

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Tiago Alves de Moraes Sarmiento

O *unheimlich* no universo do super-herói no cinema clássico
O inconsciente que habita as sombras do Cavaleiro das Trevas

Juiz de Fora
2014

Tiago Alves de Moraes Sarmiento

O *unheimlich* no universo do super-herói no cinema clássico
O inconsciente que habita as sombras do Cavaleiro das Trevas

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção do título e Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora
Janeiro de 2014

Tiago Alves de Moraes Sarmiento

O *unheimlich* no universo do super-herói no cinema clássico
O inconsciente que habita as sombras do Cavaleiro das Trevas

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Aprovado em 13 de fevereiro de 2014.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (Orientador)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dra. Bianca Sanchez Faveret
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Maurício Lissovsky
Universidade Federal do Rio de Janeiro

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a todas as pessoas que, ao ouvirem que eu fazia “mestrado em Batman”, arregalavam os olhos e perguntavam ‘*Como assim?*’, sorrindo meio de lado, achando que aquilo era alguma brincadeira nerd de mau gosto.

Não. Não era.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que me incentivaram e “já sabiam” antes de mim que eu tinha passado na seleção do mestrado;

Ao pessoal da pós-graduação em Psicanálise, que me fez enxergar um mundo novo e maravilhoso, cheio de angústias, traumas, desafetos e pulsões destrutivas, que engrandeceram minhas discussões e, talvez, ficaram um pouco preocupados com o fato de eu só falar de Batman: Agna Farias (tá vendo Agna, reconhecimento, ó!), por ter me indicado um dos melhores textos que já li do Freud; Bianca Faveret, pelo carinho e dedicação ao texto que produzi; Alinne Nogueira Silva Coppus, por ser minha eterna orientadora, amiga, analista de fora de consultório e mestre; Gustavo Burla, que não é da pós, mas foi da banca; Paula Quintão, que não foi de nenhum dos dois, mas foi da banca da graduação e semorientou meu anteprojeto;

Ao Heitor de Lobo Mendonça, meu analista, que, além de ter que me ouvir falar do divã, sempre foi um colega de discussões sobre a psicanálise;

Aos meus amigos, que sempre me enriqueceram com discussões de relevância extrema para a vida, como o porquê do Homem-Formiga não estar n’Os Vingadores, porque *fox tail* não é maneiro ou porque eu deveria tocar “Isilái” nos shows. Tudo zuêro;

Aos meus colegas de mestrado Felipe e Vinícius, pela seriedade com a qual levaram a sério os seus temas;

Aos grandes amigos Diogo e Igor, que mais sofreram com a desculpa “não posso, brother, tenho que estudar...”;

Aos meus heróis, mortos por overdose ou se mantendo vivo;

E a Dionísio, pela inspiração e psicografia.

Por acaso você é estúpido? É retardado ou coisa assim? Que diabos você pensa que eu sou? Eu sou a porra do Batman!

Frank Miller, Grandes astros Batman e Robin vol. II

No domínio da ficção, encontramos a pluralidade de vidas de que necessitamos. Morremos com o herói com o qual nos identificamos; contudo, sobrevivemos a ele, e estamos prontos a morrer novamente, desde que com a mesma segurança, com outro herói.

Freud, Reflexões para tempos de guerra e morte

We could be heroes forever and ever.
David Bowie

RESUMO

Esta dissertação visa ampliar a discussão que envolve o tema do *unheimlich* – tal como proposto por Sigmund Freud em 1919 – e o cinema de super-heróis, classificados dentro das normas da narrativa clássica, tal como os *blockbusters* hollywoodianos. Ao fazermos um passeio pela teoria freudiana que resultou neste artigo – e a subsequente, onde o psicanalista amplia alguns conceitos ali introduzidos –, podemos lançar luz a uma direção que não tem sido explorada nos trabalhos dos temas: a de que o *unheimlich* não está vinculado apenas ao que é estranho ou assustador, e sim ao retorno do recalcado, lugar onde fantasias e desejos proliferam. Auxiliados pelas normas e características da narrativa clássica, podemos analisar, sob esta perspectiva, cenas de dois filmes do Batman, que atuam como exemplos desses elementos recalcados passíveis de retorno ao consciente do espectador.

Palavras-chave: *unheimlich*; estranho; narrativa clássica; cinema; psicanálise.

ABSTRACT

This paper aims to broaden the discussion about the *unheimlich* (the uncanny) – as proposed in 1919 by Sigmund Freud – and the superhero movie genre, classified within the norms of classical narration, such as Hollywood blockbusters. As we walk throughout the Freudian theory in which his article results – and its following concepts, later published –, we may be able to follow a direction that has not been well explored before: the idea that the *unheimlich* is not just what is attached to what is scary and horrific, but also to the return of what is repressed, where fantasies and desires blossom. As we explore the norms and concepts of classical narration to help us in our journey, we will be able to analyze this perspective in two Batman movies, which are examples of how these repressed ideas may return to the spectator's conscience.

Keywords: *unheimlich*; uncanny; classical narration; cinema; psychoanalysis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1	A versão alemã de <i>Encontros Imediatos de 3º Grau</i>	20
FIGURA 2	O Sandman de Paul Berry	27
FIGURA 3	O androide antagonista de <i>Blade Runner</i>	33
FIGURA 4	Jude Law em <i>Inteligência Artificial</i>	33
FIGURA 5	O ursinho <i>Ted</i>	34
FIGURA 6	Yoda e os exterminadores	35
FIGURA 7	Ken	37
FIGURA 8	Alguns duplos	40
FIGURA 9	Chamando o Homem-Morcego	50
FIGURA 10	Heróis gregos	60
FIGURA 11	A jornada do herói	63
FIGURA 12	Gollum	70
FIGURA 13	Hulk	70
FIGURA 14	Os monstros de <i>O Hobbit</i>	70
FIGURA 15	Jogo de futebol americano em <i>The Dark Knight Rises</i>	71
FIGURA 16	Introdução de <i>Batman</i>	80
FIGURA 17	A assombrada Gotham City de Burton	82
FIGURA 18	Por becos escuros	84
FIGURA 19	<i>I'm Batman!</i>	87
FIGURA 20	O Coringa	90
FIGURA 21	A família Wayne	92
FIGURA 22	Bruce e Jack Napier	93
FIGURA 23	Introdução de <i>Batman Begins</i>	98
FIGURA 24	A queda	100
FIGURA 25	Thomas e Martha Wayne	102
FIGURA 26	O nascimento de um herói	104
FIGURA 27	Retorno à caverna	106
FIGURA 28	Tanque de ácido	112
FIGURA 29	Édipo na bat-caverna	117
FIGURA 30	O sinal de vida do Coringa	118
FIGURA 31	Armadura assombrada	123
FIGURA 32	As imagens paternas de Bruce em <i>Batman Begins</i>	126
FIGURA 33	Bat-sinal	127

