



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
CURSO DE PSICOLOGIA**

RENATA OLIVEIRA DOS SANTOS

**IMAGINÁRIO, DEVANEIO E CRIAÇÃO: Uma
jornada de individuação em *Promethea*, de Alan
Moore e J. H. Williams III**

CAMPINA GRANDE – PB

2011

RENATA OLIVEIRA DOS SANTOS

**IMAGINÁRIO, DEVANEIO E CRIAÇÃO: Uma
jornada de individuação em *Promethea*, de Alan
Moore e J. H. Williams III**

Monografia apresentada ao Curso de
Psicologia da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência
para obtenção do grau de bacharel/
licenciado em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio

CAMPINA GRANDE – PB

2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S237i Santos, Renata Oliveira dos.
Imaginário, devaneio e criação [manuscrito]: uma jornada de individuação em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III / Renata Oliveira dos Santos. – 2011.
67 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2011.

“Orientação: Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio, Departamento de Psicologia”.

1. Psicologia. 2. Imaginário. 3. Individualidade.
I. Título.

21. ed. CDD 150

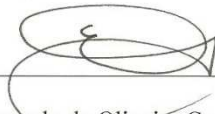
RENATA OLIVEIRA DOS SANTOS

**IMAGINÁRIO, DEVANEIO E CRIAÇÃO: Uma jornada de
individuação em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III**

Monografia apresentada ao Curso de
Psicologia da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do grau de bacharel/ licenciado em
Psicologia.

Aprovada em 29/11/2011

BANCA EXAMINADORA



Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio – UEPB
Orientador(a)



Dr. Gilvan de Melo Santos – UEPB
Examinador(a)



Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz – UEPB
Examinador(a)

**A Rodrigo Vieira, por tudo
que foi e pelo que ainda
será.**

AGRADECIMENTOS

A Deus, ou acaso, ou cosmos ou qualquer que seja a força que rege as probabilidades, meios e fins do nosso universo, por me ter permitido chegar até aqui como sou, sem me corromper nem abrir mão de meus valores, através dos meus próprios esforços e do apoio dos meus.

A Alan Moore por todas as obras, mais que de arte, de deleite que ele tem produzido desde 1970, bem como a todos os fabulosos artistas que fizeram parceria com o genial mágico dos roteiros, como J. H. Williams III, Melinda Gebbie, Eddie Campbell, Dave Gibbons, Alex Ross e tantos outros.

Ao meu orientador, o professor Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio, tanto pela liberdade e confiança que me conferiu no decorrer da pesquisa, quanto pelos pertinentes apontamentos fundamentais para que eu não me perdesse nos labirintos narrativos do mago Alan Moore. Agradeço também por sua amizade e apoio constantes.

Aos estudiosos do Imaginário, professores Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz e Dr. Gilvan de Melo Santos, que tão prontamente aceitaram a proposta de avaliar cuidadosamente este trabalho e participar da minha banca.

A Rodrigo Vieira, por ser um exemplo de honestidade e trabalho, um homem justo e inspirador; pela sensibilidade, paciência e incentivo que tem me dedicado nestes quase oito anos; por tudo que me ensinou; pelas cartas e bilhetes apaixonados... Enfim, por me apresentar às coisas mais esplêndidas que existem (ou não existem) e me provar que a vida é bela e preciosa.

Aos meus amados irmãos Rodolfo – outrora vítima de minhas traquinagens infantis, hoje homem feito –, pela paciência e atenção com que sempre ouviu todas as minhas teorias sobre a humanidade e por ter sido o primeiro a ler e criticar os manuscritos iniciais deste estudo; e Rachel, minha pequena musa inspiradora, que me ensinou a brincar de novo, a contar histórias e a amar a infância. Eles me dão esperança e motivação para lutar por um futuro tranquilo.

Aos meus pais, Liane e Zeca, e à minha imensa família, especialmente, minhas queridas avó Marluce e tias-avós Luiza e Ir. Neusa, bem como nossos mortos Luiz Pereira, Ir. Bernadete e Leninha, que tanto se esforçaram para que eu tivesse uma vida

melhor. Graças a estas pessoas amadas, hoje me orgulho de ser a primeira da família a concluir o ensino superior.

Aos meus padrinhos Cié e Suzette, pelo exemplo de vida, pelo apoio desde a hora em que nasci e, acima de tudo, pela confiança e carinho constantes.

Aos meus grandes amigos Paulinha, Meyre Paola, Fernanda Andrade, Renata Saraiva, Caio Victor, Marcos Célio, Ivontônio Viana, Ítalo Silva, Matheus Kunst, Roberto Jefferson, Mary Help e Thiago Tavares por todos os bons momentos, do “papo cabeça” ao desbunde, mesmo que a vida nos tenha levado por outros caminhos.

Aos meus queridos colegas de sala e professores, com quem convivi quase que diariamente nestes últimos cinco anos, pelos debates inteligentes e engraçados que foram importantíssimos para a minha formação.

A Hayao Myiasaki, Antoine de Saint Exupéry, Charles Dickens, Steven Spielberg, Charles Shultz, William Blake, Karl Sanders, Charles Baudelaire, Michelângelo, Miguel de Cervantes, Emily Dickinson, Milton Nascimento, Ednardo, Cecília Meireles, Mário Quintana e tantos outros artistas, por presentearem o mundo com suas ideias.

A todos os conhecidos e desconhecidos que contribuíram positivamente, direta ou indiretamente, com a minha vida. Sem toda essa gente querida, não sei se teria chegado tão longe...

À imaginação, ao devaneio, à fé, ao medo, à fantasia, à experiência e às muitas dúvidas e poucas certezas que nos fazem escolher os caminhos que seguimos.

“Promethea se tornou uma **história** viva, crescendo no reino de onde todos os sonhos e histórias vieram. Às vezes, ela vagava pela imaginação dos **mortais**.”

Alan Moore, *A Radiante Cidade Celestial*

RESUMO

Seguindo a trilha epistemológica de Sigmund Freud e Carl G. Jung, mas tomando alguns desvios menos utilizados como as encruzilhadas entre Walter Benjamin, Joseph Campbell, Gilles Deleuze e Gilbert Durand, objetivamos oferecer uma possibilidade de leitura interdisciplinar sobre *Promethea: Livro I*, de Alan Moore e J. H. Williams III, encadernado publicado em 2008, pela Pixel Media. Para tanto, tomamos como recorte a trajetória da personagem Sophie Bangs em direção do que Jung chamou de individuação, observando alguns elementos que auxiliam ou atribulam seu percurso. A jornada de Sophie começa quando, pesquisando dados para seu trabalho final de faculdade, descobre que uma misteriosa figura feminina aparece recorrentemente na mídia e folclore americanos, no entanto, não tem noção de quem realmente se trata. Tomada pela curiosidade, a jovem heroína vê-se, repentinamente, imersa numa trama fantástica, que envolve magia, elementos mitológicos e *poiesis*. Ela não imaginava, mas acabara, como Pandora abrindo a caixa de Epimeteu, desvelando um mistério além de tudo que fora capaz de imaginar até então. Somente através do legado de imaginação trazido por Promethea (uma alusão direta ao fogo dado aos homens por Prometeu), é que a jovem consegue escapar aos perigos que a assomam, atravessando um caminho de provas que a levarão a um entendimento diferenciado da vida, das coisas, do mundo e de si. Numa história composta por retalhos de outras histórias intrincadas e interdependentes, Alan Moore, em perfeita sintonia com J. H. Williams III, artista da série, explora as mais variadas possibilidades narrativas dos *comics*, não só enquanto mídia, mas também como linguagem, e prova que os quadrinhos têm o mesmo poder de debater conteúdos sérios, veiculando uma ideia, uma experiência, e de se tornarem clássicos como qualquer outra literatura canonizada. Através de uma análise dessa história, do ponto de vista do local de “entre-saberes” que é o imaginário durandiano, pretendemos abrir um debate sobre a importância do devaneio, da experiência e da criação como um verdadeiro segredo entregue nas mãos do homem. Um dom, cujo valor perpassa e transcende a existência individual, contribuindo para a formação tanto do indivíduo como de uma cultura, de uma tradição.

Palavras-chave: Experiência. Devaneio. Imaginário. Individuação.

ABSTRACT

Following Sigmund Freud's and Carl Jung's epistemological trail, yet taking some less used deviation as the crossroads between Walter Benjamin, Joseph Campbell, Gilbert Durand and Gilles Deleuze, we aim to offer an interdisciplinary possibility of reading *Promethea: Book 1*, by Alan Moore and J. H. Williams III, originally published in 2008 by Pixel Media. To do so, we took a clipping of Sophie Bangs' trajectory in direction to what Jung called individuation, calling attention to some elements which helps or grieves her. Sophie's journey begins when, researching data for her final work to graduate, she discovers a mysterious female figure that appears repeatedly in the American folklore and media, however, she has no idea of who it really is. Overtaken by curiosity, the young heroine suddenly finds herself immersed in a fantastic plot, which involves magic, mythological elements and *poiesis*. She had no idea, but just like Pandora opening the box of Epimetheus, she ended up unveiling a mystery beyond all that she had been able to imagine before. Only through the legacy of imagination brought by Promethea (a direct allusion to the Greek myth of Prometheus) the young lady can escape from the dangers that loom her, crossing a road of trials that will lead her to a different understanding of life, of things, of the world and of herself. In a story made of pieces of other intricate and interdependent stories, Alan Moore, in perfect harmony with J. H. Williams III, the series artist, explores the various narrative possibilities of comics not only as media but also as a language, and proves that comics have the same power to discuss serious content, conveying an idea, an experience, and to become classics like any other canonized literature. Through an analysis of this story, from the point of view of this 'between-knowledge' that is the durandian imaginary, we plan to open a debate on the importance of reverie, experience and creation as a real secret delivered in the hands of mankind. A gift whose value pervades and transcends the individual existence contributing to the formation of both individual and culture, of a tradition.

Keywords: Experience. Reverie. Imaginary. Individuation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I	
1. UMA BREVE HISTÓRIA DOS QUADRINHOS, DO AUTOR E DA OBRA	14
1.1. DOS PRIMÓRDIOS DA IMAGEM... ..	14
1.2. ... AO NASCIMENTO DOS QUADRINHOS	14
1.2.1. <i>A Era de Ouro</i>	15
1.2.2. <i>A Era de Prata</i>	16
1.2.3. <i>A Era de Bronze</i>	17
1.2.4. <i>A Era Moderna</i>	18
1.3. ALAN MOORE: UM MAGO DA LINGUAGEM	21
1.4. “TEM FEDOR DE MIRRA POR TODA PARTE”: O MISTÉRIO DE <i>PROMETHEA</i>	24
CAPÍTULO II	
2. A JORNADA DE SOPHIE BANGS	30
2.1. <i>O CHAMADO DA AVENTURA</i>	31
2.2. <i>A SOMBRA</i>	32
2.3. <i>A ANIMA</i>	33
2.4. <i>A PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR</i>	34
2.5. <i>OUTRA SOMBRA</i>	38
2.6. “UM SÍMBOLO DA HUMANIDADE”	42
2.7. <i>O ANIMUS</i>	44
2.8. UM ANJO MATERNAL E A LIÇÃO DO CÁLICE	45
2.9. UMA PRINCESA GUERREIRA E A LIÇÃO DA ESPADA	50
CAPÍTULO III	
3. ELEMENTOS PARA TODAS AS JORNADAS	55
3.1. ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES PSICANALÍTICAS	55
3.1.1. O <i>inconsciente</i> que se estrutura na linguagem	56
3.1.2. Sublimação, devaneio e criação	57
3.2. UMA JORNADA	58
3.4. EXPERIÊNCIA E INDIVIDUAÇÃO	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	65

INTRODUÇÃO

Sophie Bangs era apenas uma universitária coletando dados para seu trabalho final da faculdade. Até descobrir que seu objeto de pesquisa era algo mais que uma simples lenda... Nossa identificação com a personagem que problematizaremos neste trabalho foi a principal razão para a escolha de **Promethea** como objeto de estudo. Escolha difícil, pois após leituras como **V de Vingança**, **Do Inferno**, **A Liga Extraordinária**, **Watchmen**, **O Monstro do Pântano**, **Top Ten**, **A Balada de Halo Jones**, **A Piada Mortal**, **Lost Girls**, dentre tantos outros passados, presentes e futuros alternativos do genial roteirista de quadrinhos e mago Alan Moore, optamos pelo holismo da problemática de **Promethea**, que convergiu com algumas de nossas leituras sobre devaneio e criação literária, fato que nos desafiou a escrever sobre o assunto.

Alan Moore é um escritor profundamente envolvido em explanar suas crenças e filosofia em suas obras e **Promethea** é particularmente clara nesse sentido, uma vez que se desenrola em episódios fantásticos que envolvem magia, filosofia, transcendência, elementos mitológicos e até mistério arcano, em todo um caminho de provas e aprendizado que levarão Sophie Bangs a um entendimento diferenciado da vida, das coisas, do mundo e de si. A obra explora diferentes possibilidades narrativas dos *comics* e prova que os quadrinhos têm o mesmo poder de debater conteúdos sérios, denunciando, satirizando, ironizando o absurdo da realidade, e de se tornarem clássicos como qualquer outra literatura canonizada.

Acompanhando os passos de Sophie Bangs nos primeiros seis números de **Promethea**, através de uma leitura interdisciplinar – baseada em autores que vão da psicanálise à filosofia – mergulhamos no emaranhado narrativo do presente futurista de Moore e Williams III, proporcionando uma leitura dos quadrinhos, para além do entretenimento.

No primeiro capítulo apresentamos uma breve história dos quadrinhos como mídia, contextualizando o autor e a obra, num momento basicamente descritivo. Já no capítulo dois, nos restringiremos à observação de Sophie em sua hostil realidade terrena e em *Imatéria*, pontuando alguns momentos importantes de sua jornada. Por fim, o capítulo três traz as possíveis conclusões, que preferimos chamar de “chaves para outras portas”.

CAPÍTULO I

1. UMA BREVE HISTÓRIA DOS QUADRINHOS, DO AUTOR E DA OBRA

1.1. DOS PRIMÓRDIOS DA IMAGEM...

A utilização de imagens, no sentido de uma representação da realidade (tanto factual quanto psíquica), na história da humanidade é tão antiga quanto as inscrições rupestres, ou talvez até mais antiga do que sabemos, pois tais inscrições são apenas os vestígios que *permaneceram*. Há ainda a influência de tudo que se esvaiu nas malhas do tempo, à margem da memória.

Da primeira vogal com sentido compartilhado, pronunciada por um símio humanoide em seu bando ao primeiro risco feito na terra para representar a ideia de limite para um *outro* a quem se quer fazer compreender, muito aconteceu. Os detalhes destas mudanças, revoluções, há quem chame de evolução, estão perdidos para sempre, sabidos somente pelo tempo e pelo lugar onde ocorreram. Ao longo da pré-história e da história humana as imagens se fizeram presentes, se condensando e se deslocando entre outras linguagens, como “linhas que evoluem e se tornam elas próprias símbolos ao dançarem com símbolos mais jovens chamados palavras.” (McCLOUD, 2008, p. 2).

Como instrumentos de comunicação elas emergiram nas mais variadas sociedades e épocas em diferentes níveis de complexidade e importância, com fins ainda mais vários. Utilizadas como símbolos sagrados, ancestrais, em algumas culturas, nas pichações das paredes do império romano, nos retratos das aristocracias, nos livros ilustrados, nas caricaturas do *vaudeville*, nos jornais e revistas, nos *outdoors*, no *grafitti* contemporâneo, na tatuagem as imagens sempre tiveram a instantaneidade dos fatos de seu tempo, e a eternidade do registro de um *zeitgeist* inerente à sua própria existência.

1.2. ... AO NASCIMENTO E DESENVOLVIMENTO DOS QUADRINHOS

O desenho, a pintura, a xilogravura, a fotografia, a literatura, a dança, as artes marciais, o teatro, o cinema e várias outras manifestações artísticas das mais variadas culturas influenciaram e foram influenciadas por este filão mais jovem no mercado das

artes constituído pelas histórias em quadrinhos, também conhecidas por *comics* ou, simplesmente, HQ's, que hoje ostentam o posto de 9ª Arte. Do pejorativo termo *gibi* ao elevado *status* de arte sequencial, as histórias em quadrinhos surgiram em tímidas tiras semanais nos jornais do fim do século XIX, como afirma Silva:

Em 1895 Richard Fenton Outcault cria a série panfletária *Yellow Kid* e revoluciona as caricaturas e charges ao introduzir falas nos desenhos, no entanto, o processo seria aprimorado nas décadas seguintes com criações como *Little Nemo*, de Winsor McCay, *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher e *Krazy Kat*, de George Herriman, iniciando assim o processo de expansão e refinamento dos quadrinhos como mídia (SILVA, 2009, p. 2).

