se destacam é a trama dourada de uma concepção religiosa da história ou a trama colorida de uma concepção profana. [...]

Como se vê, é difícil caracterizar inequivocamente o curso das coisas[...]. É determinado pela história sagrada ou pela história natural? Só se sabe que, enquanto tal, o curso das coisas escapa a qualquer categoria verdadeiramente histórica. Já se foi a época, diz Leskov, em que o homem podia sentir-se em harmonia com a natureza. Schiller chamava essa época o tempo da literatura ingênua. O narrador mantém sua fidelidade a essa época, e seu olhar não se desvia do relógio diante do qual desfila a procissão das criaturas, na qual a morte tem seu lugar ou à frente do cortejo, ou como retardatária miserável (BENJAMIN, 1994, p. 210).

Na obra de Shyamalan, a *lisura*²⁵ do fantástico é a característica mais marcante. Poderíamos realmente dizer que David é uma pessoa de *sorte*, essa forma de favorecimento na aleatoriedade que, como nos comprovam os jogos de azar, favorece apenas um em detrimento

²⁴ “Esta cena envolve David Dunn e um padre. Pertence à sequência da igreja, bastante reduzida no filme. Foi a primeira cena que acertei quando estava escrevendo. Quando escrevi, olhei para a página e pensei: ‘Isso mesmo!’. Tinha pegado o tom, entendi o personagem de David e prossegui. É estranho, mas essa cena foi o início do filme. E não está no filme por muitos motivos. Nós a filmamos duas vezes, em dois locais. Na primeira, houve problemas de câmera. Na segunda, havia muito acontecendo dentro do personagem. Mas eu precisava voltar à trama: “Por que sobrevivi?”. Era por isso que ele estava com o padre: ‘por que sobrevivi?’. Ele recebe esse bilhete no carro e vamos para a corrida. Vemos Sam Jackson e prosseguimos. Sempre luto entre desenvolver os personagens ou a trama. Desta vez a trama ganhou e cortamos a cena” (Shyamalan, Quarta Cena Excluída).

²⁵ No sentido mesmo de tentar nivelá-lo com a realidade.

de outros tantos. Se não fosse assim, não chamaríamos sorte, mas o corriqueiro, o comum. Só chamamos dessa maneira o que excita nossos sentidos, comove nosso espírito a tal ponto que não possamos explicar como mero porvir. Recentemente (29/07/2009), uma menina de doze anos (Baya Bakari) foi a única sobrevivente (dentre cento e quarenta e dois passageiros e onze tripulantes) de um desastre aéreo no oceano Índico, a cerca de quinze quilômetros da ilha de Grande Comores. Ela ficou no mar gelado agarrada a um destroço por toda a madrugada (o acidente foi à 1h50 — 19h50 no horário de Brasília) esperando socorro²⁶. Além de sorte, ambos heróis podem ter revelado uma resistência maior que o comum, talvez por uma boa alimentação, aliada a possível ausência de drogas no seu histórico de vida e, quem sabe ainda, uma prática freqüente de exercícios. Nada além da já bem conhecida receita médica, que nós, reles mortais, negligenciamos. Pelo modelo maquiavélico, o herói é justamente aquele capaz equilibrar *virtú* e *fortuna*. Por nos conduzir no limiar entre factível e fantástico, Shyamalan acaba elevando toda a realidade objetiva a um domínio que se estende para além do normal.

3.2.1 O Herói — Romântico x Tradicional

Finalmente, esboçaremos como se dá o processo de passagem de herói de romances a herói mitológico, ou tradicional se quisermos utilizar uma terminologia que não desagrade Benjamin, que via o mito pejorativamente. As pistas já surgem logo na música de abertura do filme começa tocada apenas com violino e bateria. É discutível se a mistura já não tenha se popularizado. O fato é que constitui uma combinação de elementos tradicionalmente atribuídos estilos musicais diferentes: o violino é visto como instrumento clássico e a bateria (ainda mais se for eletrônica) representante do (*pop*) rock. Isso de certa forma alerta o espectador sobre o que ele está para assistir. Um filme que juntará duas tradições (mitologia antiga com os quadrinhos modernos) numa composição. Esse trecho faz justamente a ponte entre o nascimento de Elijah, que será oportunamente comentado mais tarde já que sua técnica possui elementos mais ligados ao lado mítico do filme, com uma cena bem mais humana, caracterizando Dunn como qualquer mortal, revelando imperfeições no caráter, traçando um herói romântico.