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	(DES)CONSTRUINDO O <i>UNHEIMLICH</i>	17
2.1	Situação do tema à época	18
2.2	Definindo o que é o <i>unheimlich</i>	20
2.3	O imaginareal	26
2.4	As diversas formas de manifestação do <i>unheimlich</i>	31
2.4.1	Dúvida quanto a um objeto estar animado	32
2.4.2	O complexo de castração	36
2.4.3	O duplo e a compulsão à repetição	38
2.4.4	Morte, onipotência de pensamento e animismo	44
2.5	A questão do alter-ego	47
3	A NARRATIVA NO PERCURSO DO HERÓI	51
3.1	A narrativa clássica	51
3.2	Hollywood e o <i>high concept</i>	55
3.3	A jornada do herói	59
3.4	Mitos, fadas e super-homens	68
4	O HOMEM-MORCEGO NA GRANDE TELA	77
4.1	As sombras de Burton	78
4.1.1	Um passeio de família pelos becos escuros de Gotham	80
4.1.2	Nasce um vilão	87
4.1.3	Nasce um herói	90
4.2	Os morcegos de Nolan	94
4.2.1	A fábula	96
4.2.2	A queda	98
4.2.3	<i>Batman begins</i>	100
4.2.4	Retorno à caverna	105
5	CAVALEIRO DAS TREVAS <i>UNHEIMLICH</i>	107
5.1	“ <i>The hero we need, not the one we deserve</i> ”	107

5.2	<i>“You can’t buy the power of fear”</i>	115
5.3	<i>“The bats again?”</i>	119
5.4	<i>“I’M BATMAN!”</i>	123
6	CONCLUSÃO	130
7	REFERÊNCIAS	135
8	FONTES DAS IMAGENS	139

1 INTRODUÇÃO

A arte é uma forma de expressão que permite ao seu criador exteriorizar desejos, angústias e dilemas, seja em formas simbólicas ou metafóricas, e que, por se tratar de processos psíquicos comuns a outras pessoas, acaba por ser esteticamente atraente e passível de identificações. A empatia que sentimos ao vermos expressas na arte situações semelhantes às quais vivenciamos foi o que levou os grandes mercados a utilizarem as diversas formas artísticas como produto que gera cada vez mais receitas. E, como expoente máximo desta dinâmica mercadológica da arte, temos o cinema – especialmente o cinema de massa.

As narrativas do cinema de massa hollywoodiano – os chamados *blockbusters* – cada vez mais estão permeadas de personagens arquetípicos e dramas semelhantes às narrativas heroicas, presentes na vida do sujeito desde os tempos mais remotos através de lendas, folclores e mitos. A aventura que essa forma de narrativa possibilita ao sujeito comum experimentar ecoa diretamente em sua vida psíquica, local onde todas as fantasias encontram expressão. Além disso, os temas e motivos apresentados na grande tela devem ser bem contundentes às pessoas que visa alcançar. Para isso, é preciso identificar partes importantes dos desejos do sujeito comum para que as obras ganhem contornos afetivos e realmente emocionem o espectador. E um dos maiores expoentes da cultura de massa moderna (em termos simbólicos, imaginários ou narrativos) é o Batman.

Essas representações simbólicas, originárias do pensamento coletivo, traduzem sentimentos de transcendência e universalidade, uma vez que tornam comuns os valores que encarnam, além de causar uma identificação por parte daqueles que nela acreditam. O homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los (ECO apud VIEIRA, 2007, p. 80).

E, como completa Joseph Campbell,

“(...) embora falsas e devendo ser rejeitadas enquanto relatos de história física, essas figuras universalmente apreciadas da imaginação mítica devem representar fatos da mente: ‘fatos da mente tornados manifestos numa ficção de matéria’” (CAMPBELL, 2005, p.18).

O Herói surgiu para ajudar a reconciliar o homem com as suas esperanças e desejos, reforçando traços imaginários e fantásticos que lhe serviam como metas ou ferramentas para dominar forças ocultas que influenciavam em sua existência – i.e., como uma metáfora para a jornada inconsciente que o indivíduo faz em seu sonho (Cf. Campbell, 1949). A começar pelo

berço do Herói, analisado por Joseph Campbell e pelo psicanalista Otto Rank: o herói nasce mortal, filho de uma mortal com um deus. Sofre privações em sua vida pessoal e recebe um chamado inesperado para a aventura. Ali, ele recebe “ajuda superior” através de dispositivos e agentes das entidades divinas. Suas características mais relevantes, no entanto, são sua coragem e força de vontade sobre-humanas para enfrentar o opressores de seu povo.

A jornada do herói serve como metáfora do descobrimento de um trauma ou um conteúdo ideativo esquecido nas profundezas do inconsciente (Cf. Campbell, 1993). O que temos de novo nessa forma de narrativa é a questão dos superpoderes que vieram substituir os dispositivos e agentes enviados pelos deuses. Além disso, o Herói moderno saiu do folclore e se tornou rentável através das mídias de massa.

Este trabalho tem como objetivo identificar alguns traços desse gênero cinematográfico que falariam alto à vida inconsciente do sujeito. Um dos fenômenos descritos pela psicanalista Sigmund Freud (1919) sobre o encontro com algo desconhecido, mas que, secretamente, remeteria a algo familiar à vida inconsciente, é o *unheimlich*, que utilizaremos como base para nossa investigação. A partir de elementos nas obras selecionadas que remetam ao artigo de Freud, poderemos buscar compreender quais são os deslocamentos, metáforas e simbolismos que os autores e diretores subliminarmente utilizam em suas obras para ajudar no processo de afetividade com seus espectadores.