A primeira década do século XX funcionou como uma incubadora perfeita para o gênero quadrinístico. O humor, a fantasia, o *non-sense* e o traço primitivo – ora rude, ora delicado – marcam os trabalhos da época.

A história do gênero que, apesar de ter se espalhado pelo mundo e se adaptado sincreticamente nas mais diversas nações, permanece tendo os Estados Unidos como centro de referência, está diretamente ligada à história americana. Paralelamente à evolução dos quadrinhos, o mundo passava pela Primeira Guerra Mundial e subsequente crise de 1929. Além de toda a devastação material e psicológica causada pela guerra, o *crack* da bolsa de Nova Iorque levou a uma crise econômica e social sem precedentes na história.

1.2.1. A Era de Ouro

Estes infelizes fatores contribuíram para a popularização dos quadrinhos, pois, em tempos de escassez e de grandes baixas, ir ao cinema ou ao teatro era luxo para poucos. Assim, as *pulp magazines*, revistas tanto em prosa ilustrada como em quadrinhos, por serem feitas com papel de má qualidade, se tornaram uma alternativa de entretenimento de baixo custo, acessível à maioria da população. Nesse período, de acordo com Silva:

Tem início a chamada 'Era de Ouro' dos quadrinhos com o surgimento de personagens famosas até hoje, como Tarzan, de Hal Foster [nos quadrinhos especificamente, pois o personagem surgiu no romance *Tarzã dos Macacos*, de Edgar Rice Burroghs], Buck Rogers, de Philip

Nowlan, Tintin, de Hergé, Flash Gordon, de Rip Kirby, Dick Tracy, de Chester Gould, Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster, Batman, de Bob Kane, O Fantasma, de Lee Falk e Spirit, de Will Eisner dentre muitos outros (SILVA, 2009, p. 2).

O surgimento do gênero dos *super-heróis*, com grandes figuras modernas, apolíneas, carismáticas, que lutavam pelo bem, protegiam os fracos e oprimidos e vingavam os injustiçados caiu como uma luva. Serviu de bálsamo a uma população fragilizada, que aos poucos recuperava seu orgulho e sua esperança. Na dura realidade do período entre guerras e durante a Segunda Guerra Mundial, atuando também como um forte instrumento ideológico, as revistas em série da *Era de Ouro*, povoaram não somente o imaginário americano, mas de todo o mundo ocidental com ideais de força, moral, justiça e segurança encarnados em suas maravilhas mascaradas ou não, além de serem “uma forma de entretenimento barata com histórias de fácil compreensão onde (*sic*) o bem sempre vence o mal. Tudo para tornar o difícil período da guerra mais suportável” (DENARDIN, 2006, p. 6).

Como se já não bastassem as dificuldades econômicas e políticas contra as quais os quadrinhos tiveram que lutar, um inimigo ainda mais poderoso sepultou a *Era de Ouro*: O lançamento do famigerado livro **A Sedução dos Inocentes**, do psicólogo Fredric Wertham, em 1950, pintou as HQ's como uma verdadeira ameaça aos valores da sociedade norte-americana (*idem*). Para ele, a violência e obscuridade contidas em muitos *comics* eram responsáveis por grande parte da preguiça, corruptibilidade, delinquência e apatia da juventude de sua época.

A popularização dessas ideias na sociedade e, sobretudo, o apoio de subcomissões do senado americano levaram à formação de um “corpo de autocensura chamado *Comics Code Authority* (CCA, ou Código de Ética dos Quadrinhos)” (KNOWLES, 2008, p. 158), constituído pelos principais editores americanos, em 1954. A partir de então, o lado negro da humanidade, com todo o seu horror e cruza, foi banido das histórias. Pode-se dizer que estes fatores atravancaram o amadurecimento da mídia quadrinística, configurando-se como um verdadeiro retrocesso na história dos quadrinhos.

1.2.2. A Era de Prata

Já no pós-guerra, percebe-se uma certa renovação do ideal americano. Os super-heróis, vitoriosos, porém caídos pelos horrores das guerras, agora enfrentam antagonistas mais poderosos. Emergem com ainda mais força os super-heróis tecnológicos, da ficção científica, da mitologia, do espaço sideral. A ameaça, mais que o nazi-fascismo ou o comunismo, deixa de ser apenas vermelha, deixa de ser somente humana, ultrapassa as fronteiras terrestres. Tinha origem a *Era de Prata*, que começou em 1956 com a publicação de *DC Comics' Showcase 4*, trazendo a origem de Barry Allen, o novo *Flash*. Personagens já consolidados na época e famosos até hoje como *Lanterna Verde*, *Gavião Negro*, *Capitão América*, *Namor* e outros foram criados ou revisitados. Surgem a *Liga da Justiça*, o *Surfista Prateado*, o *Homem-Aranha*, o poderoso *Thor*, o *Quarteto Fantástico*... Com a consolidação do “lar dos maiores super-heróis do mundo”, a *DC Comics*, e, posteriormente, da famosa “casa das ideias”, a *Marvel Comics*, a *Era de Prata* se desenrolou sob a batuta de importantes autores como Mort Weisinger, Stan Lee, Jack Kirby, Julius Schwartz, Curt Swan, Steve Ditko, dentre tantos outros.

Após esse *boom* de renovação, seguiu-se um período de roteiros sem tantas inovações, a criação e produção dos quadrinhos pareciam estagnadas. No entanto, como afirma Greenberger, “os Estados Unidos padeceram de certa crise de identidade nos anos 60, como o assassinato do presidente Kennedy e a desilusão com a Guerra do Vietnã”¹ (GREENBERGER, 2008, p. 6). Então, gradativamente, as histórias começaram a se tornar mais politizadas, críticas e profundas.

1.2.3. A Era de Bronze

Grandemente influenciados pelo espírito subversivo e indignado da vanguarda de Greenwich Village², os super-heróis passam a se questionar, a questionar seu lugar e função na sociedade, no mundo. As certezas douradas e prateadas das eras passadas já não eram mais suficientes para as inquietações da condição humana naqueles tempos. É neste cenário que irrompe a *Era de Bronze*, paralela à qual se desenvolviam os

¹ Apesar de ter durado até 1975, a guerra do Vietnã, desde seu início, na década anterior, já se apresentava como uma empreitada frustrada para os Estados Unidos.

² Bairro de Nova Iorque conhecido por ser um ponto de ebulição intelectual, onde muitos músicos, escritores e outros artistas se encontravam nas décadas de 1960 e 1970. Lá, emergiram nomes como Bob Dylan e Alan Ginsberg, além de boa parte do movimento chamado *Geração Beat*.

quadrinhos alternativo e autoral emergentes. Além disso, uma

importante etapa de evolução dos quadrinhos surge [...] com a consolidação do conceito de *Graphic Novel* em trabalhos como *Maus*, de Art Spiegelman e *Um Contrato com Deus*, de Will Eisner. As *Graphic Novels* destacam-se por explorarem todo o potencial da narrativa quadrinística abordando, em narrativas mais longas e contidas numa única edição, temáticas mais complexas e adultas, aproximando mais ainda os quadrinhos da literatura (SILVA, 2009, p. 2).

As drogas, as causas dos nativos americanos, dos afrodescendentes, dos imigrantes e da mulher se fizeram presentes nos quadrinhos convencionais, vendidos nas bancas, o que pode ser considerado um dos grandes marcos da *Era de Bronze*, na qual a crítica social e a reflexão sobre as atitudes heroicas contribuíram para o amadurecimento do gênero. Ainda neste período, o aumento do preço do papel e da qualidade das revistas elevou o custo dos quadrinhos e, como passou a ser menos acessível financeiramente, a mídia deixou de ser, como em seus primórdios, um meio de comunicação para a grande massa, tornando seu público consumidor mais seletivo e exigente.

1.2.4. A Era Moderna

A influência das discussões éticas, políticas, sociais e até existenciais trazidas ao público nesse período se estendeu até meados da década de 1980, quando a desconstrução do conceito de herói teve seu ápice. Emergindo numa época em que muitas das ilusões perdidas começavam a ter de se ressignificar para continuarem vivas na tradição e no imaginário a *Era Moderna* dos super-heróis sofreu influências de todos os tempos e tem como marcas o revisionismo do conceito de herói, a emergência do conceito de anti-herói e as inovações trazidas à América pela *invasão britânica*³, como a sofisticação e o experimentalismo do quadrinho europeu, a influência da cultura pop e da contracultura, da fantasia e da “explosão ocultista vitoriana” (KNOWLES, 2008).

Do aparecimento de sociedades secretas, proliferação de movimentos religiosos e filosóficos alternativos, expansão das investigações psicológicas, paranormais e

³ A designação *invasão britânica* é repudiada por Alan Moore no documentário *The Mindscape Of Alan Moore*.

pensamentos esotéricos, ao estudo das mitologias, da alquimia, do tarô e da cabala, o movimento que se iniciou com a introdução de autores britânicos como Alan Moore, Neil Gailman e Grant Morrison no *mainstream* dos quadrinhos, a *invasão britânica* foi uma das maiores revoluções na história do gênero. Com o lançamento de obras como **Watchmen**, de Alan Moore, e **O Cavaleiro das Trevas**, de Frank Miller, pela DC, a consolidação de anti-heróis como *Wolverine* e *Justiceiro* na *Marvel*, a produção independente dos **Tartarugas Ninja**, bem como o surgimento da *Image* e da *Dark Horse Comics* como concorrentes de peso no mercado editorial dos quadrinhos, o conceito de herói é radicalmente desconstruído da década de 1990 aos dias atuais.

Apesar da descrição e caracterização das diferentes eras dos quadrinhos feitas até aqui, as controvérsias são constantes, uma vez que em se tratando de crítica – seja ela literária, musical, de cinema ou qualquer outra – a posição subjetiva do crítico diante de cada obra perpassa fatores que envolvem sua bagagem cultural, inclinação ideológica, contexto político e paradigmas sociais mais variados ainda. Diante da escassez de material teórico unânime que faça tal catalogação, bem como da fluidez de informação e valores culturais nesta “aldeia global” em que vivemos, qualquer classificação parece arbitrária, pois cada artista é singular e o mérito de sua obra pode ser negligenciado caso esta seja observada apenas enquanto parte de um movimento ou de uma corrente estilística. Como nos demais veículos de arte, sobretudo atualmente, a linearidade do tempo, a fixidez dos conceitos e várias certezas modernas são relativizadas pelo contexto e pela experiência individual de cada autor e, sobretudo, de cada leitor.

Num processo cada vez mais evidente de intercâmbio semiótico, a mídia dos quadrinhos desde seus primórdios trocou experiências, influências e concepções artísticas no campo narrativo com diversas outras mídias, o que pode ser visto de forma ainda mais frequente nos dias de hoje. No entanto, como sinaliza o próprio Alan Moore,

na tentativa de definir os quadrinhos, muitos comentadores não fizeram mais que desenhar comparações entre a mídia e outras formas de arte mais abertamente aceitáveis. [...] Ao invés de procurar similaridades superficiais entre quadrinhos e filmes ou quadrinhos e livros, na esperança de que um pouco da respeitabilidade dessas mídias recaia sobre nós, não seria mais construtivo focar nossa atenção naquelas ideias nas quais os quadrinhos são especiais e únicos? Ao invés de permanecer nas técnicas cinematográficas que os quadrinhos podem duplicar, não deveríamos considerar as técnicas que filmes **não podem**

duplicar? (MOORE, 2010, p. 3-4).⁴

E parece ser exatamente na passagem de uma mera comparação entre quadrinhos e outras formas de arte à tentativa de se utilizar das técnicas das narrativas gráficas que o cinema ou outras mídias não são capazes de reproduzir, que Alan Moore funda seu experimentalismo inovador, dando a devida atenção àquelas ideias e efeitos que somente os quadrinhos são capazes de reproduzir.

De qualquer forma, o cinema, a música, a computação gráfica, a literatura, a fotografia e diversos outros produtos da arte se assemelham entre si, em alguns aspectos, como filhos de um mesmo espírito de época (e de espaço). Se infiltrando e sobrevivendo do bom-gosto de consumidores específicos e exigentes, como mitos contemporâneos e eternos no conturbado e apocalíptico fim do século XX, os heróis e anti-heróis dos quadrinhos perduram no imaginário coletivo, criando toda uma classe de seguidores, dos meros simpatizantes aos fanáticos pelos personagens.

Concordando com Knowles (2008) em **Nossos deuses são super-heróis**, acreditamos que estes personagens terminam por ocupar, principalmente na cultura ocidental, o lugar que um dia já foi ocupado pelos deuses pagãos, pelos santos cristãos e pelos mais variados ideais modernos, manifestando-se através da linguagem com uma autonomia que chegaria a ser imanente, não fossem as conhecidas criatividade, inteligência e constante renovação dos bons autores ou dos narradores contemporâneos. Mas, como adverte Sigmund Freud em seu ensaio **Escritores Criativos e Devaneio**, de 1907:

Não devemos esquecer, entretanto, de examinar aquele outro gênero de obras imaginativas, que não são uma criação original do autor, mas uma reformulação de material preexistente e conhecido. Mesmo nessas obras o escritor conserva uma certa independência que se manifesta na escolha do material e nas alterações do mesmo, às vezes muito amplas. Embora esse material não seja novo, procede do tesouro popular dos mitos, lendas e contos de fadas. Ainda está incompleto o estudo de tais construções da psicologia dos povos, mas é muito provável que os mitos, por exemplo, sejam vestígios distorcidos de fantasias plenas de desejos de nações inteiras, os *sonhos seculares* da humanidade jovem (FREUD, 1996, p. 141-142).

⁴Todas as citações do livro *Writing for Comics*, de Alan Moore, são originalmente em inglês, porém, para manter a coesão e o ritmo do texto, optamos por traduzi-las, obviamente da forma mais fiel possível tendo em vista as limitações/distorções de qualquer tradução. Os termos em **negrito** também estão destacados no original.

Observamos nesta colocação a importância não somente da criatividade, mas do devaneio como porta de acesso a este tesouro popular que, além dos mitos e lendas, traz em si a memória do desejo humano, que se renova a cada grande narrativa e sobrevive no museu do imaginário, nutrindo o talento inventivo (como afirma Jung, “a própria palavra 'inventar' deriva do latim *invenire* e significa 'encontrar' e, portanto, encontrar 'procurando’” [JUNG, 2008, p. 99]) dos nossos narradores.

1.3. ALAN MOORE: UM MAGO DA LINGUAGEM, UM NARRADOR

Antes de iniciar qualquer análise ou especulação teórica sobre uma obra, como farei adiante, nada melhor que conhecer sua fonte, ou melhor, seu criador.

Alan Oswald Moore nasceu em 1953, em Northampton, uma das regiões mais antigas e pobres da Inglaterra. Era lá onde acabavam as famílias rurais que deixavam suas pequenas propriedades para trabalhar nas cidades na época da Revolução Industrial. Séculos depois o lugar, conhecido como *The Bourroghs* [Os Burros], não oferecia muitas perspectivas brilhantes de futuro para os que lá cresciam. Diante desse cenário hostil, em uma realidade ainda mais desanimadora, a única chance do menino Alan sair daquele limbo obscuro foi seu *mindscapes* [escape da mente, paisagens mentais] (VYLENZ & WINKLER, 2003).

Ele buscou refúgio em sua imaginação e em seus devaneios. Quando criança lia gibis e acreditava que o único modo de vida que existia era o da famigerada classe operária, à qual pertencia. Depois de um brilhante ensino fundamental, descobriu que nem toda a sua vontade de aprender seria suficiente para camuflar seu gênio curioso e seu intelecto superior num ambiente de pessoas vazias, insensíveis, ignorantes e alienadas da classe burguesa, predominante na educação superior inglesa. Devido a divergências entre seus valores e a política educacional, além, é claro, do fato de ter sido encontrado fumando maconha em um dos banheiros, o jovem Moore foi expulso da escola em que terminaria o ensino médio, bem como todas as outras escolas da região receberam uma carta de seu antigo diretor, na qual se referia ao mesmo como “sociopata” e afirmava ser ele uma péssima influência para os bons alunos de qualquer escola (*idem*).

Este fato colocou um ponto final em sua educação formal, como se simbolizasse

uma primeira mostra de recusa que um microcosmo da sociedade faz à franqueza e sobriedade de um jovem pobre, porém inteligente e capaz de fazer os outros pensarem por si mesmos por meio de provocações ou através de sua arte... Não tendo conseguido se matricular em nenhuma outra escola de sua região, ao se tornar um rapaz, teve que recorrer a empregos que não pediam referências, ou seja, os informais, nos quais a mão-de-obra abundante e sem qualificação trabalhava muito e recebia pouco e ainda tinha de se submeter às regras do empregador, independentemente de quais fossem. Trabalhou lavando banheiros em um hotel e como auxiliar em um curtume (do qual foi despedido por fumar maconha no local de trabalho).