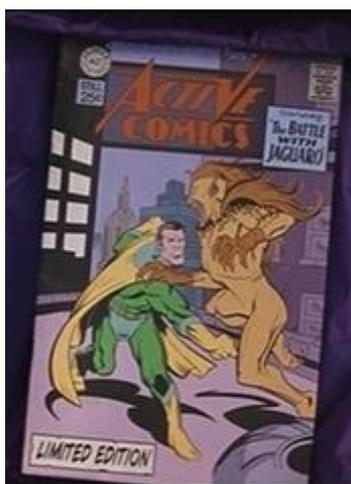
²⁶ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u590881.shtml>, acessado em 23/06/2010.

Como muitas pessoas, Dunn gosta de crianças. A menina no trem chama sua atenção, suas roupas são mais coloridas — “Quando vemos David no trem, há uma menininha. Usamos a idéia dos gibis de objetos coloridos. Tentei coreografar, sempre havia algo de interessante que chamava a atenção, que podia ser um sinal ou algo importante” (MAKING OFF, Joanna Johnston, 9:01min) — e mais tarde reflete seu constrangimento pelo que poderia ser visto como um vício de caráter, mas que é atenuado pela relação conturbada com a esposa. Talvez justamente pelo mesmo motivo evite contato com seu filho Joseph. É uma atitude paradoxal. Gostar de crianças e por isso afastar-se da mais importante de todas (como se constrangido com um eventual veredicto negativo quando na verdade, seu filho o julga justamente como um herói) denota a confusão da mente do herói. Uma preocupação comum dos nossos dias e bem menos nobre, muito mais humana, justamente para identificar o herói ao seu público — o homem comum. Tantas relações trazidas por um simples figurino destacando-se e a seu personagem com ajuda ainda da iluminação e do contraste com o cenário. Tudo para chamar a atenção do público para que repare na relação do herói com as crianças. Ele gosta delas porém as evita quando sente-se constrangido pelo seu olhar “desaprovador”, que na verdade não é nada além do reflexo de suas próprias dúvidas e inseguranças.

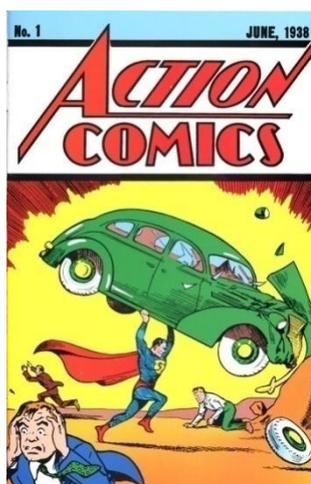
E falando no filho de Dunn, é ele quem protagoniza a cena seguinte. Joseph está de cabeça pra baixo no sofá, trocando os canais da televisão, procurando alguma coisa que o interesse. A câmera faz o papel da visão do garoto mostrando a imagem da TV de ponta cabeça, até o momento que ele para na notícia do acidente do trem 177 East Rail. O telejornal é posteriormente mostrado no ângulo correto, mas essa transição é feita não através do giro da câmera, mas do próprio Joseph. Seu rosto permanece fixo no centro da tela enquanto seus pés saem da cabeceira do sofá para plantarem-se no chão da sala. Algumas cenas adiante, o momento que Elijah ganha seu primeiro gibi é marcado pelo giro extra da câmera. Sob o mesmo ponto de vista do personagem.