São dois os principais objetos deste trabalho: o *unheimlich* e os super-heróis. O primeiro tema, a inquietante estranheza gerada por algo desconhecido, mas, secretamente, familiar – “*tudo que deveria ter permanecido... secreto e oculto mas veio à luz*” (SCHELLING apud FREUD, [1919] 1990, p. 281) –, encontra, dentro das teorias do cinema, eco nos trabalhos que destacam construções de imagem não-lineares, desconstrutivistas, ou nos filmes de terror. Por problemas de tradução do termo original para o inglês e o português (veremos no primeiro capítulo melhor essa discussão), é na inquietação que a imagem busca provocar no espectador que está a maior parte dos trabalhos sobre o tema. Mas essa abordagem não se dá em um nível inconsciente, de ressurgimento de conteúdo recalcado, e sim na estranheza que uma sequência de imagens aparentemente aleatórias visa provocar, como é o caso da tese de doutorado de Rogério Ferraraz (2003). A estranheza nestes casos está mais relacionada a uma falta de ordem que a conteúdos recalcados, basicamente, nas pesquisas do tema dentro das teorias de cinema.

Em contrapartida, foi no crítico de filmes e acadêmico Steven Schneider (1999) que encontramos uma forte e contundente análise do estranho acerca dos monstros de filmes de terror, os quais servem como metáforas de tipos previamente identificados por Freud ou

imagens folclóricas. O trabalho é bem fiel ao que Freud se propôs com o artigo; porém, para o estudioso do *unheimlich*, uma pergunta se faz presente: embora os exemplos de Freud geralmente estejam associados ao complexo de castração, relação do homem para com a morte ou duplicidade do ego, necessariamente tudo o que é *unheimlich* deveria estar relacionado a monstros e coisas macabras?

Dentro das discussões psicanalíticas, o *unheimlich* está intimamente relacionado ao tema da angústia, graças às contribuições de Jacques Lacan ([1963] 2005). O que houve, dentro do que analisamos de textos científicos e jornalístico sobre o tema, é a falta de aprofundamento do pesquisador em seguir as ramificações e significados reais dos termos associados ao tema. Talvez por não fazerem parte dos círculos psicanalíticos, a leitura do *unheimlich* fechou-se em si mesma. O pesquisador não recorre ao resto da teoria psicanalítica para compreender seus significados reais. Com isso, e auxiliados por erros de tradução, a ideia de terror e acontecimentos sobrenaturais são os mais associados ao tema, enquanto a raiz do fenômeno é muito mais simples: o retorno inesperado do material recalcado carregado de afeto, que gera angústia.

Sobre o tema dos super-heróis, não há uma literatura específica sobre os personagens no cinema. Sobre os super-heróis em si, são poucos os volumes que visam abordar seus universos de forma teórica. Sobre os arquétipos e atualizações das imagens heroicas, aí sim, encontramos um material aceitável. Então, a princípio, fica bem clara a carência de se estudar esses personagens de uma maneira mais séria e efetiva.

Outra coisa que nos chamou a atenção, vindo de Rogério Ferraraz, foi o fato do autor associar o *unheimlich* ao cinema de David Lynch, um diretor que não segue muito os padrões da narrativa clássica. Parece ser mais “fácil” abordar o tema quando se trata de uma forma artística menos *mainstream*. Logo, para nós, faz-se necessário investigar uma forma de construção narrativa que não deixe abertura para interpretações erradas, seja completamente sequencial e sem inserções esteticamente estranhas. O cinema de narrativa clássica, em sua forma, não oferece estranheza, no sentido comum da palavra. Mas seus temas, fábulas e objetos cênicos estariam recheados desses elementos. Em nosso trabalho, o cinema atua como meio para a análise, não o fim. Não se trata de uma análise fílmica. Poderíamos escolher como corpus as obras em quadrinhos ou livros do personagem. Optamos pelo cinema, pois assim podemos comparar linguagens de 15 anos entre dois filmes que recontam a origem do Batman, e verificar como os elementos *unheimlich* se mantêm.

Em 2012, quatro filmes de super-heróis foram lançados e, juntos, arrecadaram mais de 400 milhões de dólares somente nos Estados Unidos em seu final de semana de estreia. Um

deles, *The Avengers* (Os Vingadores), chegou a mais de 207 milhões no primeiro final de semana nos EUA, e sua arrecadação total ultrapassa o 1,5 bilhão, colocando-o em 3º lugar no ranking de arrecadações de todos os tempos, ficando atrás apenas de *Avatar* e *Titanic*¹. Em 2009, o filme *O Cavaleiro das Trevas*, segundo na franquia Batman de Christopher Nolan, foi coroado com o *Oscar* de melhor ator com a interpretação do falecido Heath Ledger como o Coringa. Ainda em 2012, o segundo filme do Motoqueiro Fantasma foi lançado, com arrecadação baixíssima, seguindo uma abordagem estética comum ao cinema clássico, mas com experimentalismo e, acima de tudo, um terror imaginário que se contrapõe à linguagem cinematográfica do gênero para as crianças irem ao cinema. O mesmo aconteceu com o também impopular *Punisher: War Zone* (O Justiceiro: Zona de Guerra), lançado diretamente para DVD. Esses dois personagens fazem parte de super-heróis infernais e assassinos, e a linguagem infantil demais nos primeiros filmes gerou críticas dos fãs mais conservadores. Dos mais de 600 filmes lançados naquele ano, o montante arrecadado pelo gênero, com apenas quatro representantes, é de mais de 10% do total arrecadado em 2012.