Foi um longo e tortuoso caminho até que Alan Moore começasse a trabalhar como escritor e desenhista de *fanzines* na década de 1970 e “como cartunista, criando tiras para revistas de música e jornais *underground*” (KNOWLES, 2008, p. 219). Seus primeiros trabalhos sérios foram nas revistas *Embryo* e *Sounds*. Nesta última, como cartunista, escreveu e desenhou **Roscoe Moscou**. Entretanto, como revelaria em várias entrevistas nos anos seguintes, insatisfeito tanto com seu traço como com sua baixa produtividade como ilustrador, decidiu concentrar-se na criação de roteiros para quadrinhos. A seguir trabalhou para revistas como *Doctor Who Weekly* e *2000 A.D.*, onde criaria importantes trabalhos de ficção científica como **SKIZZ**, **D.R. & Quinch** e **A Balada de Halo Jones**.

Logo depois foi convidado a trabalhar na revista *Warrior*, onde produziu duas significativas séries: o drama distópico **V de Vingança** e o clássico **Marvelman**, sendo premiado (por ambos os trabalhos) com o título de melhor escritor de quadrinhos nos anos de 1982 e 1983 pela *British Eagle Awards*. Tal projeção catapultou-o para a *DC Comics*, que procurava novos talentos capazes de salvar algumas de suas séries em franca decadência.

Em 1982, após 19 números, a ***Saga of the Swamp Thing*** [A Saga do Monstro do Pântano] era uma sequência de histórias que apresentava baixas vendas e pouca receptividade por parte do público. Criado originalmente por Len Wein e Berni Wrightson em 1971, o **Monstro do Pântano** ganhou uma série regular publicada pela *DC Comics* em outubro/novembro de 1972 que acabou sendo cancelada em setembro de 1976. Somente a “mistura profana de terror à Lovecraft, ficção gótica do Sul e especulação geológica” (KNOWLES, 2008, p. 221) que Moore empregou na renovação do “avatar do verde” foi capaz de alavancar a série que, apesar de estar inserida em um

conjunto de histórias publicadas periodicamente por um grande selo, conseguiu destacar-se por abordar temáticas mais maduras e profundas e trazer em sua composição muito da marca pessoal e visão de mundo de seus autores, características que, até então, eram vistas somente no quadrinho autoral.

Após a compra dos personagens da antiga *Charlton Comics* pela *DC Comics*, Moore foi encarregado de reanimá-los. Daí resultou **Watchmen** que, de acordo com Knowles, “mudou a fisionomia dos quadrinhos pelos quinze anos seguintes” (KNOWLES, 2008, p. 221). Em seguida, seu **Crepúsculo dos Super-Heróis** foi vetado pelos diretores da *DC* por ser considerado muito “radical”. Possivelmente, este veto foi o motivo de sua saída dos quadrinhos convencionais e de seu longo exílio nos quadrinhos independentes, época em que produziu **Do Inferno**, obra em que questiona a própria realidade e se configura como um marco em sua carreira. A respeito deste período, Knowles afirma que “antes, ele professara a visão de mundo típica de um boêmio inglês de esquerda – niilista, materialista, e reducionista. Agora, ele mergulhava de cabeça no mundo do tarô, da Cabala e da magia ritual” (*idem*). Tal despertar ocultista levou-o a criar obras importantes como **Supremo**, de Rob Liefeld, e **1963**, nas quais homenageia a inocência dos heróis da eras passadas.

Em seguida, idealiza a linha de revistas *America's Best Comics (ABC)* que “brincava com os arquétipos básicos dos super-heróis” (*ibidem*) denunciando a profunda influência do *pulp* em sua carreira e criando paratopias futuristas, semelhante havia feito anteriormente na *Doctor Who Weekly* e na *2000 A.D.*, nas quais criticava o modo de vida contemporâneo, retratando-o sempre em sua essência mesquinha, extremada, retrô, pseudo-descolada e *kitsch* sob a apocalíptica atmosfera do *fin du siècle*, como que fazendo um balanço satírico do século XX. Daí surgiram obras e personagens de espírito aventureiro e saudosista como o núcleo familiar de **Tom Strong**, a equipe secreta de super-heróis da literatura que compõe **A Liga Extraordinária**, o distrito policial **Top Ten**, e seu conseqüente **Smax**, a antologia *Tomorrow Stories*⁵, revista de quatro histórias desenhadas por diferentes artistas e **Promethea**, objeto de análise do presente estudo.

Dentre os inúmeros gênios de nossa época, Alan Moore se destaca como um

⁵ As quatro histórias que compunham a *Tomorrow Stories* foram: **Greyshirt**, que faz franca referência ao *Spirit*, de Will Eisner; **First American**, que lembra o *Fighting American*, de Simon e Kirby; **Cobweb**, no qual trabalhou pela primeira vez com sua atual namorada Melinda Gebbie; e o prodígio infantil **Jack B. Quick**.

visionário. Tendo se autorizado *magos* ao completar 40 anos de idade, o politicamente lúcido, eticamente sóbrio e sutilmente incisivo autor, afirma exercer seus poderes através do instrumento mágico da linguagem (VYLENZ & WINKLER, 2003). Literalmente, a expressão inglesa *to put a spell*, da qual a tradução mais comum para o português é “enfeitiçar”, se analisada um pouco mais a fundo, nos revela o imenso poder da linguagem, a mágica da semântica, principalmente no vocábulo *spell*, que, em nossa reducionista língua vernácula, significa “soletrar” (*to put* = por, colocar, botar; *a* = um/uma; *to spell* = soletrar/formar ou desmanchar uma palavra, ato que pode se remeter a dimensões reais ou abstratas). Parece-nos que, no Inglês, a liberdade conceitual que o sistema semântico proporciona, bem como a influência de toda a história da língua (resquícios que vão das antigas crenças pagãs celtas à ocupação dos invasores normandos, da sacralidade e corruptibilidade da aristocracia aos *Beatles*) concede um lugar completamente poderoso à palavra, característica muito presente na produção de vários autores não somente britânicos, mas que criam em língua inglesa.

Já na década passada, Alan Moore lançou outros trabalhos magistrais, a exemplo do especial **A Piada Mortal**, da criação do mago da classe operária londrina **Constatine** e da obra prima **Lost Girls**, uma história pornográfica⁶, na qual *Doroty* (do *Mágico de Oz*), *Wendy* (de *Peter Pan*) e *Alice* (de Lewis Carroll) se conhecem e trocam experiências sexuais – o autor vê o sexo como uma expressão pura e saudável de uma certa “pulsão de vida” – num hotel em Viena, durante a Primeira Guerra Mundial (a guerra, em sua linguagem, é uma manifestação “pulsão de morte”, à destrutividade [VYLENZ & WINKLER, 2003]), na qual fez parceria com sua namorada Melinda Gebbie.

Atualmente, além de se dedicar à literatura em prosa, como em **A Voz do Fogo** (2002), e aos projetos musicais *The Highbury Working* (2000) e *Unearthing* (2010), ao lado de Tim Perkins e David J, do *Bauhaus*, Alan Moore faz intervenções visuais e sonoras, criando ambientes psicodélicos e sinestésicos, com o objetivo de criar diferentes estados de percepção e consciência para os privilegiados expectadores de sua obra (*idem*).

⁶ O próprio Alan Moore prefere este termo, afirmando que vemos com olhos estreitos e preconceituosos a beleza, a naturalidade e o que de saudável o sexo tem, no documentário **The Mindscape Of Alan Moore**. Reforçando este ponto de vista, recentemente lançou uma obra chamada **25000 Years Of Erotic Freedom**.

1.4. “TEM FEDOR DE MIRRA POR TODA PARTE”⁷: O MISTÉRIO DE *PROMETHEA*

Alan Moore é um escritor profundamente envolvido em experimentar todas as possibilidades de significação que as narrativas gráficas possam provocar no leitor, bem como em explanar suas crenças e filosofia, preocupação quase que simbiótica de suas obras. É através de seu trabalho como escritor e roteirista de quadrinhos que ele exerce seus poderes de mago (VYLENZ & WINKLER, 2003). *Promethea* é particularmente clara nesse sentido, pois ao misturar inúmeros elementos mitológicos e símbolos originários das mais variadas culturas e tempos – da antiguidade helênica ao, então, futuro ano 2000 – o roteiro de Alan Moore, em perfeita sintonia com o lápis de J. H. Williams III e os arte-finalistas Mick Gray e Todd Klein, explora um universo estranho e familiar a todos nós, o da imaginação, da fantasia, do devaneio e da criação (diria, inclusive, da fé, se este não fosse um termo tão desgastado em nossa cultura ocidental).

Lançada originalmente em agosto de 1999, pela *Americas's Best Comics*, a série mensal, que se desenrola em trinta e dois números e um especial maravilhosamente complexos, foi publicada em bancas nos países de primeiro mundo até 2005. Entretanto, optamos por delimitar esta análise apenas aos seis primeiros números da série, pois, além da própria inviabilidade de analisar tão vasto conteúdo em tão pouco tempo, percebermos que a ideia central contempla tanto o microcosmo de cada história, como traz em si o macrocosmo, a unidade significativa, que é a série completa. O encadernado **Promethea: Livro 1** (cuja magnífica capa, na qual um halo sobre a imponente e austera personagem carrega os dizeres “Se ela não existisse teríamos que inventá-la” e belíssimos hieróglifos e símbolos sagrados ancestrais se espalham como adornos, foi feita por nada mais nada menos que o “retratista dos deuses” Alex Ross) foi publicado no Brasil em 2008, pela Pixel Media, e traz metade do primeiro arco da heroína em seis capítulos – respectivamente, **A Radiante Cidade Celestial**, **O Julgamento de Solomon**, **A Misteriosa Terra Encantada**, **Um Romance de Fadas**, **Terra de Ninguém** e **Princesa Guerreira de Hy Brasil** –, os quais compõem o *corpus* de análise do presente estudo.

O texto **O Enigma de Promethea** de autoria de Sophie Bangs, uma

⁷ Fala do demônio Andras no encaço de Promethea (In: MOORE, A & J. H. WILLIAMS III, 2008, p. 54).

universitária que pesquisa sobre a misteriosa entidade para seu trabalho de conclusão de curso, abre o volume. Nele se encontram todas as informações que nossa aprendiz conseguiu catalogar sobre aquela que, até então, nada mais é que uma enigmática figura folclórica que misteriosamente aparece de tempos em tempos na cultura norte-americana. Desde sua primeira aparição como uma das quatro ninfas da *Rainha Titânia*, no épico de fantasia romântica **Um Romance da Fadas**, de Charlton Sennet (1800); ou a benigna e maternal fada princesa, da série dominical do *New York Clarion*, **Little Margie na Misteriosa Terra Encantada**, de Margaret Taylor Case (1919); ou **Uma Rainha Guerreira de Hy Brasil**, na publicação *pulp Estórias Fabulosas*, de Marto Neptura, pseudônimo de uma série de roteiristas fantasmas (1924); ou ainda como atração principal da revista **Smashing Comics** (1941), ganhando um número próprio em 1946 e se tornando uma heroína científica quando relida por William Woolcott na América contemporânea; até a mulher inteligente e terna, de pele “lustrosa como madeira de lei” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 5), do roteirista Steven Shelley, Promethea se apresenta como esta misteriosa heroína que aparece de forma recorrente, sempre descrita com paixão pelos artistas que a nutriram de vida.

Aberta a esplêndida capa de J. H. Williams III e Mick Gray, estamos em 411 d.C., em Alexandria, no sincrético Egito helênico, onde um mago, alquimista hermético, pai da pequena Promethea, a envia ao deserto sob a prometida proteção de seus deuses, para minutos depois ser morto por uma turba de cristãos fanáticos por ter sido identificado com o paganismo. O mesmo fim trágico de sua mãe, Hipátia, filósofa de Alexandria nascida aproximadamente em 370 d. C. e assassinada em 415 d. C., muito bela e reverenciada por sua inteligência e eloquência (*idem*, p. 9).

Depois de perambular sofrendo com fome e frio, uma amálgama que se apresenta como *Tot-Hermes*⁸, aparece e fala à pequena Promethea caída com o rosto encharcado de lágrimas: “Não tenha medo. Você estava perdida, mas agora foi encontrada. [...] **Não posso** lhe proteger. Não neste mundo. Nossa influência aqui está se **desvanecendo**, nossos sacerdotes estão sendo **mortos** pelos seguidores do **novo** deus. Uma **era de trevas** está vindo. Apenas no **meu** mundo, **Imatéria**, eu poderia

⁸ *Tot-Hermes* é uma amálgama dos deuses *Tot/Toth*, deus egípcio da sabedoria, com corpo de homem e cabeça de pássaro, trazendo na mão esquerda um cajado com ponta de ankh e *Hermes*, deus grego que tinha como função divulgar e interpretar a vontade dos outros deuses, usa chapéu alado e caducéu; também conhecido na alquimia como *Hermes Trimegisto*, que significa “Hermes três vezes grande!”

protegê-la... E **lá** você não seria mais uma **garotinha**. Seria uma **história**.”⁹ (fala de Tot-Hermes, MOORE & WILLIAMS, 2008, pg. 29). Diante dessa proposta, a menina pergunta se permaneceria viva e se poderia voltar a visitar este mundo, ao que os deuses responderam “Você viveria **eternamente**, como as histórias. Quanto a **voltar**, bem... Às vezes, se uma história for **muito** especial, ela pode **conquistar** as pessoas. Veremos” (MOORE & WILLIAMS, 2008, pg. 29). E assim, Promethea se foi para Imatéria, que não é muito longe, “Fica sempre no lugar onde você **está**” (*idem*).

A história da menina em Alexandria corre paralela à de Sophie, na Nova Iorque de 1999. Por vezes, a cena de uma história reflete sentimentos, impressões e emoções da outra, funcionando como uma metáfora ou analogia entre um contexto e outro – mesmo que ambos estejam distantes quase 10000 quilômetros no espaço e 1588 anos no tempo. Essa técnica, na qual a mesma ideia fundamental se refrata em duas (ou mais) possibilidades – como uma trama composta por fios narrativos que vêm de longe, no tempo e no espaço, e se entrecruzam, formando um ponto de convergência que é o enlace da história – é uma estrutura narrativa abundantemente utilizada por Alan Moore, como afirma em seu texto **Writing For Comics** [Escrevendo para Quadrinhos]: “Outra estrutura seria começar no meio da história e preencher seu plano de fundo ao mesmo tempo em que você projeta a história no futuro, se movendo nos dois sentidos no tempo com as narrativas se desenrolando concomitantemente” (MOORE, 2010, p. 15).

Explorando as mais variadas possibilidades narrativas, inclusive no próprio *design* e nos *layouts* das páginas, a equipe criativa de **Promethea** elabora uma história composta por retalhos de outras histórias intrincadas e interdependentes. Introduzindo a prosa de Sophie Bangs e intercalando enredos que acontecem nos mais ímpares contextos, a obra transporta o leitor pelas mais variadas ambientações (a Alexandria de 411 d. C., os taxis e as ruas Nova Iorque de 1999, o escritório do inimigo bruxo Benny Solomon, a casa de shows *Trotsky's*, o *Hospital Southtower*, os recônditos de *Imatéria*, a casa de Sophie, a *Escola de Mentas Elevadas*, a biblioteca etc.), o que se configura como uma característica versátil da plasticidade comunicacional ofertada pelos quadrinhos nas mãos de grandes narradores. Nesse sentido, percebemos na escrita do

⁹ Tanto nesse trecho quanto nas citações subsequentes, as palavras destacadas nas falas dos personagens (em **negrito**, entre <...> ou tachadas) estão dessa forma pois recebem tal destaque na obra. Reconhecemos, no entanto, a dificuldade de falar a respeito de uma mídia como os quadrinhos devido à frequente necessidade de abusar das descrições em detrimento de reproduzir tantas imagens.

“mago de Northampton” um traço que Walter Benjamin apontou como sendo comum a todo grande narrador:

a facilidade com que se movem para cima e para baixo nos degraus de sua experiência, como numa escada. Uma escada que chega até o centro da terra e que se perde nas nuvens – é a imagem de uma experiência coletiva, para a qual mesmo o mais profundo choque da experiência individual, a morte, não representa nem um escândalo nem um impedimento (BENJAMIN, 1994, p. 215).

Contando a história como quem a conhece completamente, mas rememora ou lembra pedaços, aos poucos, em *flashes*, e os vai catalogando da forma que aparecem, como uma verdadeira tempestade de ideias, Moore elabora um roteiro alinear, no qual as informações emergem de todos os detalhes, de todos os discursos e se entrançam em um só enredo coeso e plurissignificativo.