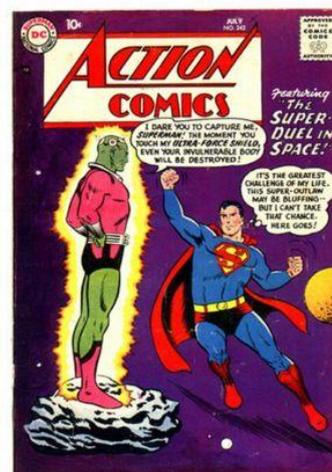
A revista aparece de ponta-cabeça ocupando a cena total e simetricamente. Os dedos do garoto pegam nas pontas com cuidado e giram o objeto com calma. A câmera faz movimento descompassado: um giro a mais com o eixo exatamente sobre a revista para só então observarmos ambas assentarem numa posição confortável para apreensão, aliviando o desconforto causado pela rotação. Uma forma de comunicar o alívio do pequeno Elijah ao sentir seu mundo finalmente assentar, entrar nos eixos, encontrando um sentido no sofrimento, capacitando-o a superar sua doença. Assim se desenvolve a enformação do seu mundo, adaptando-o para que proporcione uma mediação mais confortável (que se aperceba algum sentido) com a realidade objetiva. O giro do gibi significa que o garoto encontrou um meio de adequar (mediar) a realidade (objetiva) a si. Em contraposição a isso, o giro de Joseph representa como o menino teve de adequar a si para a nova — possível — realidade sem o pai. Aproximando mais o narrador à estória, que conferindo até um caráter de crônica, temos a referência direta que a capa da revista fictícia faz às *Action Comics*.



1ª Revista de Elijah (1974)



1ª edição da Action Comics (1938)



#242 – Superman contra Brainiac, (1958)²⁷

É impressionante a semelhança entre a revista fictícia de Shyamalan com o exemplar #242 do Superman, anunciando sua luta contra Brainiac. Esse vilão com um intelecto avantajado poderia oferecer uma verificação da teoria de Elijah de que os vilões têm a cabeça desproporcional, mas isso não se comprova. A edição foi lançada dez anos antes da preferida de Price, na época ainda antes de serem “caricaturadas para venda” (CORPO, 2000, 29:15 min) como ele próprio critica. Destaque-se o termo *caricatura*, que justamente denota um tipo

²⁷ Brainiac: - *Eu o desafio a me capturar, Superman! No momento que você tocar meu escudo Ultra-Force, mesmo seu corpo invulnerável será destruído.*

Superman: - *É o maior desafio da minha vida. Este super fora-da-lei pode estar blefando, mas tenho que arriscar. Lá vai!*

de desenho desproporcional, reforçando as características mais marcantes do personagem. Isso deveria, teoricamente, ser elogiável para Elijah, que se refere jocosamente ao queixo quadrado do herói e a cabeça volumosa do vilão. Resta-nos acreditar no contrário, entender sua crítica aos desenhos *padronizados*, que tolhem a subjetividade do artista, mecanizando o processo de feitura dos quadrinhos. Essa espécie sim é plenamente vislumbrada na figura em questão. À exceção da calvície e cor de pele, as duas criaturas possuem o mesmo corpo e excentricidade indumentária.

Sobre esses apontamentos feitos por Elijah, acreditamos que servem apenas para vincular o filme diretamente aos quadrinhos. São como a própria voz de Shyamalan usando a ilustração de Fritz Champion como representação de sua obra. A descrição física de Jaguaro confere com a do próprio Elijah. Uma maneira bem mais sutil de sinalizar o verdadeiro vilão (do que se usasse o roxo, como vimos anteriormente). Segundo a figurinista Joanna Johnston, “[...] o cabelo” foi inspirado “em Frederick Douglas com aquele repartido do lado. Todo resto é praticamente perfeito, mas ele só tem esse ligeiro desequilíbrio na cabeça.” (MAKING OFF, Joanna Johnston, 7:33 min). Encontramos ainda um depoimento de Shyamalan que coincide com a fala de Elijah: “O bem não existe sem o mal, e o mal não existe sem o bem. Elijah precisava encontrar o herói para poder tirar a máscara e ser o vilão” (MAKING OFF, M. Knight Shyamalan, 8:20 min).