Nosso intuito não é concluir interpretações ou dados. Ao utilizar uma metodologia mais voltada para a teoria psicanalítica, mas dialogando com suas ramificações comunicativas, sempre de tom interpretativo e constantemente ensaística, visamos apenas identificar esses elementos citados a fim de ampliar o campo de discussão. Por um lado, trazer para a teoria do cinema amostras de que o *unheimlich* vem sendo utilizado de forma parcial; por outro, mostrar que os filmes *blockbusters* estão repletos de traços identificatórios mais comuns à mente humana que o que se aparenta. Dada a superficialidade dos temas e fábulas, parece que não há um interesse intelectual nessas obras condizentes com suas arrecadações, onde o marketing e as ciências econômicas seriam ferramentas mais precisas para análise. Mas um fenômeno de massa fala alto à psiquê humana e não deve ser deixado de lado pelas suas formas e apresentações.

Esse estudo não visa compreender a recepção do espectador das obras. Isso iria requerer uma análise empírica, diferente da nossa proposta. Os potenciais de despertar certos gatilhos estão nas obras para serem identificados, e esse é o intuito deste trabalho. Saber como cada espectador recebe individualmente aquelas informações seria outro caminho a ser seguido.

Para percorrer a nossa jornada, nossa divisão de capítulos ficou a seguinte:

¹ Fonte: boxofficejojo.com

No primeiro capítulo, analisaremos o texto *O Estranho (Das Unheimliche)*, 1919) de Sigmund Freud, onde destrincharemos as possíveis ramificações e diálogos que o texto faz com o resto da teoria psicanalítica. Passaremos pelos textos que contribuíram para que Freud escrevesse o artigo, de autores como Ernst Jensch e Otto Rank, além das próprias referências dentro de sua obra. Isso se faz necessário para compreendermos termos como recalque, superego, pulsão de morte e angústia. Além disso, utilizaremos outras versões do mesmo artigo para discutirmos alguns erros de tradução que comprometem a compreensão do *unheimlich*.

No segundo capítulo, abordaremos a teoria de cinema relacionada aos filmes de Hollywood, onde utilizaremos como referência David Bordwell e Kristin Thompson. Ambos analisam as formas da narrativa clássica e sua utilização. A partir dos aspectos identificados como principais por esses dois autores, adentraremos na imagem do herói protagonista, onde autores como Junito Brandão e Joseph Campbell nos possibilitarão uma compreensão do personagem principal à luz de mitos e processos psíquicos referentes à jornada do herói. Por fim, abordaremos como esse arquétipo (em nenhum momento no sentido junguiano do termo) ganhou novos contornos com o entreguerras e a cultura da massa do século XX, chegando até os filmes atuais.

O terceiro capítulo será exclusivamente para a descrição minuciosa das cenas que separamos para análise. São três cenas do filme *Batman* (Tim Burton, 1989) e três cenas de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), enquanto o último capítulo será a costura entre os demais: a análise destas cenas sob o ponto de vista do *unheimlich*, na qual tentaremos identificar o encontro dos conceitos articulados.

2 (DES)CONSTRUINDO O *UNHEIMLICH*

Quando Freud escreveu *O Estranho (Das Unheimliche)*, (1919), sua própria trajetória psicanalítica estava passando por mudanças – em parte influenciadas pelo pessimismo do pós-guerra. À época, Freud continuava seus estudos metapsicológicos derivados de textos sobre o narcisismo, recalque, inconsciente e luto. O volume XIV das Obras Psicológicas Completas contém os textos metapsicológicos lançados a partir de 1915, incluindo *Reflexões para tempos de guerra e morte* e *Luto e Melancolia*. Pessoalmente, Freud sofreu uma grande perda: seu discípulo e suposto príncipe herdeiro do movimento psicanalítico, Carl Jung, desertara do movimento e criou sua própria psicologia analítica.

A guerra atingiu a obra de Freud tanto quanto devastou a Europa. O psicanalista começou a perceber que havia forças motivadoras que guiavam os homens além daquelas identificadas por ele como pulsões sexuais ou de autopreservação. Foi durante a metapsicologia que Freud começou a mudar sua concepção do aparelho psíquico, saindo de sua primeira tópica, dividida entre Inconsciente, o Pré-Consciente e o Consciente – além da primeira teoria pulsional, as pulsões de autopreservação e eróticas – e adentrando na segunda tópica, na qual estes conceitos foram reconfigurados para as instâncias conhecidas como id, ego e superego², e as pulsões, identificadas como de vida – Eros – e de morte, posteriormente conhecida como Tânatos pelos pós-freudianos.

É neste contexto que, em 1919, Freud já havia redigido o texto *Além do princípio do prazer* (1920), onde identifica, pela primeira vez, as pulsões destrutivas e agressivas que temos em conjunto com as sexuais – e as nomeia *pulsão de morte*. No entanto, em um dos raros mergulhos do psicanalista no reino da estética, como ele mesmo coloca, consegue identificar um fenômeno típico do retorno do material recalcado que está ligado ao que é estranho, que nos causa sensações angustiantes por estar relacionado a algo desconhecido mas que mantém estreito contato com o que já foi familiar e está há muito escondido nos confins do inconsciente.

Um texto de Ernst Jentsch, *On the psychology of the uncanny* (1906), serviu como ponto de partida para Freud adentrar nos significados do *Unheimliche*, expandindo o ponto de vista do autor original e conferindo-lhe as conexões com o recalque e os desejos. Ademais, *Totem e Tabu* (1913), do próprio Freud, serviu para a orientação estranha acerca do retorno à

² Em alemão, os termos utilizados pelo autor fora *Es, Ich e Überich*, posteriormente traduzidos como Isso, Eu e Supereu. No entanto, utilizaremos a terminologia da tradução da edição inglesa, a qual estamos consultando para esta pesquisa, uma vez que aqueles que seguem a psicanálise freudiana, estritamente, tendem a utilizar esses termos.

vida animista. Também citado, no tocante ao duplo, está *Der Doppleganger* ([1914] 1971), de Otto Rank.

2.1 Situação do tema à época

Logo nas primeiras notas, Freud chama atenção para um fato sobre o qual a psicanálise foi bem criticada, que é a capacidade da análise do inconsciente revelar não apenas sentimentos belos e positivos, mas operar também no que é negativo e horrível. Enquanto o reino da estética ainda se ocupava com o belo e a filosofia questionava alguns cantos obscuros da psiquê humana, foi a psicanálise que evidenciou conceitos tão escusos como a pulsão de morte e a tendência à violência e à destrutividade, advindos do inconsciente.