Promethea é vista por alguns de seus inimigos (elementos essenciais na saga de qualquer herói), a exemplo de Benny Solomon e Jack Faust, como a última maldição que seu pai conjurou ao mundo dos homens e sua influência haveria de ser responsável por trazer o *apocalipse*. Atuando de forma semelhante ao oráculo da Licaônia,

dirigido pela ninfa Érato, a quem Pã inspirava, tal como Apolo inspirava as pitonisas em Delfos [... ou como] os êxtases dos rituais orgiásticos de Pã ao lado do êxtase de Cibele, do frenesi bacante de Dionísio, do frenesi poético inspirado pelas Musas, do frenesi guerreiro do deus Ares (Marte) e, acima de tudo, do frenesi do amor, como exemplos daquele divino 'entusiasmo' que supera a razão e libera as forças da escuridão destrutivo-criativa (CAMPBELL, 2007, p.85),

ela é a representação viva de todas as potencialidades da mente humana, em todas as suas nuances. Nesse sentido, Moore explora todo o poder criativo e, paradoxalmente, destrutivo que o “fogo da imaginação” inspirado por esta história viva pode ter. Entretanto sua influência, mais que um *apocalipse*, parece promover uma *Apokatastasis*, ou seja, uma restituição (JUNG, 2008, p. 88-89) da subjetividade e da inventividade de seus protegidos; um eterno renovar-se – ideia bem distante da fatalista certeza de um fim apocalíptico.

O nome da heroína é uma referência direta ao mito grego de Prometeu, filho do titã Jápeto. Ele e seu irmão Epimeteu, o “inábil” ou o “retardado”, foram incumbidos de fazer o homem e os outros animais, bem como de assegurar-lhes as faculdades necessárias à sobrevivência. Epimeteu distribuiu com tanta prodigalidade os dons a

cada animal, que quando chegou a vez do homem, todos os dons haviam se esgotado. Então, pediu ajuda a seu irmão Prometeu, que, com o auxílio de Minerva, acendeu sua tocha no “carro do sol” ou, em outra versão, na “forja de Hefesto”, roubando o fogo solar e trazendo-o para o homem. Como punições, Zeus/Júpiter enviou Pandora, a primeira mulher, a Epimeteu e acorrentou Prometeu a um rochedo, onde será roído pelo Abutre, filho de Equidna, por toda a eternidade (BULFINCH, 1999, p. 19-22; DURAND, 1996, p. 92-93).

Promethea é uma musa cujo poder se constitui da fé, do entusiasmo e da criatividade daqueles que a trazem a este mundo através do fogo de sua imaginação. Ela é esta misteriosa figura feminina que aparece de forma recorrente no folclore, como uma Calíope ou uma Mnemosyne (BENJAMIN, 1994, p. 211) que não somente inspira, mas se presentifica, como uma pulsão “construtiva e poética (*poiesis*: 'criação')” (DURAND, 2004, p. 37), sempre descrita com paixão e entusiasmo pelos artistas que a deram vida, como uma “padroeira” do devaneio, da fantasia e da criação.

Nesta história, roteirista e artista exploram juntos todas as possibilidades narrativas dos *comics*, como linguagem, e provam que os quadrinhos têm o mesmo poder de debater conteúdos sérios, denunciando, satirizando, ironizando o absurdo da realidade, e de se tornarem clássicos como qualquer outra literatura canonizada.

Acompanhando os passos de Sophie Bangs em **Promethea: Livro 1**, pretendemos mergulhar no emaranhado narrativo do presente futurista de Moore e Williams III e encontrar elementos que auxiliem na jornada de cada um de nós. Para tanto, uma apreciação feita do ponto de vista desse local de *entre-saberes*, que é o imaginário (DURAND, 1996), baseada em autores que vão da psicanálise, passando pela filosofia, crítica literária e sobre quadrinhos, à antropologia, parece pertinente. Objetivamos ainda, proporcionar uma leitura dos quadrinhos, para além do entretenimento, como uma nova forma de narratividade capaz de veicular experiências significativas que podem ser estruturantes na formação dos desbussolados sujeitos contemporâneos (FORBES, 2004).

CAPÍTULO II

2. A JORNADA DE SOPHIE BANGS

Como mencionado anteriormente, o texto **O Enigma de Promethea**, de Sophie Bangs, abre a narrativa com todas as informações que nossa aprendiz conseguiu catalogar sobre Promethea, até então. A capa de **Promethea #1** irrompe com todas suas cores e conceitos.

A seguir, como uma *recherche*, numa história que se passa em 411 d.C., em Alexandria, no sincrético Egito helênico, um mago, alquimista hermético, pai da pequena Promethea, a envia ao deserto sob a prometida proteção de seus deuses, para minutos depois ser assassinado por monges cristãos.

Esta narrativa é cortada pela abertura d'A Radiante Cidade Celestial:



(MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 12-13)

De repente, estamos em 1999 d. C., numa Nova Iorque futurista e cacofônica, com letreiros coloridos e fluorescentes, carros sem rodas, discos voadores da polícia,

prédios de todas as formas e inúmeras passarelas vertiginosamente altos que funcionam como outros andares da cidade.

Num taxi, Sophie despede-se de sua amiga Stacia, cujo trabalho final seria sobre o *Gorila Chorão* (figura que continua a aparecer por toda a história nos letreiros, *outdoors*, camisetas, relógios e até em Imatéria), e vai até aquela que incorporou a última Promethea, Barbara Shelley¹⁰, a fim de entrevistá-la para seu trabalho final da faculdade.

2.1. O CHAMADO DA AVENTURA¹¹

Como toda ou quase toda aventura, a de Sophie Bangs começa com uma busca, para os mais supersticiosos, um chamado, e ao longo do caminho, percebe-se que atender a este chamado, analisando-se a situação de forma objetiva, realista e sóbria, foi um erro. Segundo Campbell, (2007, p. 60) “Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente conhecidas”, exatamente como aconteceria à nossa aspirante a heroína.

Barbara Shelley parecia saber muito bem disso, pois, quando Sophie foi até seu apartamento a fim de entrevistá-la para sua pesquisa, ao perceber o profundo envolvimento da jovem com seu trabalho, arrependeu-se de ter concordado com a entrevista e a alertou sobre os perigos de investigar o desconhecido: “Você não quer ir atrás de **folclore**. E não vai querer que o **folclore** venha atrás de **você**.” (fala da viúva Shelley, em MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 15), dispensando nossa heroína.

Observamos aqui certa continuidade no pensamento sobre o *desconhecido*, traduzido de forma simplista na fala de Barbara por “folclore”, e compreendido por Jung da seguinte maneira:

O desconhecido se divide em dois grupos: o concernente aos fatos exteriores que podemos atingir por meio dos sentidos, e o que concerne ao mundo interior que pode ser objeto de nossa experiência imediata. O primeiro grupo representa o desconhecido do mundo ambiente, e o segundo, o desconhecido do mundo interior. Chamamos de

¹⁰ Barbara Shelley é a viúva de Steven Shelley, roteirista que substituiu William Woolcott após sua súbita e bizarra morte em 1970. Sophie não sabe, mas Barbara é aquela que foi veículo de Promethea pela última vez, até então.

¹¹ Título de Joseph Campbell (2008, p. 59-60)

inconsciente a este último campo (JUNG, 1990, p. 1).

Este mergulho no desconhecido ou no inconsciente acontece sempre que cada um de nós, tanto na vida real como na ficção, se entrega a uma empreitada qualquer. De uma pesquisa ou processo terapêutico, à participação em algum *reality show* ou criação de uma obra de arte, ou qualquer outra atividade à qual nos dediquemos de forma intensa e verdadeira, somos meio que guiados por um desejo cuja fonte, objeto e alvo, no mais das vezes, ignoramos. Este mergulho no escuro parece ser o primeiro passo da aventura, da jornada de Sophie.

2.2. A SOMBRA

Após a entrevista frustrada, a caminho do espetáculo da banda *The Limp*, na rua St. Mark, Sophie é abordada pelos Cinco Caras Bacanas, os heróis científicos residentes da cidade que foram guiados por um “*flash* psíquico” de Kenneth, um sensitivo capaz de pressentir possíveis perturbações provocadas por criaturas extraterrestres, conspirações governamentais, seitas demoníacas e outras coisas do tipo. Verificando que a garota estava bem e nada, além do seu trabalho final, a afligia, os vigilantes seguem sua patrulha (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 18-19).

Extasiada pelo encontro com os heróis, que àquela altura já eram celebridades, Sophie não percebe que uma sombra, que não é a sua, a persegue. Sobe as escadas e chega ao lote 25, onde sente uma presença e diz “O-olá?”, uma voz sinistra responde “<Olá.>” e a sombra põe a mão em seu ombro. Ela corre desesperada, aos gritos “Meu deus, Jesus, Mãe, Buda... O que foi que **eu fiz?** Eu não fiz **nada!** Eu sou uma **universitária!** Tudo que eu fiz foi ler **livros!** O que foi que eu... fiz?” (*idem*, p. 20-21). A sombra a pendura pelo calcanhar, na sacada de uma passarela, responde “<Os livros errados.>” (*ibidem*, p. 21) e a solta no abismo.

Esta sombra lacônica, que julga e sentencia a protagonista como um impiedoso e kafkiano censor, tange os contornos definidos por Jung para *a sombra* enquanto um *arquétipo* do inconsciente coletivo que existe *a priori*, antes do próprio inconsciente e da consciência individuais (JUNG, 1990, p. 6). “O arquétipo é, na realidade, uma tendência instintiva, tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho e o das formigas para se organizarem em colônias” (*idem*, 2008, p. 83) e se apresenta

semelhantemente ao que “Freud chamava de 'resíduos arcaicos': formas mentais cuja representação não encontra explicação alguma na vida do indivíduo e que parecem, antes, formas primitivas e inatas, representando uma herança do espírito humano” (*ibidem*, p. 82).

Ao lado do *animus* e da *anima*, a *sombra* é um dos arquétipos que se caracteriza mais nitidamente, carregando todos os traços obscuros e inferioridades do indivíduo, influenciando ou perturbando frequente e intensamente o *eu*. Para ele, “a sombra constitui um problema de ordem moral que desafia a personalidade do eu como um todo, pois ninguém é capaz de tomar consciência dessa realidade sem despender energias morais” (JUNG, 1990, p. 6). Talvez Sophie nunca tenha dispendido tantas energias, não só morais, mas também pulsionais, emocionais e imaginativas, como fará ao longo desta empreitada, enfrentando, além do *SMEE* (sigla que significa *Semi-Mindless Elemental Entity*, mas cuja pronúncia em inglês pode levar ao trocadilho *it's me* [sou eu]), a sombra de suas próprias inseguranças e vicissitudes.

2.3. A ANIMA

De volta à história. No meio da longa queda, Sophie é apanhada por uma mulher robusta, morena, de cabelos negros, com elmo, braceletes, espada e cinta dourados, como uma guerreira, que a põe à salvo e enfrenta a sombra, que agora é conhecida como *SMEE*. Depois de jogar o *SMEE* na frente de um carro voador em alta velocidade, com o ombro esquerdo gravemente ferido no combate, a mulher foge sob a chuva com Sophie até um lugar onde possam “se **esconder** e atrasar o **inevitável**.” (fala de Barbara em MOORE & WLLIAMS, 2008, p. 26). Chegando a um galpão abandonado, a garota pergunta “O-olha, o que tá rolando aqui? Quem é você?” e a mulher responde “Quem sou eu? Ha, ha, ha! Essa foi boa! Porra, sou a Promethea, sua idiota!” (*idem*, p. 27).

Emergindo como uma manifestação da *anima* junguiana, esta Promethea “enferrujada” de meia-idade – que está acima do peso e desiludida, fala palavrões e tem pouca paciência, mas suficiente imaginação – não somente salvou a medrosa universitária da queda e do *SMEE*, como também será sua própria *Senhora da Casa do Sono*, cumprindo o papel da “anciã solícita e fada-madrinha [que] é um traço familiar

das lendas e dos contos de fadas” (CAMPBELL, 2007, p. 76). Esta imagem da “Senhora Alma”, como denominou Spitteler (*apud* JUNG, 1990, p.11) se faz presente em todas as representações femininas da obra, da amiga Stacia, que muitas vezes funciona como o “grilo falante” de Sophie, às auxiliadoras Prometheas que virão para ministrar os novos saberes necessários à jornada da jovem. A respeito da anima como um fator projetante, Jung argumenta:

O fato que se exprime no conceito de anima é um conteúdo sumamente dramático do inconsciente. Podemos descrevê-lo em linguagem racional e científica, mas nem de longe exprimiríamos seu caráter vital. Por isso prefiro, de modo consciente e intencional, as intuições e maneiras de exprimir intuitivas e dramáticas da mitologia porque, tendo em vista seu objeto, isto é, os fatos anímicos e vitais, tal procedimento não é só muito mais expressivo, como também mais preciso que a linguagem científica abstrata que muitas vezes corteja a opinião segundo a qual suas intuições poderiam ser substituídas por equações algébricas (*idem*)

Assim, apreendendo este conceito mais pela via intuitiva que pela científica, somos surpreendidos por esplêndidas manifestações da anima ao longo da série.

Depois de narrar sucinta e poeticamente sua história, a Promethea guerreira e robusta se esvai, deixando para trás uma Barbara Shelley velha, gorda e gravemente ferida. No entanto, uma história justa e humana como Promethea jamais deixaria duas mulheres, cuja desventura se devia a ela mesma, em perigo, à mercê de suas próprias poucas forças...

Após escapar da sombra e ser salva de uma queda provavelmente fatal, Sophie parece atravessar o **primeiro limiar** (CAMPBELL, 2007, p. 82-91) de sua jornada e para sobreviver, ela precisa conceber Promethea, escrevendo “Uma descrição, um poema... qualquer coisa” (fala de Barbara em, MOORE & WLLIAMS, 2008, p. 31).

2.4. A PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR

Nesse momento, como em tantos outros pontos críticos da vida real e da ficção, a tensão dá a tudo contornos sombrios e parece minar as forças, a esperança e imaginação de qualquer um. Mas mesmo assim, Sophie escreve:

~~O nome dela era~~ / ~~Promethea, tu és~~ / Eu sou Promethea e tomo meu nome / Por ele ~~amarrada~~ presa a uma pedra e atormentada por pássaros. / Em mim queima sua ~~divina~~ Celestial chama roubada. / Eu sou as palavras transformadas em carne; a carne em palavras. / Eu sou Promethea, / meu pai ~~assassinado~~ morto, / Martirizado, seu ossos com manchas ~~negras~~ vermelhas de Heresia / Por aqueles que transformariam Deus novamente em Líder / Um mundo amargo ~~em~~ por sua amarga Alquimia. / Eu sou Promethea, / Adotada por deus, / Criada em suas colinas e vales ~~sagrados~~ imateriais. / Minha ~~história~~ lenda é do largo mundo substancial, / Mas minha substância é do mundo das lendas. / Eu sou Promethea, / Sou a criança que está / Entre a Terra firme e o ar insubstancial, / Um ~~sonho~~ pesamento que ainda trança os fios / arrastados pela chuva, / E mortais são as sandálias que visto. / Eu sou Promethea, / Da pura luz da Mente / Inclino-me sobre a ~~escuridão~~ as trevas da Terra. / Do dia das Fábulas, / Descendo até os frios fatos / com pesado poder, / De atmosferas líricas à / argila mamífera. / Eu sou Promethea, a tão falada, / O tronco mítico que a Razão se esforça para curvar. / Eu sou a voz que resta, assim que o livro termina... / Eu sou o sonho que o despertar não encerra (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 32-34).

Percebemos que de seu titubeante início – na terceira pessoa do indicativo (“O nome **dela** era”), na segunda linha onde *Promethea* é o vocativo (“Promethea, **tu** és”) e a cada palavra excluída por nossa insegura e indecisa poetiza – à escolha da redação em primeira pessoa (“**Eu sou** Promethea”), reforçando a crença do próprio Alan Moore, que a “criatividade é um fenômeno progressivo e contínuo” (2010, p. 44).

Partindo de um começo sofrível, cheio de palavras riscadas, que também compõem um sentido no todo narrativo, e indo em direção a certa segurança e altivez que crescem gradativamente ao longo do poema, Sophie, pela via da escrita, vai chegando a uma solução.

Sentindo o cheiro do medo e o resiliente poder da criação emanando do velho galpão, o *SMEE* se aproxima e ataca Barbara, que, descrente da capacidade da curiosa, porém, aterrorizada universitária, tenta demovê-lo de seu objetivo:

SMEE: <Eu disse que ia te matar. Cadê a garota?>

Barbara: Você está **errado** sobre ela. Seja lá quem for. Ela não é a escolhida. **Não leva jeito**. Deixa ela em **paz!**

SMEE: <Não foi o que eu perguntei. Onde está ela?>

Barbara: **Aaaa! Quem mandou você? Foi Jack Faust ou a Rainha da Noite?** Por Deus, estou falando. Ela não é a **escolhida!** É só uma **garota inútil! É uma ninguém!** Ela é... (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 34-35).