É uma descrição clássica do bem contra o mal. Veja o queixo quadrado de Slayer, comum nos heróis de quadrinhos e o tamanho desproporcional da cabeça de Jaguaro com seu corpo. Outra vez isso é comum mas somente nos vilões. Algo que se deve notar aqui que o torna muito especial é a descrição realística de suas figuras. Quando os personagens saíram nas revistas eram exagerados como sempre acontece. Isso é uma raridade (CORPO, 2000, 25:05min).

Por isso tanto ódio no olhar de Elijah, uma cena que Shyamalan poderia ter escrito pensando nos espectador que busca apenas seu filme como mera diversão, tomando-o por um produto cultural qualquer que proporciona alguns momentos de evasão. Ao final da indignação de Elijah com o burguês, é como se dissesse: O cinema é uma galeria e isto é uma obra de arte!

4 E SE NÃO PODE VENCÊ-LOS...

Lembrando do velho jargão dos desenhos animados de Walter Lantz, os conselheiros das velhas crianças, “se não pode vencê-los junte-se a eles”. (Walter Lantz, Universal Pictures, 1940 a 1972). Essa frase, que traduz o mais básico instinto de autopreservação, aplicada ao mito significa que não devemos encará-lo como um adversário a ser batido (partilhando da visão pejorativa de Walter Benjamin e da corrente Positivista) sendo muito mais produtivo aceitá-lo como um conforto no modo de encarar a vida. Não que se deva proceder numa aplicação esquemática como na auto-ajuda, ou a superexposição extenuante das religiões. Apenas queremos ressaltar que mesmo o racionalismo científico garantindo a melhoria das condições materiais do sujeito, não implica numa necessária evolução espiritual. Se David Dunn como herói de romances nos é familiar, é porque nos são próximas as histórias de pessoas fortes e sadias, com todas as condições de alcançar a plenitude da condição humana — o que entendemos por felicidade — mas que acabam revelando-se emocionalmente vulneráveis, perdidos pelos caminhos da vida (e se Elijah é tão exótico, talvez seja por não entendermos como alguém com tantos defeitos possa igualmente encontrar a felicidade). Aí reside o grande mérito do mito, que o faz tão valioso até os dias hoje: como condiciona positivamente a interação do homem com a natureza na medida em que articula os dados recebidos da segunda em formas simbólicas que façam sentido para o primeiro, os ensinamentos das mitologias adquirem o aspecto de verdades universais, servindo às mais variegadas situações. Como diria o poeta Paulinho da Viola, “as coisas estão no mundo só que eu preciso apre[en]der” (*Coisas do Mundo, Minha Nêga*). Se a religião e o misticismo são tão envolventes, é porque articulam essa capacidade referencial nos momentos de indecisão (que parecem abundar na vida do homem moderno mais que em qualquer época) sem passar pelo impiedoso crivo do senso crítico.

Shyamalan fornece uma alternativa para um problema formulado há muito tempo, utilizando habilmente uma resposta concebida também há muito tempo, mas que acabou desgastando-se, constrangida pelos racionalismos enquanto o problema persistia e ganhava forças. É o que Eliade chamou de terror ou pressão da História, pois, para essa ciência, o significado de todas as guerras, invasões, massacres, hecatombes, tragédias, catástrofes justificam-se, ou seja, são passíveis de aceitação apenas por si mesmos, quer dizer, simplesmente por ter acontecido (ELIADE, 1994). A concepção mitológica fornece um auxílio inestimável a todos esses povos dizimados e errantes, exortando a perseverança