O Estranho é um texto que adentra mais nos aspectos da ficção do que nos da vida real para alicerçar o que Freud compreendia como *Unheimliche*. Na verdade, este artigo soa mais como um ensaio preliminar, uma série de pensamentos iniciais que o psicanalista abordou, jamais finalizado. Freud gostava de classificar ao máximo as estruturas e acontecimentos, como podemos ver em *Psicopatologia da vida cotidiana* (1901) ou em *Os chistes e sua relação com o inconsciente* (1905), onde analisava, à exaustão, todos os aspectos de cada parcela dos acontecimentos. Embora em *O Estranho* o faça com alguns exemplos, jamais conseguimos distinguir *qualitativamente* o que é sentido. Haveria um estranho angustiante, insignificável, um estranho horrível, um estranho terrível, um estranho lúgubre? A partir dos exemplos, são todos aspectos do mesmo fenômeno; mas como diferenciar as sensações? O aparecimento de mortos-vivos à nossa frente gera o mesmo sentido inquietante ao de quando nos deparamos com um duplo nosso ou contemplamos um objeto inanimado sendo levitado?

Neste aspecto, o texto soa como uma suposição inicial de algo observado, um ensaio, no qual um autor, estimulado por sensações que julga serem dignas de estudos, se põe a dissertar sobre. Nunca sabemos, ao certo, quais são as motivações do psicanalista. Seria estreitar a relação entre ficção e realidade, uma vez que a realidade psíquica não conhece leis naturais, físicas ou mundanas? Seria provar que fenômenos tão incomuns no universo ficcional, se acontecessem como alguns poucos casos podem supor, causariam sensações estranhas?

Sem dúvidas, podemos inferir que o interesse de Freud não era meramente estético ou literário. Os exemplos buscados na literatura de ficção são entremeados a alguns relatos de

pacientes reais, como o caso do “Homem dos Ratos” e sua onipotência de pensamento. Tampouco uma errônea interpretação do texto se tratar de uma releitura psicanalítica de *O Homem de Areia* de Hoffmann (In: CESAROTTO, 1996), como algumas abordagens sugerem. O texto de Hoffmann serve para Freud exemplificar como algumas “coincidências” poderiam reavivar crenças, ou tornar mistificações reais, como o caso do ente folclórico.

O que sabemos é que Freud respeitava e muito as criações dos artistas, e que seus exemplos estavam além de uma teoria artística, funcionando como deslocamentos e condensações da vida inconsciente, sublimados de forma artística (1908). Freud sempre creditava aos poetas e escritores criativos uma capacidade de condensar os males que assolavam a alma humana. Buscar os efeitos estranhos na literatura é andar sobre uma corda bamba analítica: ao mesmo passo que não há cientificidade suficiente para inserir o *Unheimliche* entre os cânones da teoria psicanalítica, também não há como negar que a literatura fantástica está intrinsecamente ligada a fantasias e devaneios, psiquicamente tão reais quanto uma cadeira ou uma casa de tijolos e cimento. E é por isso que Freud não hesita em exemplificar através da ficção, uma vez que, também em clínica, os exemplos aparecem, embora mais escassos.

Por esses poréns e minúcias, o estranho é mais associado à estética do horrível que a um estudo psicanalítico digno de notas acentuadas. E, por horrível, não estamos afirmando que se associam a análises derivadas do horror da castração, e sim ao estudo de filmes de terror que visam causar fortes sensações no espectador. O texto de Freud está mais associado aos elementos que nos causam estranheza, no sentido leigo da palavra, que ao retorno do recalçado propriamente dito, como essência do *Unheimliche*, o que subverte o tema para os estudiosos fora da teoria psicanalítica. Dentro dos que seguiram o viés psicanalítico, o texto é basicamente citado como uma ligação entre a metapsicologia e as novas abordagens depois dos anos 20. Fenômenos estranhos são sempre citados, mas a bibliografia dedicada exclusivamente ao *Unheimliche* é muito restrita, de difícil acesso.

Sobre o que estamos falando então, afinal? Tentaremos compreender isso neste capítulo, a partir de uma profunda leitura do texto de Freud em diálogo com outros aspectos de sua teoria contemplados ou sugeridos no artigo. Por ora, faremos como a teoria sugere: adotaremos a realidade psíquica como ponto de partida, lugar onde uma pessoa pode facilmente voar ou matar outra apenas com o poder da mente, berço das fantasias humanas e conteúdo amplamente trabalhado como foco de identificação do espectador nas artes em geral, especialmente na literatura fantástica e no cinema de ação, aventura e ficção científica

(e, aqui, abre-se um pressuposto: se tudo pode na vida psíquica, ficção científica só é ficção enquanto ciência, mas vira realidade possível nos tocantes psíquicos subjetivos).

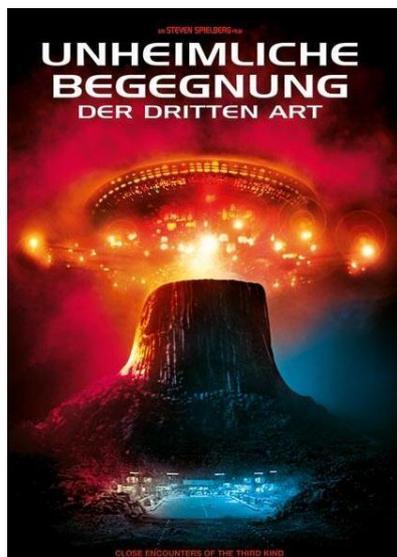


Figura 1: A versão alemã de Encontros Imediatos de 3º Grau.

2.2 Definindo o que é o *unheimlich*

A primeira parte do artigo é dedicada ao estudo etimológico do termo *unheimlich*³, pois contém a ambivalência necessária que Freud buscava para descrever corretamente o que o fenômeno representava. E, logo a princípio, já ficamos sabendo que nossa língua não tem termos que sejam compatíveis. A edição inglesa, edição utilizada para a tradução das obras completas em português, adotou o termo *uncanny*, que tem o *un-* como prefixo de negação e *canny*, ‘estar apto a’, em seu radical⁴. Para o português, ficou-se entendido por *estranho*. Mas outras edições consultadas também usam *inquietante* ou *sinistro*. O próprio autor nos alerta para o fato de que nem o português nem o italiano tem algum termo que corresponda fidedignamente ao original alemão.