Neste clímax de tensão, no exato e decisivo momento em que o *SMEE* ergue

Barbara pelo pescoço a fim de estrangulá-la, eis que, de quadro a quadro, surge uma silhueta revestida de luz e poderosos símbolos: Caduceu e bracelete de cobras; armadura dourada com um *ankh*, um escaravelho e louros em alto relevo; esvoaçante tecido branco bordado por motivos gregos; cabelos negros trançados embaixo do elmo alado, *a lá* Hermes; e grandes tatuagens (Tot na perna esquerda e um escaravelho com asas de ave nas costas)...

Promethea: <Eu sou Promethea, a mais ardente faísca das artes... sou toda a inspiração... todo o desejo.>

SMEE: <Ah, meu Deus! Ah, **caralho...**>

Promethea: <A chama da imaginação nas trevas da humanidade... EU SOU PROMETHEA... Eu lhe trago **FOGO!**> (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 35-36).

Surgindo pela primeira vez, como uma *deusa* ou um *auxílio sobrenatural* (CAMPBELL, 2007, p. 111-112/74-76), encarnando a sabedoria, a bondade e o consolo do mundo como uma derivação da *imago* materna (BENJAMIN, 1994, p. 216), Promethea, agora tendo Sophie como veículo terreno, vem em socorro de Barbara, trazendo o fogo dos deuses contra a sombra maligna que a perseguia:



(MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 36)

A rápida e fácil batalha que se segue nas duas páginas seguintes dão uma pequena mostra do imenso poder de nossa heroína. Promethea, em sua nova versão cheia de energia e frescor, oblitera o *SMEE* e socorre Barbara – fato que espelha ela própria socorrendo Sophie, anteriormente, nas páginas 22 e 23 – de forma cuidadosa e maternal. Diante da surpresa e preocupação, além dos graves ferimentos de Barbara, Promethea a tranquiliza:

Promethea: <Você perdeu muito sangue. Não tente falar.>

Barbara: M-mas preciso **lhe contar** tantas coisas. Há muito que você precisa **saber...** Precisa saber sobre seus **antecessores**, Margie **Case** e o pobre Bill **Woolcott** e os outros. Precisa conhecer seus **inimigos**. F-foi provavelmente **O Templo** que enviou aquele *smee*. E tem **Imatéria** também...

Promethea: <Calma, Barbara. Haverá tempo para me contar depois, quando você estiver bem. Agora que voltei, tenho todo o tempo do mundo. Tempo... e a radiante **cidade** celestial!> (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 39-40).

Na última página, para de chover e a polifônica Nova Iorque, com seus *outdoors* do Gorila Chorão e sua *Casa de Mágica Moore* ao fundo, segue entrando na noite neon. Promethea ascende com Barbara em seu braço esquerdo, como que guiada pelo caduceu em sua outra mão, numa moldura oval, encimada pelo sol; na porção superior: Tot à direita e Hermes à esquerda; e na inferior: uma coroa de louros e um escaravelho.

2.5. OUTRA SOMBRA

Após a capa de **Promethea #2**, que apresenta a heroína sendo encurralada por duas grandes bestas, **O Julgamento de Solomon** se inicia com Promethea levando Barbara ao Hospital Southtower, em meio à polifonia sinestésica e à psicodelia futurista da cosmopolita capital do mundo. Nos três primeiros quadros, dispostos na vertical como grandes vitrais, o leitor acompanha tanto o diálogo entre as duas mulheres como a reação das pessoas nas ruas, a patrulha d'Os Cinco Caras Bacanas e o espetáculo da banda *The Limp* na casa de show Trotsky's, onde Stacia, a amiga de Sophie, toma uma bebida chamada *Synapti-cola: Einstein in a bottle*. Chegando ao hospital, Promethea saúda *Kyre Aesclepius*, o deus da cura, e entrega a mulher ferida aos cuidados das enfermeiras. A viúva, com esforço, tenta alertá-la sobre perigos piores que *SMEES*.

Na página seguinte, uma breve mostra desses perigos: No centro de um círculo de conjuração, em um escritório qualquer fora de Nova Iorque, Benny Solomon invoca os dois marqueses do inferno, demônios comandantes de grandes legiões, Marchosias e Andras. O primeiro já foi um nobre nos céus e pretende voltar ao sétimo trono, ao lado de seus irmãos não caídos, em mil e duzentos anos. O segundo tem trinta legiões sob seu comando e logo pergunta “Então, qual é o **trabalho?**” (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 46). Na macabra negociação, Promethea é descrita por Solomon, que presta serviço a um grupo chamado *O Templo*, como “algum tipo de **encarnação** recorrente do outro lado” (*idem*, p. 47) que deve ser totalmente aniquilada e reforça “Não deixem nem o **pozinho mágico**, certo?” (*ibidem*).

Em seguida, enquanto o avatar do imaginário desce da torre do hospital à fervilhante metrópole, ainda desorientada pela enxurrada informacional do fim do século XX, os painéis luminosos do plantão digital *TEXTura* nos atualizam sobre: a) o

tiroteio na 5ª Avenida entre Os Cinco Caras Bacanas e o omnipata¹² Boneco Pintado, no qual Marv, um dos heróis residentes, foi gravemente ferido; b) uma previsão de chuva com níveis de “patógeno” entre tolerável e bom; c) a sensação do momento com o inválido rock inglês da banda *The Limp*, que concluía sua turnê pelos EUA com um espetáculo no Trotsky's; d) os escândalos sexuais do prefeito Sonny Baskerville, que exige audiências separadas com cada uma de suas quarenta e duas personalidades; e e) o elegante novo *point* do Central Park, o restaurante Borgia's. A heroína usa seu caduceu para, de um orelhão público, ligar para Stacia, com quem se encontra minutos depois num beco sinistro atrás do Trotsky's.

Ao ver Promethea se aproximar, a resmungante Stacia grita “Aaaaa! É a **She-Ra!** Santo **Deus!** Me salvem da **She-Ra!** Eu...” (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 51) e tenta correr, mas é detida pela atordoada, porém, compreensiva heroína que procura explicá-la o que havia acontecido

Promethea: <Stacia, **silêncio**. Eu... sou **Sophie**. De certa **forma**. Algo **aconteceu** comigo [...] Agora não posso **explicar** isso. Terá que **confiar** em mim. Eu me **fundi**, de algum jeito, com... não sei bem. Algum tipo de **história** viva. Me tornei a personagem sobre a qual estava fazendo meu **trabalho**. Eu sou **Promethea**.>

Stacia: E q-qual é o problema disso? Digo, cê finalmente ganhou **peitos**, tá cheia de **efeitos especiais** e tal. É como se fosse um **conto de fadas** vivo!

Promethea: <...mas não sei como fechar o **livro de histórias**. Não antes de chegar a parte do **lobo**.> (*idem*)

Uma página virada e os dois demônios tomam um taxi com destino ao Trotsky's. Andras, apesar dos protestos do isento Marchosias, aproveita para facilitar o suicídio do taxista no meio do caminho.

Nos primeiros seis quadros das páginas 54 e 55, Promethea, acreditando que se comportando como Sophie voltaria a ser ela, esconde o caduceu e a contragosto entra na casa de show, onde a banda *The Limp* introduz a sadista *Beat Me Like An Egg (By Fabergé¹³)*. Já nos seis quadros seguintes, os demônios vêm ao seu encalço. Andras atravessa o segurança da entrada, fazendo-o entrar em ebulição e Marchosias o acompanha.

¹² Palavra criada por Alan Moore, junção dos termos latinos *omnis*, que significa *todas*, e *pathos*, que significa *catástrofes* (*ibidem*, p. 48).

¹³ Peter Carl Fabergé foi um joalheiro que criou uma série de ovos de páscoa ricamente adornados para os czares russos (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p.55)

Onde os mortais veem dois homens de terno preto, nossa heroína ver duas bestas de dimensões descomunais, duas figuras humanoides aladas; uma com cabeça e pés de caprino e uma comprida calda reptiliana, que expele fogo pelas narinas; outra com uma coroa em sua cabeça de coruja, que cavalga um gigantesco lobo negro e empunha uma espada. Uma batalha sobrenatural se inicia:



(MOORE & WILLIAMS III, 2008, p.56-57)

Quando percebem o caduceu, Andras e Marchosias se dão conta de que sua oponente é algo mais que uma simples encarnação, como julgara Solomon, e investem ao mesmo tempo contra ela, que é lançada longe. A banda para de tocar pelo que acreditam ser apenas uma briga comum seguida de um incêndio. Promethea pergunta por que estão brigando e, por força das regras, demônios são obrigados a responder:

Marchosias: <Não é pessoal. Um grupo chamado Templo quer você morta. Eles contrataram Goetia através de um mago chamado Benny Solomon. Fazemos o que ele manda ou ele nos joga no tormento por coisa de um século. O que você faria no nosso lugar?>

Promethea: <Aaaaa! O que é uma **Goetia**?>

Andras: **Goetia** significa **uivo**. O farfalhar de um bilhão de insetos na noite. É como o **som** de onde **vivemos**. (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 59)

Enquanto o recinto é evacuado, Promethea revida um ataque de Andras, deixando tanto ele quanto seu companheiro perplexos. Marchosias indaga “<Você não é uma deusa! Nem sequer uma semideusa! O que diabos você é?>”, ao que ela responde “<Eu sou **Promethea!** Não há nada parecido comigo. Eu sou o santo esplendor da imaginação. Não posso ser destruída>”, traçando no ar um pentagrama de luz que os faz, aos poucos, entrar em ebulição. Diante de tamanha desvantagem os demônios decidem abrir um portal para Imatéria, que suga tudo quanto os rodeia, inclusive a implicante Stacia.

O plantão digital TEXTura dá conta do caos no show do *The Limp* e de um homicídio em St. Mark's Place; de Marv, membro d'Os Cinco Caras Bacanas, que, baleado, foi levado ao mesmo hospital onde Barbara está; da suposta quarta morte do ano do Boneco Pintado, numa explosão durante o conflito com os heróis residentes da cidade; da confissão de assédio sexual por parte do albino e tímido “Doug”, uma das múltiplas personalidades do prefeito Sonny Baskerville, que por sua vez teria sido abusado por “Big Rudy”, uma outra personalidade; e da “febre do Gorila Chorão”, cuja rabugenta influência é apontada como causa de suicídios entre jovens. A história termina com Promethea, percebendo que, por sua culpa, Stacia, a melhor amiga de Sophie, está perdida em algum outro mundo.

Enquanto, no Hospital Southtower, “os quatro caras bacanas” removem suas culpas sobre o incidente com Marv – o qual Kenneth, o vidente, é acusado de ter negligenciado –, Promethea chega para pedir ajuda a Barbara. Os *lasers* recuperam o ombro da paciente com carne clonada e a heroína relata o ocorrido no Trotsky's, ao que ela exclama:

Barbara: Meu Deus. Alguém deve ter ficado muito puto contigo, menina. Como você os **baniu?** Deixa eu adivinhar... Você usou o **pentagrama**, certo?

Promethea: <A estrela de cinco pontas? S-sim. Eu parecia saber o que era preciso.>

Barbara: **Promethea** sabia. Você vai notar a personalidade dela e de **Sophie** se alternando no começo. Só tente não pirar, tá? (*idem*, p. 72-73).

Em seguida Barbara inicia a nova Promethea no segredo de Imatéria, “um lugar onde a ficção e os símbolos são as únicas coisas **reais**, sua intensidade não é **diluída**” (MOORE & WILLIAMS III, 2008, p. 87), ou simplesmente, **A Misteriosa Terra Encantada**, que dá nome ao terceiro número da série. Uma Chapeuzinho Vermelho que

fala gírias e palavrões, fuma cigarros *Marloe* e porta uma arma (imaginada por Sophie logo depois de *Cães de Aluguel*¹⁴ sair no cinema) serve de guia para a recém chegada integrante de Imatéria. Depois de serem sopradas pelo grande e negro Lobo Mau, Chapéu resolve seguir seu caminho em busca de um lenhador gentil, deixando Promethea sozinha.

2.6. “UM SÍMBOLO DA HUMANIDADE”

Escuta-se o choro de uma voz familiar: Stacia havia encontrado o Gorila Chorão, seu objeto de estudo, e se esvaia em lágrimas diante da desolação e infelicidade humanas representadas por ele. O primata parece ter o poder de induzir uma empatia patológica nas pessoas, provocando uma identificação histórica (DOR, 1997) ao seu sofrimento em todos que alcança. Promethea tenta arrancar Stacia de suas divagações metafísicas fatalistas afirmando que o macaco “é só um **ícone** comercial que cospe **clichês** autopiedosos” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 85), mas é fisgada pela atmosfera do depressivo símio, chamado por Stacia de “símbolo da **humanidade**”, uma alegoria triste e sem sentido em sua fraqueza nua e crua.

Afundando cada vez mais num estado melancólico de autocomiseração, auto-envilecimento e vitimização, as duas correm o risco de permanecer eternamente no tautológico discurso da queixa, como o Gorila Chorão. No entanto, como não poderia deixar de ser, o “santo esplendor da imaginação” dá mostras de sua força e tenta convencer o companheiro de lamentações de que existe felicidade. Como suas palavras não exercem nenhum efeito, um grande soco parece mais efetivo, e é.

Quando o gorila perde os sentidos, as duas se livram de sua depressiva influência nefasta e podem seguir seu caminho de volta ao mundo material, até que Stacia é capturada pelo Lobo Mau. Diante de tão antigo e forte oponente, tudo o que Promethea e Stacia podem fazer é fugir. Para tanto, têm que se concentrar em Nova Iorque, pensando em seus barulhos, paisagens e cheiros, imaginando que o grunhido do lobo é, na verdade, o rugido do trânsito. Assim, de uma página a outra, atravessam do mundo insubstancial para a cosmópole material.

Mas Sophie ainda não voltou. Stacia começa e descrevê-la e Promethea, como

¹⁴ Alusão ao filme de Quentin Tarantino.

que rememorando as lembranças da jovem universitária, começa a deixar seu corpo. Na última página d'A **Misteriosa Terra Encantada**, Sophie jaz com seus utensílios mágicos (lápis e papel) na mão, nos braços da amiga Stacia.

Na quarta história da série, **Um Romance de Fadas**, começa efetivamente a busca por respostas, pois, não custa nada lembrar, todos os acontecimentos descritos até aqui transcorreram em apenas uma noite.

No hospital, a situação de Barbara se complica. Ela sai de seu corpo e vai até Imatéria, de onde, à beira de um lago, todas as Prometheas anteriores tomam o “licor de luz da lua com creme de camaleão”, imaginado por Anna, e, junto com a pequena e implicante Margie, das tiras de Margaret Case, observam “a nova garota [...] sem peitos e neurótica” (fala de Grace Brannagh, MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 97) e sua fiel escudeira dormirem.

As duas jovens acordam juntinhas e cada uma pula para um lado ao se ver quase beijando a outra, o que é mais um motivo para Stacia atormentar mais ainda a coitada da amiga chamando-a de “lésbica descarada” (*idem*, p. 99). Depois de se vestirem e darem de cara com Trish, a desbocada mãe de Sophie, as duas comem o cereal *Achocalypse Pops* e seguem para a biblioteca para procurar respostas. O percurso é acompanhado pelas Prometheas antecessoras do mesmo lago em Imatéria.

Ao chegarem em frente à biblioteca se separam: Stacia vai ao Café Khaddaffi¹⁵ do outro lado da rua para comprar rosquinhas e Sophie segue para a biblioteca, onde começa a ler *Um Romance de Fadas: Vida e Obra de Charlton Sennet*, narrativa que toma conta das oito páginas seguintes – da 102 à 109 – contando a bela e trágica história do atormentado poeta e sua amada Promethea, que surgira inicialmente como uma mera serviçal da Rainha Titânia e se tornara real no corpo de Anna, a jovem criada da casa de campo dos Sennet.