mesmo quando tudo convence do contrário. Destarte, acreditamos em uma verdade universal aplicável a qualquer situação: equilíbrio. É o motivo que encontramos no “aconselhamento” de Corpo Fechado e que é colocado em prática na própria narrativa. Shyamalan está o tempo todo no limiar entre o esotérico e o provável, mostrando como a vida adquire a forma que damos a ela. Podemos, por exemplo, nos enxergar como um herói confrontando nossos demônios (medo, dúvida, insegurança, arrependimento, etc...), sem fugir ou vacilar, liquidando-os um a um, numa jornada inexorável rumo à glória. Afinal, apesar de tudo, os fanáticos demonstram uma qualidade invejável (mesmo com motivações questionáveis): confiança de que atingirão uma forma superior de existência. Elijah atinge seu objetivo por vias escusas, mas indiscutivelmente tem um final feliz. Pouco lhe importava ser preso (mais precisamente, a importância do cárcere resumia-se em posicioná-lo como vilão, atestando sua fé), pois afinal, já passou a vida aprisionado àquela condição miserável. Sua verdadeira punição seria jamais receber um sinal de sua fé, mas isso resultaria em “punição” a muitas outras pessoas, entre elas, David Dunn. Podemos dizer que de certa forma (torpe, é bem verdade), Elijah salva o herói ao conduzi-lo para uma condição elevada. Dessa forma, revela-se como alegoria do próprio subconsciente de David cobrando-o por suas escolhas, somatizando, enviando alertas mais ou menos intensos para que o indivíduo “ acorde para a vida”. O relacionamento do herói romântico sofre por ele ter se reprimido demais por muito tempo. Toda agressividade e virilidade do herói mítico limitavam-se a fotos, troféus e um emprego razoavelmente tranquilo (a não ser em dia de grandes jogos, como revela David) de segurança de estádio de futebol americano. Tantos anos reprimindo seus instintos, seu talento, uma atividade que o fazia feliz, acaba resultando em dificuldades conjugais. Elas surgem quando Dunn não percebe que a culpa não é da mulher, e sim dele. Pois a escolha foi única e exclusivamente sua. É somente quando se dá conta disso que ele se liberta.

A liberdade de ação do homem moderno que se quer histórico e autônomo face ao homem arcaico que buscava a abolição do tempo profano, portanto, da História, é um tema discutível, pois graças às desigualdades sociais, guerras e invasões, uma pequena parcela da população mundial é capaz de agir conforme a própria vontade. Apesar de todos gozarmos do mesmo potencial, o “Horror da História” impiedosamente constrange o contingente de possibilidades de boa parte dos homens, relegando a alguns poucos a efetiva capacidade de agir sobre o destino — seja o próprio ou o dos outros, sendo estes últimos ainda mais escassos e mal-intencionados (como a própria exotividade do vilão nos sugere). Após o acidente, Dunn (e conseqüentemente, o público) percebe que o pouco que nos é dado é mais do que muitos recebem, tornando cada possibilidade de escolha ainda mais preciosa e onerante. A nobreza

do herói está em lutar incansavelmente para estender aos outros as mesmas possibilidades que lhe foram dadas.

REFERÊNCIAS

- BATAILLE, Georges. **Teoria da religião**. São Paulo: Ática, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política** : ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 1997.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CORPO Fechado. Roteiro e Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Barry Mendel e Sam Mercer. Intérpretes: Bruce Willis, Sammuel Jackson, Robin Wright Penn, Spencer Treat Clark, Charlayne Woodard. Música: James Newton Howard. Direção de Fotografia: Eduardo Serra. Figurinos: Joanna Johnston. Edição: Dylan Tichenor. Efeitos Sonoros: Richard King, Estados Unidos: Touchstone, 2000, DVD (102 min), Widescreen, Color.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- _____. **O mito do eterno retorno** : arquétipos e repetição. Lisboa: Edições 70, 1993.
- MAKING OFF de **Corpo Fechado**. James Newton Howard, M. Night Shyamalan, Barry Mendel, Sam Mercer, Eduardo Serra, Joanna Johnston, Dylan Tichenor, Richard King, Bruce Willis e Sammuel Jackson. In _____. Estados Unidos: Touchstone, 2000, DVD (15 min), widescreen, color.
- METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Campinas: Papirus, 1994-1997.
- ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- RUDIGER, Francisco Ricardo de Macedo. **Theodor Adorno e a crítica à indústria cultural**: comunicação e teoria crítica da sociedade. Porto Alegre: Edipucrs, 2004.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas. Rio De Janeiro: Ampersand Ed, 1997.