A raiz do termo, *Heim-*, significa ‘casa’ em alemão. Uma coisa *heimlich* seria algo caseiro, doméstico, íntimo e amistoso. Freud recorre a um dicionário de sua língua e reproduz vários significados e exemplos de como os termos que contém este radical estão relacionados a sentimentos de conhecimento, intimidade e domínio. Até mesmo dizer “um animal

³ O termo em alemão contém as desinências que a língua exige, sendo *Unheimliche* para substantivo e *unheimlich* para adjetivos. Como estamos tratando de um acontecimento e de um termo estrangeiro, iremos utilizar apenas *unheimlich* para quaisquer ocorrências.

⁴ Fontes: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/canny>, <http://en.wiktionary.org/wiki/canny> e <http://en.wiktionary.org/wiki/can#Scots>.

heimlich” significa dizer que este animal é domesticado, manso. No entanto, ainda dentro da gama de exemplos sobre o que é confortável e íntimo, um exemplo se destaca, já indicando a inclinação à ambiguidade do termo.

“Os Zecks [nome de família] são todos *heimlich*”. “*Heimlich*? O que você entende por *heimlich*?” “Bem,... são como uma fonte enterrada ou um açude seco. Não se pode passar por ali sem ter sempre a sensação de que a água vai brotar de novo.” “Oh, nós chamamos a isso *unheimlich*; vocês chamam *heimlich*. Bem, o que faz você pensar que há algo secreto e suspeito acerca dessa família?” (GUTZKOW apud FREUD, [1919] 1990, p. 280. Grifos originais).

O que vem depois é a explicação que será a chave para o entendimento do motivo que Freud adotou esse termo. “II. Escondido, oculto da vista, de modo que os outros não consigam saber, sonogado aos outros. Fazer uma coisa *heimlich*, isto é, por trás das costas de alguém” (Idem). Seguem exemplos sobre cavalos *heimlich* serem arredios, e cadeiras *heimlich*, estranhas. No entanto, algo que chama atenção são as ligações da expressão com acontecimentos ocultos e misteriosos. “A arte *heimlich* (mágica)[...] Um efeito santo, *heimlich*” (Ibid, p. 281).

Somente neste momento é que o oposto, *unheimlich*, aparece nos excertos que Freud utilizou. Isso leva o psicanalista a concluir que o que é *heimlich* vem a ser *unheimlich*. “Por um lado significa o que é familiar e agradável e, por outro, o que está oculto e se mantém fora da vista” (Ibid, p. 282). Após recorrer a outro dicionário, seguem mais explicações, todas indicando que *heimlich* pode servir tanto para designar algo caseiro quanto algo misterioso. Os demais exemplos aproximam o termo do que é místico, oculto, misterioso e afastado do conhecimento consciente.

Unheimlich é utilizado mais precisamente como o oposto do significado caseiro de *heimlich*. Veremos, adiante, como não é bem assim que o fenômeno psíquico deve ser encarado. Por ora, vale fazer uma leitura sobre esses opostos, a partir do que vimos lexicamente até aqui.

Unheimlich é tudo aquilo inconsciente, afastado do conhecimento, oculto, obscuro. Supor que o fenômeno receba esse nome pelo efeito da “estranheza” que algo desconhecido causa é errado. Não que algo novo não possa causar um efeito inquietante; mas, para que esse fenômeno analisado por Freud seja algo com mais profundidade psíquica, algo *mais estranho* deve entrar em ação. No caso, auxiliado pela escolha do termo, algo familiar e há muito esquecido deve estar em relação com o fato; caso contrário, surtiria apenas um efeito de susto, nada que valesse a pena ser explorado com afinco. Com esse jogo de opostos, o que é

intimamente familiar porém relegado ao inconsciente é *heimlich* para certa parte do aparelho. Tanto *heimlich* – familiar por fazer parte da vida psíquica –, quanto *heimlich* – oculto por estar afastado da consciência. A conclusão é que o prefixo /un-/ atua como a marca do recalque. Um *não-(des)conhecido* inquietante, algo vertiginoso entre o íntimo e o *alien*. Não conhecido pelo consciente, não desconhecido pelo inconsciente. Não-não conhecido, não-(des)conhecido. A semântica da expressão se torna um interminável jogo de palavras. “Algo tem que ser acrescentado ao que é novo e não familiar para torná-lo *unheimlich*” (FREUD, [1919] 1990, p. 277).

Outro conceito psicanalítico importante para corroborar com essa ideia do termo é o que Freud descreveu como denegação (*Verneinung*), onde identificou que não há marca da negação no inconsciente. Se alguém diz, por exemplo, “nunca me passou pela cabeça matar meu irmão”, segundo as observações do psicanalista, essa negação funciona mais como uma tentativa do indivíduo de manter esse pensamento afastado da consciência que efetivamente representar uma negação legítima. Abre-se caminho à consciência de um material ideativo recalcado via negação (FREUD, [1925] 1990, p. 295-6). Além disso, outra pista fornecida por Freud nos coloca em contato imediato com a pulsão de morte, ensaiada em *O Estranho*. Freud atribui o ‘sim’ à pulsão de vida, Eros, e o ‘não’ à pulsão de morte, à agressividade pulsional. Veremos adiante como a pulsão de morte se manifesta via uma compulsão à repetição, e isso pode ajudar o entendimento da escolha do termo. Por ora, nos manteremos fixos a este pensamento: a negação do conhecido torna-o conhecido e repudiado intelectualmente, a fim de ser eliminado da vida consciente. Dizer que tal acontecimento foi estranho, no caso, é dizer “este acontecimento me lembrou de algo que eu quero esquecer, por isso vou dizer que não o reconheço, e me angustiar em consequência”.