2.7. O ANIMUS

Repentinamente tudo fica escuro, um elegante homem loiro se aproxima cantando *Did you ever see a dream walking*, de Harry Revel e Mack Gordon, e se

¹⁵ Por ironia do destino, após se esconder durante meses dos rebeldes, que se tornaram maioria como em vários outros governos não-democráticos do norte da África e do Oriente Médio, na onda de protestos chamada *Primavera Árabe*, o “ditador” líbio Muammar Gaddafi foi capturado e morto, ao vivo na *World Wide Web*, a TEXTura dos nosso dias.

apresenta como Jack Faust. A assutada Sophie tenta fugir, mas um leve toque de sua mão é suficiente para fazê-la permanecer, como se a deixasse em transe. Através desse toque, o habilidoso mago revela a Promethea adormecida no âmago da jovem e conversa com ela, demonstrando saber muito mais coisas sobre a mesma do que a ela própria e Sophie juntas:



(MOORE & WILLIAMS, 2008, p.112-113)

Jack Faust aparece primeiramente como um vilão, porém, hostilidades à parte, parece cumprir um papel de auxílio como personificação do *animus* na obra. Termo cunhado por Jung, animus “significa razão ou espírito. Como a anima corresponde ao Eros materno, o animus corresponde ao Logos paterno” (1990, p. 12). Em contrapartida, o criador da psicologia analítica afirma que

o Logos muitas vezes constitui um incidente deplorável. Ele provoca mal-entendidos e interpretações aborrecidas [...], porque é constituído de opiniões e não de reflexões. Refiro-me a suposições apriorísticas acompanhadas de pretensões, por assim dizer, a verdades absolutas. Como todos sabemos, tais pretensões provocam irritação. Como o

animus tem tendência a argumentar, é nas discussões obstinadas em que mais se faz notar sua presença (JUNG, 1990, 12-13).

Através de seus dotes mágicos, que terminam provando ser nada mais que o poder da persuasão, da palavra, Jack Faust manipula e confunde a desnorteada heroína. Esta união astral, da anima prometeica ao animus representado pelo mago, forma uma verdadeira *sizígia*, na qual “o animus lança mão da espada de seu poder e a anima asperge o veneno das ilusões e seduções” (*idem*, p. 13). Embora as guardiãs de Imatéria assistam à cena impotentes e preocupadas, essa experiência mística vivida por Sophie fornece informações e a fortalece, familiarizando-a com os estranhos fenômenos que apenas começam a acontecer em sua nova vida, contribuindo ricamente para a sua formação.

Stacia, comendo saborosamente suas rosquinhas do Cafe Khaddaffi, imprime algumas pesquisas que faz na internet e vai ao encontro de Sophie. Ao surpreendê-la ainda meio letárgica com um velho sinistro segurando sua mão, sem titubear defende a amiga. Terminado este atordoante episódio, seguem até a faculdade a fim de “fazer algo normal” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p.117). No plantão digital TEXTura, mais notícias sobre o prefeito Sonny Baskerville, cuja nova personalidade, “O dedo-duro”, afirmou que todas as quarenta e duas personalidades, incluindo ele mesmo, eram uma farsa.

Preocupada com a situação da nova garota, indefesa e sem orientação, Barbara, aos poucos, deixa Imatéria, carregando o peso de ser a única pessoa que ainda não morreu por ter sido Promethea.

2.8. UM ANJO MATERNAL E A LIÇÃO DO CÁLICE

Promethea #5 começa com um jovem soldado ferido chamando seus companheiros de trincheira, na cidade de Yprés, em 1915, durante a primeira guerra mundial. Todos estão mortos e sua própria vida parece estar próxima do fim. Quando ele já se despede da lembrança de sua amada Sissy e de sua mãe, “um anjo” coberto apenas com um esvoaçante tecido branco, usando escudo, elmo e caduceu, o socorre e o ajuda a voltar para seu território. A quinta história, *Terra de Ninguém*, traz uma sensível e pungente crítica ao absurdo humano da guerra, quando a compassiva e melancólica

Margaret Case, uma Promethea que surgiu no outono de 1903, na tira dominical *Little Margie na Misteriosa Terra Encantada*, aparece para dar continuidade à formação de Sophie e explora uma paisagem simbólica no decorrer dessa verdadeira viagem espiritual.

O relato do soldado de Yprés é lido por Stacia na Escola de Mentos Elevadas, onde ela e Sophie debatem os resultados das profícuas pesquisas que fizeram na biblioteca. Após escadas e corredores percorridos, mais uma vez, Stacia chama a inexperiente amiga de “uma puta sapatona **enrustida** homofóbica!” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 125), quando são abordadas pela Sra. Lucas, dizendo que ligaram do Hospital South Tower pedindo sua presença urgentemente. Sophie logo lembra de Barbara e corre apressada para o hospital.

Na entrada é interpelada por Kenneth, o sensitivo d'Os Cinco Caras Bacanas, mas logo se desvencilha: “vim visitar uma **amiga** doente. Preciso ir...” (*idem*, p. 126), ao que o Cara Bacana observa “Sim... Sim, foi bem isso o que ela disse” (*ibidem*) se referindo à mesma resposta dada por Promethea, no começo d'**A Misteriosa Terra Encantada**, página 70.

Logo encontra Barbara, cujo estado de saúde se complica por conta de uma grave infecção. A anciã conta sobre o encontro que teve com as demais Prometheas e sobre o diálogo com Jack Faust na biblioteca, o qual testemunharam à longa distância, do plano da ideias. Pegando na mão da jovem, assim como fez o mago, Barbara a transporta para Imatéria, onde deverá aprender a lidar com seus inimigos e com seus poderes.

Chegando aos prados surreais da Terra Encantada e perambulando sem destino pela paisagem onírica, Sophie é importunada por dois “pandelírios”, medonhas aves com decrepitas cabeças de velha, que segundo Margaret, “são apenas distrações. Pensamentos tagarelas e inquietos para **desviar** a mente” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 154). Recebendo a aprendiz para lhe fornecer orientações e conselhos, Margaret a guia pela imaginação, explicando sua natureza e suas vicissitudes:

Margaret: [...] Há um mundo **material** e um mundo **imaterial**. Ambos **existem**, mas sob **formas** diferentes. Por exemplo, **cadeiras** existem. Como a **ideia** de cadeiras.

Sophie: Bom... Sim, mas... Digo, as imaginações das pessoas são **separadas**, não são? Quero dizer, todo mundo tem seu **espaço** mental particular...

Margaret: Claro que têm. Assim como suas **casas** são seus espaços

físicos particulares. Mas o território **externo** pertence a **todos**.

Sophie: Mas se sua mente fosse como um **lugar**... então, sempre que alguém seguisse uma linha de **pensamento**...

Margaret: ...estaria trilhando um **caminho** em **Imatéria**. Humanos são **anfíbios**, Sophie. Isso significa que vivem em dois mundos ao mesmo tempo: **matéria** e **mente**... (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 131).

Esta explicação parece convergir com as noções sobre vários espaços e conceitos-chave que exploramos neste trabalho. O mundo das ideias ou espiritual, da memória, da experiência, o inconsciente individual e o coletivo, o imaginário, ou simplesmente “a imaginação”, parecem ser termos que nos remetem a esta mesma espacialidade imaterial, que observamos de um local de entre-saberes (DURAND, 1996), onde, como afirma Margaret, “Ideias nascem como **flores** [...]. Algumas são comuns, vistas em **toda parte**... Mas se você quer ideias **mais raras**, as flores mais **exóticas**, tem que viajar **mais adiante**. Artistas, cientistas, filósofos... eles são os pioneiros desses territórios” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 132).

Esse lugar, do qual fomos nos afastando com o passar dos anos e com o primado da razão, e que foi relegado apenas aos lunáticos e excêntricos, é exatamente onde Sophie encontra respostas para suas novas inquietações e reflexões:

Sophie: Esta dizendo que **qualquer um** poderia explorar este lugar se quisesse?

Margaret: Sim. É por isso que os inimigos de Promethea a acham tão **perigosa**. É o que ela **representa**. [...] Jack Faust lhe disse que Promethea iria destruir o **mundo**. De certa **forma** ele tem **razão**. Promethea torna as pessoas mais **cientes** deste vasto reino imaterial. Talvez as incite a **explorá-lo**. Imagine se muitos seguissem até onde ela os leva? Seria como o grande salto **devoniano**, do mar para a **terra**. A humanidade rastejando pela praia, de **um** elemento para o **outro**. Da **matéria**... para a **mente**. Temos muitos nomes para esse evento. Nós chamamos de 'o **arrebato**', de 'a abertura do 32º caminho'. Ou ainda de o **despertar**, ou a **revelação**, ou o **apocalipse**. Mas 'o fim do mundo' também serve (*idem*, p. 132-133).

Nesse momento Sophie quer saber se o fim do mundo é uma coisa **ruim**... Da vista que contemplamos nas páginas seguintes – paisagens simbólicas da guerra, bandeiras, cruzeiros, espadas, corpos decepados, espinhos, sangue e os crânios dos jovens soldados, peões descartáveis das mais gloriosas nações, que, em certos momentos, nos remetem ao *Inferno*, de Bosch¹⁶ – o fim do mundo até parece ser a única saída para o

¹⁶ Jeroen van Aeken, mais conhecido pelo pseudônimo de Hieronymus Bosch, foi um pintor e gravador dos Países Baixos que viveu entre 1450 e 1516.

planeta sobreviver. O mundo é entendido aqui, não como a totalidade global da sagrada vida na terra, mas como o “nosso **sistema**, nossa **política**, nossa **economia**... nossas **ideias** do mundo! Ele são nossas **bandeiras**, nosso **dinheiro** e guerras de **fronteira**” (fala de Margaret, p. 134).

Ninguém melhor que a Promethea mais maternal de todas para provar ser claramente justificável a afirmativa de Jack Faust de que “Promethea foi a última **praga** de seu pai contra a humanidade”, se compreendida do ponto de seu ponto de vista. Na verdade, Margaret sofre pelos filhos de todas as pátrias mortos na invenção/ideia humana mais sem sentido de todas: a guerra, que, para ela, é o “fracasso da **imaginação**” (p. 136). Mestre e pupila seguem sua peripatética pela desoladora paisagem simbólica adornada por elementos que presentificam a própria pulsão de morte.

A compassiva Margaret relembra suas tentativas frustradas de salvar os jovens soldados que gritavam por suas mães e chora. Deste ponto de vista, acabar com todo o horror que criamos em nosso mundo e com todas as ideias mesquinhas e valores degradados que guiam nossa caótica aldeia global soa plenamente justificável. Seria “o fim do mundo como o conhecemos”, não seria? E o fim desse agonizante mundo humano parece a única saída para a sobrevivência, inclusive, do próprio planeta.

Entretanto, muito mais que uma **praga** contra a humanidade, Promethea é sua redenção, “sua **dádiva**. [...] é a **imaginação**”, é necessária para ajudar a humanidade a “imaginar uma forma de **superar** a perigosa situação material que **criou**”, como afirma Margaret (p. 134). Nesse sentido sua intervenção seria responsável por significativas mudanças, sim. Mudanças, porém, sutis. Batalhas contra os monstros produzidos pelo sono da razão¹⁷.

Campbell afirma que a tarefa essencial do herói moderno é “trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada” (2008, p. 373), ou seja, devolver à humanidade a capacidade de acreditar novamente neste mundo invisível que sempre existiu dentro e fora de nós (em **Promethea**, este mundo invisível é Imatéria, mas poderíamos elencar vários mundos análogos como, na Psicanálise, o inconsciente; na Antropologia, o imaginário; no senso comum, o folclore; na Estética benjaminiana, a experiência, etc.). Promethea, funcionando como “passaporte da humanidade para

¹⁷ Ver *O Sono da Razão Produz Monstros*, do também pintor e gravador espanhol radicado na França Francisco José de Goya y Lucientes, também conhecido como “Goya, o turbulento”, que viveu entre 1746 e 1828.

Imatéria, [...] que é, tipo, a **terra prometida**” (fala de Sophie In: MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 137), cumpre este papel quase que religioso, de religar a humanidade à sua dimensão imaterial, a este lugar onde “não há limites” (fala de Margaret, *idem*), onde costumávamos buscar iluminação antes que a ciência nos desse todas as respostas.

A expedição por Imatéria continua com a duas flutuando em uma grande flor pelos domínios oníricos, enquanto Margaret segue com sua lição:

É importante que você entenda quão **ilimitados** em poder e esplendor são os territórios que você **representa**. Na verdade as belezas do universo sólido e **material** são apenas uma **fração** do rico **espectro** da existência. Um décimo de um iceberg que fica visível acima do limiar da **realidade**. A matéria é a parte de existência que se **crystalizou**, onde a **luz** da mente se **petrificou** em **substância** concreta. **Além** da substância fica a **imaginação**, o reino iluminado do **sonho** e da **ficção**, das **fantasias** sexuais e da **mente** inconsciente. Esses atributos lunares, imaginação e romance, são os **portões** cravejados de jóias de Imatéria.[...] Além da esfera **lunar** fica o domínio **mercurial** do **intelecto** e da **ciência**, da **magia** e da **linguagem**. O dom mais precioso da humanidade, a comunicação, que tem sua fonte aqui. Mas o intelecto não é **tudo**.... [...] Os mundos **dentro** e **fora** de nós têm a mesma **estrutura**, o mesmo **padrão**. Viajando além da própria **idéia** intelectual de molde ou forma, atravessamos o rico cenário venusiano da **emoção**. Após ele, ainda mais rarefeito, ainda mais tênue que as emoções, amor, alegria ou tristeza, ficam os dourados recantos solares da **alma** humana. Este é o polido grão da **existência** de cada indivíduo, o plano **humano** mais alto dentro de Imatéria. Além, ficam os reinos **transumanos** das forças **absolutas** e **universais**. [...] Estamos passando pelas severas e belicosas estratosferas do **juízo** universal, oscilando sobre o equilíbrio do cosmos. [...] Após o **juízo** universal ficam os acolhedores céus jupiterianos da **pietade** universal, onde deuses dos raios e tempestades brincam. Depois fica o **abismo** na distante fronteira da **existência**, onde... (*ibidem*, p. 138-139).

De repente a flor flutuante que lhe servia de transporte é atingida por uma descarga elétrica, provavelmente a serviço dos “deuses dos raios e tempestades”, e Margaret cai no abismo, sumindo da consciência de Sophie que novamente tem que seguir sozinha em sua jornada espiritual.

No hospital, a universitária é encontrada inconsciente por um casal de enfermeiros que comenta os estranhos fenômenos que rodeiam a bizarra infecção da viúva Shelley ou que são veiculados pelo onipresente plantão digital TEXTura. A única conclusão à qual a enfermeira chega é que “Deve ser o **milênio**. Eu acho. Tempos **loucos**” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 140). Os dois cuidadores especulam as

causas do desmaio da jovem: teria ela sido afetada pela infecção ou estaria drogada? Colocam-na em uma cadeira de rodas e a conduzem para fora da unidade de terapia intensiva.

No percurso, Kenneth, O Cara Bacana sensível, vê Sophie desacordada sobre uma enorme flor, flutuando à deriva num mar furta-cor, sob o céu verde com dois sóis. Ajeita os óculos e atribui a visão aos seus recentes “defeitos”.

Em seguida, uma onda despeja Sophie em estranha praia, onde acorda desorientada e tenta em vão sair de Imatéria contando até três. Vendo que permanecia ali, decide se dirigir a um local mais alto a fim de observar o lugar e tentar ter alguma ideia de onde está. Escala um penhasco enquanto continua seu solilóquio:

Que **merda**. Essa **coisa toda** é uma grande, **grande** merda. Tipo, elas dizem que querem me **ensinar** as coisas. Sabe, 'como voltar pra casa', seria ótimo. [...] Meu Deus, e se eu me perder? Talvez seja isso que acontece com pessoas **deprimidas**... o-ou **loucas**. Elas escapam das áreas **seguras** e **são** de suas mentes e acabam indo para lugares **sombrios, selvagens** e... (*idem*, p. 143).

Mal termina de resmungar sobre suas expectativas catastróficas, a insegura Sophie se vê diante do macabro portão do Trancipado de Hy Brasil ou Protetorado de Neptura, onde viajantes são acolhidos com o alerta nada amistoso “Sumam daqui!”. Assim termina o capítulo, como nossa jovem aprendiz de heroína atônita, em frente ao imponente portal encimado por demoníacas gárgulas e com cabeças empaladas nas estacas das duas margens.

2.9. UMA PRINCESA GUERREIRA E A LIÇÃO DA ESPADA

Promethea #6 começa com a trama de Kenneth d'Os Cinco Caras Bacanas. Ainda no hospital, o sensível tenta captar as últimas visões que o colega ferido Marv teve e é aterrorizado pelas bombas do Boneco Pintado que vêm em sua direção. Sai transtornado de sua leitura telepática e caminha um pouco para voltar à realidade, quando vê Sophie ainda desacordada em um quarto no mesmo corredor, onde entra para tentar descobrir que estranhos fenômenos rodeiam a misteriosa jovem. Ao tocar sua testa, Kenneth vê imagens ofuscadas, reproduzidas como flashes em cores primárias, que nos remetem aos primeiros anos dos quadrinhos.