O que é, então, algo *unheimlich*? Uma frase do filósofo Schelling guarda a chave para seu entendimento: “‘*Unheimlich*’ é o nome de tudo que deveria ter permanecido... secreto e oculto, mas veio à luz” (SCHELLING apud FREUD, [1919] 1990, p. 281). Ou seja: é tudo o que deveria ter permanecido recalcado, por conter traumas ou desejos “proibidos”, mas que, mediante uma ocorrência de algo que remeta àquele material, teve acesso à consciência.

Se temos, quando criança, um trauma muito grande que esteja relacionado a afetos e desejos, e que nossa vida consciente não dá conta devido ao conteúdo destes impulsos, somos obrigados a recalca-lo, a exercer uma contrapressão sobre esses impulsos, a fim de mantê-los para sempre no inconsciente. Isso se dá quando o desprazer relacionado a essas pulsões é maior que sua satisfação. O conteúdo recalcado, relegado ao inconsciente, faz uma pressão constante para voltar ao consciente, e é preciso que algum agente – o ego – sirva como uma

pesada porta de madeira à frente da muralha em uma cidade medieval, que impede os soldados do inimigo de entrarem, não importa o quanto batam. Ocasionalmente, um ou dois desses soldados podem descobrir um jeito novo de entrar nesta muralha, disfarçados de algo aparentemente inofensivo, como uma mulher grávida. À noite, o ego descansa e entramos no estado onírico, quando o material inconsciente – esses soldados – surgem à mente de formas disfarçadas. Seguindo nossa metáfora, é quando, aos domingos, as portas se abrem para a população da vila desfrutar das atrações dentro das muralhas, mas sempre com atentos guardas de olho nos acontecimentos. Mas, assim como a mulher grávida, um ou outro inimigo disfarçado consegue atravessar.

Como nos sonhos, onde o ego – atento o dia inteiro ao receber suas percepções do mundo externo, manter os recalques e controlar a vida consciente – precisa de um descanso, o *unheimlich* ocorre quando há uma baixa neste agente censor. No entanto, nos sonhos ainda há uma censura, e o material recalcado é obrigado a se manifestar sob deslocamentos e condensações. No *unheimlich*, podemos inferir que este agente entra em um estado de susto [*Schreck*], fica anestesiado diante de algo tão estranho e “tira o olho” do material que sempre guarda, permitindo sua emergência. Esse fato, supostamente novo, pode estar relacionado não diretamente ao trauma, i.e., não precisa ser a mesma cena revivida como no *deja vú* – um exemplo de *unheimlich* –, mas deve remeter sempre a alguma produção derivativa daquele conteúdo que se mantém afastado do consciente. Não cabe a nós responder, neste trabalho, o que aconteceria de fato a esse agente, mas parece ser um caminho inexplorado e frutífero. O ego atua como uma mão pressionando uma mola, o recalcado: a força deve ser constante; caso contrário, a mola empurrará a mão para cima.

O que leva Freud a considerar uma categoria de sentimentos dentro daqueles angustiantes que possa estar relacionado ao inquietante é o fato da teoria psicanalítica supor, à época em que escrevera o artigo, que todo afeto de uma representação pulsional fosse transformado em angústia pelo recalco⁵. Um dos acontecimentos, então, do sentir-se angustiado deve estar relacionado ao elemento que retorna inesperadamente, causando essa sensação estranha (Cf. Freud, [1919]1990, p. 300).

Aqui, abre-se um parêntese para traduções: na edição inglesa, da qual a edição em português foi muito bem traduzida, emprega-se termos como *assustador* ou *horror* para representar o que é angustiante, sendo o horror uma espécie de angústia mais estreitamente

⁵ Assim foi escrito no artigo. Porém, a angústia não seria o único destino da representação pulsional (ver *As pulsões e seus destinos*, 1915).

relacionada à castração, ao horror da visão do órgão genital feminino⁶. Isso se dá pelo resto da tradução ter usado alguns termos não muito fiéis ao alemão, usando *ansiedade* para representar a *angst*, angústia, ou *instinto* para representar as *pulsões*. A passagem acima que utilizamos, na edição que usamos como referência, cita “... entre os exemplos de coisas assustadoras, de haver uma categoria em que o elemento que amedronta...”. No entanto, uma atual edição traduzida diretamente do alemão – a mesma tradução que substitui o uso do termo *estranho* por *inquietante* – já não utiliza o que é *assustador* como tradução de *angustiante* ou *inquietante*.

Nas novas edições da obra completa, traduzidas direto do alemão, a frase que usamos como citação de Freud apresenta ligeira modificação. Onde anteriormente se lia “relaciona-se indubitavelmente com o que é assustador – com o que provoca medo e horror” (FREUD, [1919] 1990, p. 275-6)⁷, agora pode-se ler “relaciona-se ao que é terrível, ao que desperta angústia e horror” (FREUD, [1919] 2010, p. 329)⁸. Enquanto os termos *assustador*, *terrível* e *horror* não fazem muita diferença aqui – embora horror, geralmente, esteja associado à castração –, *medo* é um dos termos que foram traduzidos levemente, sem levar em consideração outros trabalhos do psicanalista. A palavra que se relaciona ao *assustador* em uma tradução e ao *terrível* na segunda citação é *Schreckhaften*, cujo radical *schreck* relaciona-se ao *susto*. Aqui, nada demais. Porém, é na tradução de *angst* para *medo* que perdemos o sentido e caímos na tentação de relacionar o estranho ao que dá medo. Seguem duas citações para sabermos o que cada termo significa para Freud.

A ‘angst’ descreve um estado particular de se esperar o perigo ou preparar-se para ele, ainda que possa ser desconhecido. O ‘furcht’ exige um objeto definido que se tenha temor. ‘Schreck’ [susto], contudo, é o nome que damos ao estado em que alguém fica quando entrou em perigo sem estar preparado para ele, dando-se ênfase ao fator da surpresa (FREUD, [1920] 1990, p. 23 - 4. O que está entre colchete é original do texto consultado).

A ansiedade⁹ [Angst] tem inegável relação com a *expectativa*: é ansiedade *por* algo. Tem uma qualidade de *indefinição* e *falta de objeto*. Em linguagem precisa empregamos a palavra “medo” [Furcht] de preferência a “ansiedade” [Angst] se tiver encontrado um objeto (FREUD, [1926] 1990, p. 160 O que aparece em colchete foi extraído do texto original).