Aos poucos as imagens vão se tornando inteligíveis, até que, na página seguinte, estamos no campo de caça dos “crocodilomens” que, montados em enormes “galinhas-dinossauro” perseguem Sophie. A presa indefesa corre e, quando suas forças já se esgotavam, a reconfortante voz da **Princesa Guerreira de Hy Brasil** a acalenta: “Não se **preocupe**, querida. Tudo vai ficar **ótimo**. Agora pode fazer a gentileza de me dar **licença...?**” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 153). Em seguida, a entrada épica da impetuosa forasteira, habilidosa com espadas e machados, irrompe em um belíssimo painel de página dupla:



(idem, p.154-155)

Rapidamente Grace Brannagh, “um **modelo mais clássico**” de Promethea, se apresenta e apressa a amedrontada Sophie a montar seu “**galo de sangue**” para seguirem em sua instrução:

Grace: [...]O que **Margaret** te ensinou?

Sophie: Hã... Mais sobre a guerra.

Grace: Garotos gritando pelas **mães**, e tudo mais? Ela é muito **dramática**, não é? O forte de Margaret é a **compaixão**, simbolizada

pelo **cálice**. Foi o que ela lhe **ensinou**: o caminho do **cálice**. Agora **eu** vou te ensinar o caminho da **espada**.

Sophie: Como? Tipo **retalhar** as pessoas e tal? Grace: Ah, **menina**. Você é tão **literal**, não? Entenda, querida, **neste** nível, tudo é **simbólico**. Tudo representa **outra** coisa. **Espadas** representam **razão** e **compreensão**. Sinceramente, elas cortam qualquer baboseira. (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 156-157).

Observamos aqui que os quatro instrumentos mágicos – cálice/taça, espada, caldeirão/caldeirinha/pentáculo/moeda e bastão/cajado/caduceu – também representam acessos aos recônditos imateriais, lições simbólicas, iniciações metafóricas pelas quais Sophie precisa passar.

Enquanto atualiza a garota sobre sua atual localização, Grace afirma ter tido seu trono (ao qual ascendeu galgando posições até se tornar soberana de Hy Brasil, que fica sobreposta à Terra Encantada, Tir-Na-Nog e outros lugares) usurpado por Marto Neptura, pseudônimo dos vários roteiristas sem talento que escreveram “narrativas mercenárias, medíocres e insípidas de 'Fantasia Picante' de má qualidade” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 5) nas quais Promethea, a guerreira brutal e amante experiente, era a principal atração. para a revista pulp Estórias Fabulosas, durante a década de 1920.

Apesar de ser uma entidade abstrata, Marto Neptura é muito poderoso em Hy Brasil, pois este é o reino imaginário que criou. Como sabiamente aponta Grace, “Escritores moldam a **ficção**, então **aqui** ele pode fazer **qualquer coisa**” (*idem*, p. 159), justamente por ser o escritor, “Neptura vê TUDO!” (*ibidem*, p. 158).

A mais poderosa espada da princesa guerreira, nesse caso, é o fato do autor ser um péssimo escritor, pois como ela mesma continua “Ele se repete **demais**, tem bem poucas **surpresas** na manga... E, **na verdade**, é extremamente **previsível**” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p.159). Graças a essa previsibilidade, Grace sabe exatamente onde Neptura está, em seu antigo quarto de rainha, na torre mais alta de Hy Brasil, e segue com Sophie para subjugá-lo. No entanto, ao adentrarem a torre, são atacadas por **folhas-parasita** pertencentes ao **topiário vampiro** do vilão. Concomitantemente ao ataque, Grace percebe que alguém de fora as espiona.

No hospital, Kenneth, atordoado pelo fato de ser percebido na psique da jovem, é surpreendido pela histérica Stacia, que o acusa de estar **bolinando** a amiga. Roger, que é os músculos d'Os Cinco Caras Bacanas, conduz seu injustiçado colega para uma conversa e a enfermeira pergunta a Stacia se ela sabe o que está acontecendo com sua

amiga, mas ela não sabe bem.

Enquanto isso, em Hy Brasil, a hercúlea heroína chega ao centro de seu terraço, onde seu inimigo plantou um **carvalho-demônio** (donde vêm as folhas-parasita). Após obliterar o demoníaco vegetal, Grace protege Sophie dos **globgoblins**, atirados por Neptura.

A universitária começa a elencar as sofríveis características específicas de cada um dos cinco escritores por trás do pseudônimo, conteúdo que pesquisou para seu trabalho final de curso, e Neptura começa a se desmanchar. Cada membro de seu velho corpo decrépito cria uma cabeça e essas cinco pequenas aberrações se espalham pelo quarto blasfemando contra a guerreira, que as arremessa pela janela.

A pupila parece ter aprendido a lição da espada, afinal, e é elogiada por sua mestra “Que lógica sagaz... Que modo de empunhar a espada! A espada é a **razão**, e você empunhou uma das ferramentas mais afiadas da razão, o **reducionismo**. Que é o processo de dividir um problema **maior**... em vários problemas **menores**” (MOORE & WILLIAMS, 2008, p. 166).

Finalmente, as duas se despedem e Sophie segue para leste com o objetivo de encontrar Bill (ou William Woolcott, roteirista contratado pela Apex Comics, onde trabalhou de 1941 a 1970 escrevendo Promethea como uma heroína científica) e dar continuidade ao seu teste intensivo. Já aprendera as lições do **cálice** e da **espada**, agora restam o **bastão** e o **pentáculo**.

Na página seguinte, Benny Solomon chega a Nova Iorque, onde é recebido pela conhecida polifonia e pelas notícias do plantão digital TEXTura. Logo após se acomodar em seu enorme quarto, toma o livro *A Clavícula Menor de Sólon, o Rei* em suas mãos e conjura um verdadeiro exército de demônios. Segurando uma foto de Sophie, anuncia aos conjurados “Vamos acabar com isso” (*idem*, p. 170).

Esta cena final é o trampolim para as estonteantes histórias que seguem por mais vinte e cinco números e demarca a metade do arco de apresentação, que segue até a edição doze. Compreendemos a maior mobilização de Solomon – que, na segunda história, **O Julgamento de Solomon**, enviara só dois demônios para aniquilar Promethea por julgá-la apenas mais uma encarnação inconveniente – como uma “passagem de nível” da heroína, após a qual as dificuldades tentem a se tornar exponencialmente maiores.

Todavia, essas são questões para as edições seguintes, que pretendemos analisar

em um estudo futuro, pois, como afirmamos anteriormente, optamos por delimitar esta pesquisa ao encadernado **Promethea: Livro 1**, uma vez que, além da própria inviabilidade de esmiuçar tão vasto conteúdo em tão pouco tempo, percebermos que a ideia central contempla tanto o microcosmo de cada história, como traz em si o macrocosmo, a unidade significativa, que é a série completa. Portanto, a seguir, pontuaremos os principais elementos da jornada de Sophie até aqui.

CAPÍTULO III

3. DEVANEIO, EXPERIÊNCIA E CRIAÇÃO: ELEMENTOS PARA TODAS AS JORNADAS

Para adentrar de forma suave o labirinto conceitual – diria até sensorial – que construiremos mais adiante, faz-se necessária a elaboração de alguns pressupostos ou, como cunharia Durand (1996), algumas *noções*, pois em tempos como os nossos, nada como a fixidez da palavra para amarrar ao menos uma infinitésima fração das incomensuráveis formas de informação que nos rodeiam.

Explorando as articulações entre os conceitos de inconsciente, imaginário e individuação, a seguir, refletiremos sobre a importância da experiência, do devaneio e da criação, apresentados em **Promethea** como elementos universais dos quais podemos nos valer inclusive em nossas empreitadas da vida real.

3.1. ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES PSICANALÍTICAS

Contemporânea de um sujeito nascido num tempo em que a modernidade dava seus primeiros e mais desconcertantes frutos (a exemplo da histeria), no turbilhão informacional e valorativo remanescente da queda da hegemonia do saber religioso e do avanço do cientificismo positivista, a Psicanálise, ainda anônima e com contornos confusos, veio à luz no fim do século XIX (FIGUEIREDO & SANTI, 2003).

Inicialmente, como pupilo de Charcot, Freud se dedicava exclusivamente às neuropatologias, observando-as ainda em sua essência orgânica, uma vez que este era o paradigma de então (DELOUYA, 2005). Um de seus principais interesses nesse período, a técnica da hipnose, foi posteriormente refutada por ter funcionalidade interventiva somente fora da consciência plena. Através de sua observação aguçada, sensibilidade inteligente e estudos profundos, Freud passou a investigar as causas psíquicas de sintomas que se manifestavam das mais variadas formas no corpo. Em parceria com Breuer e Charcot, investigou a fundo os mecanismos psíquicos na formação de sintomas histéricos e chegou à conclusão de que nem só da consciência é composto o aparelho psíquico, passando a acreditar que nossas ações não são

determinadas unicamente pela vontade (como na *contra-vontade* histérica), mas também por energias ou forças (protótipo do conceito de *pulsão*) ligadas a representações psíquicas reprimidas e rejeitadas pela razão, ou seja, recalçadas.

3.1.1. O *inconsciente* que se estrutura na linguagem

Seu famoso caso clínico *Anna O.* se destaca como um dos mais importantes na formulação da teoria e, sobretudo, da técnica psicanalítica. Através do tratamento com a jovem, Freud percebeu a importância da **expressão linguística** na eliminação de sintomas físicos, como vemos no trecho a seguir:

Enquanto Anna ficou no campo, ocasião em que não pude fazer-lhe as visitas diárias, a situação processou-se da seguinte maneira. Visitava-a à tardinha, quando sabia que a encontraria em hipnose, e então a aliviava de toda a carga de produtos imaginativos que ela havia acumulado desde minha última visita. Era essencial que isso fosse feito de forma completa se se quisesse alcançar bons resultados. Quando isso era levado a efeito, ela ficava perfeitamente calma e, no dia seguinte, mostrava-se agradável, fácil de lidar, diligente e até mesmo alegre; no segundo dia, porém, tornava-se cada vez mais mal-humorada, voluntariosa e desagradável, o que se acentuava ainda mais no terceiro dia. Quando ficava assim, nem sempre era fácil fazê-la falar, mesmo em seu estado hipnótico. Ela descrevia de modo apropriado esse método, falando a sério, como uma “*talking cure*” [cura pela fala], ao mesmo tempo em que se referia a ele, em tom de brincadeira, como “*chimney-sweeping*” [limpador de chaminé] (FREUD, 1996, p. 36).

Assim, o tratamento já tomava uma nova configuração. Freud vislumbrava então os primeiros sinais da descoberta que seria a “terceira ferida narcísica da humanidade”: o *inconsciente* – não mais como adjetivo, mas como substantivo! – que atravessa o corpo e se constitui pela linguagem (CAROPRESO, 2003). Nesse ínterim, ele elaborou a 1ª tópica, segundo a qual o aparelho psíquico seria composto pelas instâncias inconsciente, pré-consciente e consciente, três dimensões atuantes na vida mental das pessoas, mecanismos dentro dos quais as representações (memórias reprimidas ou não, pensamentos, sentimentos, afetos, medos e suas cenas) circulariam se condensando e se deslocando (processos primários), a fim de atravessar as barreiras do recalque e liberar a energia inconsciente. O que levou à elaboração da 2ª tópica, na qual id, ego e superego seriam responsáveis pela circulação desse material no universo anímico de

cada sujeito.

Nesse sentido, uma força nascida do corpo e atuante na psique, que Freud denominou de *pulsão*, agiria segundo o *princípio do prazer*, regido pelo inconsciente, enquanto o contexto em que se vive, a ordem do tempo, do espaço, da lógica e da razão, seriam seu contraponto, a lei que rege o *princípio de realidade*. Como detalham Santos & Silva,

[...] o Processo Primário, guiado pelo *princípio do prazer*, que caracteriza o *Inconsciente* e é articulado à origem do *desejo* de natureza alucinatória, e o Processo Secundário, orientado pelo *princípio de realidade*, que, por sua vez implica na inibição dessa atividade alucinatória e o estabelecimento daquilo que o psicanalista [Freud] definiu como sendo uma ‘prova de realidade’. [...] A fantasia seria fruto direto do Processo Primário, separada deste por meio da clivagem durante o momento em que o Processo Secundário era introduzido. Partindo do princípio de que a realidade acaba por não ser completamente satisfatória ao indivíduo, Freud aponta que ele adoecce quando a satisfação de suas necessidades eróticas lhe é recusada pela realidade e não possui uma válvula de escape na sublimação (SANTOS & SILVA, 2009, p. 3).

Entendendo que, mesmo que atravessados pela linguagem, os seres humanos ainda se constituem como animais, do ponto de vista biológico e funcional, a necessidade sexual seria o fator fundamental da estruturação do inconsciente. As forças libidinais inerentes ao ser, reprimidas e clivadas no pudor da vida pública passaram a emergir simbolizadas no corpo, denunciando a violência que tal repressão poderia representar à vida anímica como se fazia evidente, sobretudo nos padecentes de transtornos psicossomáticos.

3.1.2. Sublimação, devaneio e criação

Mas, se tal energia existe e se manifesta constrangedoramente, como ela poderia ser liberada sem maiores problemas? Para tal questionamento, Freud argumentou que a *sublimação* seria uma forma de escape socialmente aceitável para estas forças “selvagens”. Ainda segundo Santos & Silva,

Em seu livro *Arte e psicanálise*, Tânia Rivera (2005, p.16) aponta as relações entre a produção de cultura humana, a produção artística e

psique e afirma que ‘o artista aspira a uma espécie de *autoliberação*’, e através de sua obra ele a partilha com outros indivíduos que sofrem com a mesma restrição inevitável a seus desejos. É nessa medida que o artista daria forma, em sua obra às suas fantasias narcísicas e eróticas (*idem*, 2009, p. 3).

Portanto, a sublimação seria o resultado da canalização da energia sexual reprimida, imprimida em algum trabalho socialmente valorizado.

Nesse sentido, a sublimação – proporcionada pelo devaneio, pela fantasia e pelo próprio exercício da criação ou *ars poetica*, como aponta Freud (1996, vol. IX, p. 135-143) em seu *Escritores Criativos e Devaneios* – seria um dos meios saudáveis pelos quais este “animal aprisionado” que é o inconsciente, fornece sua “força motriz” em prol de certo equilíbrio entre ele mesmo e as demais instâncias psíquicas. Na medida em que este relativo equilíbrio se mantem, a pessoa se torna mais integrada psicologicamente, podendo caminhar na direção do seu “si-mesmo”, da sua “individualização” (JUNG, 1990). A própria civilização é a prova daquilo que a luta do homem atravessado pela linguagem contra o animal desejante (*id* ou *isso*) que existe em si é capaz de construir ou destruir.

Isto posto, acreditamos que a *poiesis* ou *ars poetica*, no exato ponto em que o devaneio e a experiência tocam a sublimação, provoca no sujeito criativo uma catarse, ou, como dito acima por Rivera, uma “autoliberação”, um certo estado de clareza que nos remete ao supracitado trecho de Campbell, no qual a influência do Oráculo da Licaônia é apontada como um “divino 'entusiasmo' que supera a razão e libera as forças da escuridão destrutivo-criativa” (2007, p.85), da mesma forma que a própria Promethea encarnada em Sophie Bangs.

3.2. UMA JORNADA

Utilizamos a noção de *jornada* como uma metáfora aos variados processos reais, simbólicos e imaginários que marcam cada sujeito ou o herói que é cada um em sua singular e intransferível história individual. Uma jornada, no sentido dado à palavra no presente escrito, é, antes, uma etapa, uma vez que, na perspectiva aqui tomada, não carece da obrigatoriedade do sistema início-desenvolvimento-conclusão¹⁸, pois a busca,

¹⁸ Como na própria edição de apresentação de *Promethea #1 – A Radiante Cidade Celestial*, que

digamos, o desejo por algo maior, que tenda ao infinito, existe enquanto existir o sujeito.

Nesse sentido, uma jornada se constituiria assim como uma narrativa, que, ao longo do caminho e da experiência de cada ser capaz de imaginação e memória, é inscrita a ferro e fogo na psique individual e, em alguns casos, em todo o imaginário de uma época, de um povo, de uma ou mais culturas...

Nas palavras de Durand, “[...] todo imaginário humano articula-se por meio de estrutura plurais e irredutíveis, limitadas a três classes que gravitam ao redor dos processos matriciais do 'separar' (heróico), 'incluir' (místico) e 'dramatizar' (disseminador), ou pela distribuição das imagens na narrativa ao longo do tempo” (2004, p. 40). Reproduzindo esses processos matriciais ou, digamos, rituais, que muitas vezes passam despercebidos em nossa vida cotidiana, a circulação dessas imagens acontece intermitentemente nos inconscientes. Assim os processos metafóricos e metonímicos de condensação e deslocamento que permeiam a vida psíquica orientariam as grandes narrativas mantenedoras da cultura.

3.4. EXPERIÊNCIA E INDIVIDUAÇÃO

Entretanto, já em 1936, Walter Benjamin (1994, p. 200-201) sinalizava que essas grandes narrativas e a “arte de narrar” estavam em vias de extinção. Para ele, “a experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores” (*idem*, p. 198). *Experiência* é um conceito nodal neste estudo, pois inclusive o próprio Alan Moore afirma que “a ideia germina em um ponto de fertilização cruzada entre as influências artísticas e a experiência do escritor. Não há substituto para a experiência prática” (MOORE, 2010, p. 7). O ato criativo, a *poiesis*, ou mesmo o *insight* (tanto em sua função criativa quanto terapêutica) nos parece brotar do fértil terreno do imaginário como uma semente que se nutre do devaneio, da memória e, sobretudo, da experiência elaborada na narração através do instrumento mágico da linguagem, como na *talking cure* freudiana, para crescer e se desenvolver dando vasão e expressão às angústias e inquietações humanas.

começa com um artigo de Sophie Bangs, pula para a Alexandria de 411 d. C. e, em seguida, para a Nova Iorque de 1999, em páginas transbordantes de informação e referências às mais variadas culturas e tempos.

Porém, nos dias de hoje “é como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências”, pontua Benjamin (1994, p. 198). Em contrapartida, o filósofo alemão frisa que:

Esse processo [em que as experiências estão deixando de ser comunicáveis, intercambiáveis] 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 (*idem*, p. 200-201).

O fracasso desse intercâmbio de experiência é também o fracasso da grande narrativa, ou metanarrativa – que nos primórdios das civilizações guardavam a memória, a tradição e a identidade dos diferentes povos, o saber e o espírito de sua época, fazendo parte da formação para a vida dos indivíduos –, o que, por sua vez, dialeticamente, origina vivências cada vez mais pobres de significado. Como aponta Jeane-Marie Gangnebin, Benjamin estabelece um laço “entre o fracasso da *Erfahrung*¹⁹ e o fim da arte de contar, ou, dito de maneira inversa [...], a ideia de que uma reconstrução da *Erfahrung* deveria ser acompanhada de uma nova forma de narratividade. A uma experiência e uma narratividade espontâneas [...]” (GAGNEBIN, 1994, p. 9).

Nesse sentido, tomando parte na tradição contemporânea como uma forma realmente nova e contextualizada de narratividade, formadora e veiculadora de uma experiência, de uma *ideia*, a ficção científica de investigação, (re)escrita e magia, que conta a história de transformação de Sophie Bangs, compõe uma jornada através da qual a protagonista parece conseguir “ultrapassar o dualismo da interioridade e da exterioridade, quando percebe a unidade de toda a sua vida” (BENJAMIN, 1994, p. 212).

A jornada de Sophie se configura, então, como um exemplo de *individuação*, pois, se libertando das projeções e fantasmas, ela consegue integrar à sua personalidade conteúdos coletivos inconscientes, passando do sentimento desamparado de um *eu* à totalidade experiencial da imagem divina de um *si-mesmo* (JUNG, 1990) ao incorporar *Promethea*. Assim, entendemos que uma jornada se conclui quando um indivíduo (um

¹⁹ Experiência em alemão, conceito problematizado por Benjamin, direta ou indiretamente, em textos como *A crise do romance [...]* (1930), *Experiência e pobreza* (1933), *O autor como produtor [...]* (1934), *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1935/1936) e outros.

povo, uma nação) passa a, novamente, e de outra forma, conhecer e reconhecer em todas as dimensões o mundo à sua volta e o mundo dentro de si. Esta passagem, na verdade, é sempre uma grande jornada.

A poderosa e sábia Promethea, que no fundo ainda é Sophie Bangs, em nada lembra a insegura e desnordeada universitária das primeiras páginas. Observamos aqui uma transformação mágica que acontece por meio do devaneio, da palavra, da escrita. Para Deleuze,

escrever é um caso de devir, sempre inacabado, sempre em vias de fazer-se [...]. É um processo, ou seja, uma passagem de Vida que atravessa o vivível e o vivido. [...] Devir, não é atingir uma forma (identificação, imitação, Mimese), mas encontrar uma zona de vizinhança [...] (DELEUZE, 2008, p. 11).

Como que encontrando a si mesma nesta zona de vizinhança, *devindo* da insegura e medrosa estudante à ativa e poderosa Promethea, Sophie Bangs é um bom exemplo de que, “não se escreve com as próprias neuroses” (*idem*, p.13), pois a doença de cada sujeito é, antes, a interrupção do processo, quebra das passagens naturais da vida e da saúde.

Nesse sentido, Deleuze conclui que “o escritor, enquanto tal, não é doente, mas antes médico, médico de si próprio e do mundo. O mundo é o conjunto de sintomas cuja doença se confunde com o homem. A literatura aparece, então, como um empreendimento de saúde” (*idem*, p. 13-14). Assim sendo, entendemos que não somente a escrita como todas as outras formas de expressão criativa, que pressupõem o exercício de conceber uma ideia, um conceito, são manifestações de integração, individuação e cura.

Desafiando medos, transpondo inseguranças e desconstruindo seus complexos através da escrita, Sophie passa de uma mera heroína de romance (BENJAMIN, 1994) a uma verdadeira heroína arquetípica, no sentido mais completo da palavra, cumprindo a moderna tarefa do herói que, como pontuado anteriormente, é “uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada” (CAMPBELL, 2008, p. 373). Para o mesmo autor,

O herói moderno, o indivíduo moderno que tem a coragem de atender ao chamado e empreender a busca da morada dessa presença, com a qual todo o nosso destino deve ser sintonizado, não pode – e, na verdade, não deve – esperar que sua comunidade rejeite a degradação

gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. [...] Não é a sociedade que deve orientar e salvar o herói criativo; deve ocorrer precisamente o contrário. Dessa maneira, todos compartilhamos da suprema provação [...], não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero (*idem*, p. 375).

Desde quando passamos da naturalidade dos impulsos selvagens à docilidade dos impulsos domesticados, ou seja, desde o surgimento da cultura enquanto regulamentação das relações dos indivíduos entre si, num nível cada vez mais crescente de abstração, tentamos dominar o mundo através da linguagem, dando nomes às coisas e tomando posse delas. No mais das vezes, tal “megalomania” humana, desde o princípio, parece ter sido responsável pelo constante *mal-estar na civilização* apontado por Freud (2010), que se configura mais como uma condição do que como um estado ou empecilho à cultura.

Por mais paradoxal que soe, o avanço da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1994, p. 165-196) e do acesso aos meios de criação artística em nossa cartesiana e esquizoide cultura ocidental, que é majoritariamente baseada na reducionista lógica binária de suas tautológicas e dicotômicas ideologias, parece ter exercido um certo “efeito perverso” (que contradiz ou desmente as consequências teóricas da causa)” (DURAND, 2004, p. 31) no imaginário e, por consequência, na própria *ars poetica* dos sujeitos contemporâneos.

Neste mundo, cujos destinos vêm se construindo há muito, a humanidade padece no paraíso do avanço científico e na investigação do mundo objetivo, material. Estes mesmíssimos avanços exercem um efeito perverso, não apenas invertendo os valores imaginários, como afirma Durand (1996, p. 231-232), mas sobretudo, ignorando a subjetividade, a memória, o imaterial, o instintivo, o oculto, que não tem substância. A narrativa, que nos primórdios da cultura emergia das camadas artesanais da comunidade, com o avanço da reprodutibilidade técnica na modernidade e depois, passa a se “refinar” cada vez mais, deixando pelo caminho toda a sensibilidade/sensitividade e experiência que outrora transmitia, até transformar-se no romance burguês esteticamente agradável, mas vazio de ensinamentos.

Todavia, mesmo diante deste “mundo alterado demais” (MOORE, 2010, p. 43), não podemos, nem devemos depor nossas armas, nem deixar que nossa história se encerre na queixa. É preciso que ressignifiquemos nossas vivências, transformando-as em experiências e narrando a nossa jornada aos semelhantes.

As grandes narrativas contemporâneas – **Promethea** é apenas uma dentre muitas dessas bases de resistência do imaginário e do devaneio no século XXI – ainda são capazes de contribuir para a formação dos indivíduos de nossa época. Sendo transmitida de forma tão seminal como a imagem e tão sofisticada como a escrita de ficção, a obra se apresenta enquanto uma nova forma de narratividade, um exemplo de que o segredo da criação sempre esteve a um palmo do nosso nariz, ou melhor, talvez meio palmo adentro, esperando ser descoberto, buscado. Jung aponta que

A narração ou declamação ritual de cerimônias e de textos sagrados e culto à figura do herói com danças, música, hinos, orações e sacrifícios, prendem os espectadores num clima de emoções numinosas (como se fosse um encantamento mágico), exaltando o indivíduo até sua identificação com o herói (JUNG, 2008, p. 98).

Quem sabe os automáticos e seculares rituais nossos de cada dia não são o exato ponto onde o talento criativo ainda se origina: no efeito poético da fantasia, na emoção ligada à identificação afetiva do leitor com a invencibilidade do bem no personagem. Exatamente aí, parece residir o numinoso segredo, a fonte da magia da criação, da invenção e da cura, por meio da *poiesis*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abrindo mão do utilitarismo da linguagem, a literatura, a ficção, é, em sua essência, criação e não tem de provar nenhuma verdade, é o afeto pela palavra/imagem causado pelo efeito poético do devaneio. Como afirma Freud, “o escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca. Cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério, isto é, no qual investe uma grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação nítida entre o mesmo e a realidade” (1996, p. 135-136). Surgindo assim dessa liberdade original do brincar, o já simbolizado fantasiar/devanear do qual se vale o escritor criativo é também um importante meio de acesso ao nosso mais profundo si-mesmo, a algo de universal, captado e expresso somente pelos grandes narradores (BENJAMIN, 1994).

Tanto por meio de incursões teóricas no campo do imaginário, do inconsciente, que tem gênese na linguagem, e do ato criador, enquanto ato de ressignificação, de integração ou individuação (JUNG, 1990 e 2008) e até de cura (DELEUZE, 2008); quanto através de uma apreciação interdisciplinar de **Promethea: Livro 1** – apenas um recorte do grande mosaico da cultura humana que é a obra de Alan Moore, na qual a linguagem, como instrumento mágico, é explorada em suas mais variadas nuances – pudemos observar como o legado de imaginação representado por Promethea contribui para que a jovem Sophie consiga escapar aos perigos que a assolam, transpondo os obstáculos do caminho e chegando a um entendimento diferenciado da vida, das coisas, do mundo e de si. Nesse sentido, observamos nas histórias o poder destrutivo-criativo da imaginação, cujas mais remotas e profícuas fontes repousam no devaneio e na fantasia.

Configurando-se no mundo contemporâneo como uma nova forma de narratividade, a obra é apenas uma dentre muitas dessas bases de resistência do imaginário e do devaneio no século XXI que ainda são capazes de contribuir para a formação dos indivíduos de nossa época. Além de explorar diferentes possibilidades narrativas dos *comics*, o autor prova que os quadrinhos têm o mesmo poder de debater conteúdos sérios, fazendo uma crítica contundente ao absurdo da realidade, e de se tornarem clássicos como qualquer outra literatura canonizada.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A crise do romance. Sobre Alexandersplatz, de Döblin (1930)**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994;

_____. **Experiência e pobreza (1933)**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994;

_____. **O autor como produtor. Conferência pronunciada no Instituto para o Estudo do Facismo, em abril de 1934**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994;

_____. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (1935/1936)**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994;

_____. **O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov (1936)**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

BULFINCH, Thomas. **Prometeu e Pandora**. In: O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de Deuses e Heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2008.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 2008.

CAROPRESO, Fátima. **Uma reflexão sobre a metapsicologia freudiana a partir do conceito de inconsciente psíquico**. REVISTA OLHAR - ANO 05 - NO 8 - JAN-JUN / 03. Disponível em: olhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/view/94/84

DELEUZE, Gilles. **A literatura e a vida**. In: Crítica e Clínica. São Paulo: Editora 34, 2008.

DELOUYA, Daniel. **Torções na razão freudiana: Especificidades e afinidades**. São Paulo: Unimarco Editora, 2005.

DENARDIN, Fabiano. **Tempos que não voltam mais**. In: COOKE, Darwyn & STEWART, Dave. *DC: A Nova Fronteira (Volume 2)*. São Paulo: Panini Comics, 2006.

DOR, Joel. **Estruturas e clínica psicanalítica**. Rio de Janeiro: Taurus, 1997.

DURAND, Gilbert. **O imaginário, lugar do “entre-saberes”**. In: Campos do Imaginário. Coleção: Teoria das Artes e da Literatura. Lisboa: Instituto Piaget, 1996;

_____. **Perenidade, derivações e desgaste do mito**. In: Campos do Imaginário. Coleção: Teoria das Artes e da Literatura. Lisboa: Instituto Piaget, 1996;

_____. **O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Coleção Enfoques: Filosofia. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999;

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2008.

FIGUEIREDO, Luís Cláudio Mendonça & SANTI, Pedro Luiz Ribeiro. **Psicologia: Uma (nova) introdução – uma visão histórica da psicologia como ciência**. São Paulo: Educ, 2003.

FREUD, S. & BREUER, J. **Estudos sobre a histeria (1893-1895)**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standart brasileira, v. II. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

FREUD, Sigmund. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade (1905)**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standart brasileira, v. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

_____. **Delírios e sonhos na *Gradiva* de Jensen (1906-1907)**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standart brasileira, v. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

_____. **Escritores criativos e devaneio (1907-1908)**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standart brasileira, v. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

_____. **Recordar, repetir e elaborar (1914)**. In: Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Volume XII. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

_____. **O inconsciente**. In: Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Volume XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1996;

_____. **O futuro de uma ilusão (1927)**. Porto Alegre: L&PM, 2010;

_____. **O mal-estar na cultura (1929-1930)**. Porto Alegre: L&PM, 2010.

FORBES, Jorge. **Fixões**. In: Atas das 14as Jornadas de Psicanálise: Desejo ou Gozo - Biblioteca Freudiana Brasileira; São Paulo, 1989, pp. 25 a 40; e na Agenda de Psicanálise - O Corpo na Psicanálise. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1990, pp. 69 a 73.

_____. **A psicanálise do homem desbussolado: As reações ao futuro e o seu tratamento**. Trabalho apresentado em plenária do IV Congresso da Associação Mundial de Psicanálise em 4 de agosto de 2004. Disponível em: http://www.ebp.org.br/biblioteca/pdf_biblioteca/Jorge_Forbes_A_%20Psicanalise_%20do_%20Homem_%20Desbussolado.pdf. Último acesso em 17 de novembro de 2011.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Walter Benjamin ou a história aberta**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas v. I. São Paulo: Brasiliense, 1994.

GAY, Peter. **Freud: Uma vida para o nosso tempo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GREENBERGER, Robert. **Introdução**. In: *Superman 70 Anos (Volume 1) – As Grandes Aventuras do Superman*. São Paulo: Panini Comics, 2008.

JUNG, Carl Gustav. **AION: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo**. Obras Completas v. IX/2. Petrópolis: Vozes, 1990;

_____. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006.

MOORE, Alan & WILLIAMS, J. H. **Promethea: Livro 1**. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2008;

MOORE, Alan. *Writing For Comics* – Vol. 1. Rantoul: Avatar Press, 2010.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: A história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Cultrix, 2008.

RIVERA, Tânia. **Arte e psicanálise.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

SANTOS, Renata Oliveira dos. **Devaneio, imaginário e criação em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Williams III.** In: Anais do XVI Ciclo de Estudos Sobre o Imaginário – Congresso Internacional: Imaginário e Dinâmicas do Segredo. UFPE/Recife: Produções e Pesquisas, 2011.

SANTOS, Renata Oliveira dos; SILVA, Rodrigo Vieira da. **Por uma poética da perversão: Perversão e sublimação na poesia de Glauco Mattoso.** In.: Anais do V Colóquio Nacional de Gênero e Sexualidades e I Simpósio Nacional de Psicologia e Crítica da Cultura (ISBN: 978-85-7745-316-8). UEPB/Campina Grande: Realize Editora, 2009;

_____. **A narrativa em imagens: Histórias em quadrinhos como recurso pedagógico.** In: Anais do VI Seminário Nacional Sobre ensino de Língua Materna e Estrangeira e de Literatura – SELIMEL (ISBN: 978-8589254-40-3). Universidade Federal de Campina Grande – UFCG. Campina Grande: Editora Bagagem Ltda., 2009.

SILVA, Rodrigo Vieira da. **Quando a guerra alquebra o pai: A falência da figura paterna em *Maus*, de Art Spiegelman.** In: Anais do I Colóquio Internacional de Cidadania Cultural – Diálogo de Gerações nas Narrativas Modernas (ISBN: 978-857315441-2). Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Campina Grande: Realize Editora, 2009.

VYLENZ, Dez & WINKLER, Moritz. *The mindscape of Alan Moore.* [Documentário] Inglaterra, 2003. DVD – 80 min.