⁶ Ver *A Cabeça da Medusa* (1940).

⁷ Do original em alemão: “Kein Zweifel, daß es zum Schreckhaften, Angst- und Grauerregenden gehört, und ebenso sicher ist es”.

⁸ Esta edição é chamada de *O Inquietante*, ao invés de *O Estranho*.

⁹ O termo ansiedade aparece aqui e em muitos outros trechos traduzido do inglês *anxiety* que, por sua vez, fora traduzido do alemão *Angst*, angústia.

Na outra edição de *Além do princípio do prazer* (1920) que consultamos (lançada em 2010), a única diferença significativa é que, para o termo *Schreck*, o tradutor utiliza *terror*; no entanto, o mesmo tradutor usa *terrível* na citação extraída de *O Estranho*.

Isso é muito importante ter em mente, pois a utilização do conceito de *unheimlich* está, muitas vezes, indissociável ao que é assustador ou horripilante. Essa concepção é parcial e não engloba todo o espectro do *unheimlich*, que está muito mais relacionado à estranheza inquietante – independente se o fato vem de algo amedrontador ou fantástico – do que a algo que seja terrível de fato. A angústia, que seria a sensação imperativa do acontecimento, foi traduzida como ansiedade e medo, e isso, infelizmente, prejudicou o entendimento do conceito do *unheimlich*, especialmente para aqueles não familiarizados com a escola psicanalítica.

Angst seria uma situação de expectativa do perigo, ansiedade por algo, indefinida e sem objetos. Essa situação angustiante de perigo seria algo reconhecido, lembrado e esperado de desamparo (FREUD, [1926] 1990), algo próximo ao efeito do *unheimlich*. Já o *furcht* – medo – é algo que remete a um objeto, como Bruce Wayne teria *furcht* da ideia do morcego. *Schreck* está relacionado ao susto. Pela proximidade do susto – *schreck* – e da angústia que o perigo em iminência desperta -, a associação entre o que é horrível e assustador é imediata e, se essa leitura superficial for encarada como definitiva, o conceito pode ser utilizado de forma errônea.

Uma última nota sobre como a angústia se refere a um perigo pulsional pode ser encontrada em *O Ego e o Id* ([1923] 1990). Qualquer coisa interna, à parte os sentimentos, que queira se tornar consciente, deve tentar se transformar em percepção externa, sensações corpóreas, projeções, etc. Ou seja: um representante pulsional transformado em *angst* deve ser externalizado e encarado como um perigo que vem de fora. A necessidade do indivíduo de objetivar esta angústia é o que pode gerar o medo por algo definido, a partir de deslocamentos e projeções.

A noção de angústia, no sentido da angústia existencial, é mais bem explicitada por Freud em textos que não versam diretamente sobre esse assunto, como “O estranho”, por exemplo. Nesse texto de 1919, Freud chama de *Unheimlich* (“estranha familiar”) a impressão assustadora que “se liga às coisas conhecidas há muito tempo e familiares desde sempre”. Essa impressão de estranheza surge na vida cotidiana e na criação estética quando certos complexos infantis recalçados são abruptamente despertados. Manifesta-se então em diversos temas angustiantes: o medo da castração, a figura do duplo, o movimento do autômato. Essas três modalidades do estranho têm como traço comum a reativação das forças primitivas que a civilização parecia ter esquecido e que o indivíduo supunha haver superado. Na figura do duplo ou do autômato, suspeita-se de que um ser aparentemente inanimado esteja vivo e se presume que um objeto sem vida seja animado. Quanto à angústia de castração, ela se revela nas descrições de cloacas,

vampiros, membros devorados ou corpos desarticulados, próprios da literatura fantástica e do mundo do sonho (ROUDINESCO e PLON, 1998, p. 383).

2.3 O imaginareal

Esse desvio do tema principal é importante tanto para compreendermos a noção de angústia resultante do recalçado, sentimento principal do estado de estranheza gerado pelo *unheimlich*, quanto para desmitificarmos a tradução das obras completas como única e efetiva na utilização de termos que foram ligeiramente modificados de seus significados originais. Retornaremos, pois, ao tema central deste capítulo.

A quota de afeto ligada à ideia recalçada não necessariamente deve estar relacionada a um fato assustador para a criança (FREUD, [1919] 1990, p. 292). Os sentimentos de estranheza não estão relacionados apenas a coincidências assustadoras ou repetições involuntárias – como veremos adiante nos exemplos – mas também à crenças uma vez superadas ou desejos, especialmente os infantis. E é por essa ligação que Freud relaciona o *unheimlich* com a forma animista do homem primitivo de encarar o mundo, a crença em lendas e folclores, os desejos de uma criança em que seu ursinho de pelúcia ganhe vida ou – por que não? –, o desejo de adquirir superpoderes e se transformar em um herói. Afinal, o desejo de voar e ganhar forças além da imaginação é manifesto na linguagem dos sonhos.

Se crenças em fatos extraordinários existiram por uma vez apenas, isso significa que nunca as perdemos; de fato, apenas as alienamos nos confins do inconsciente, onde elas se proliferaram no escuro. Continuam lá, esperando uma oportunidade para se manifestar. Tão logo algo que remeta a elas surja novamente como possíveis confirmações, sentimos a ação do *unheimlich*. “Uma experiência estranha ocorre quando os complexos infantis que haviam sido reprimidos revivem uma vez mais por meio de alguma impressão, ou quando as crenças primitivas que foram superadas parecem outra vez confirmar-se” (FREUD, [1919] 1990, p. 310).

Por isso, podemos associar o *unheimlich*, tal como fez o autor, ao que é supersticioso e oculto. Se tomarmos o exemplo do conto de E.T.A. Hoffmann que Freud usa para ilustrar uma das facetas do *unheimlich*, *O Homem de Areia* (in CESAROTTO, 1996), podemos ver como o medo de uma criança em relação a um símbolo folclórico, o Homem de Areia, se manifesta na vida adulta tão logo o protagonista entra em contato com um personagem que evoca sensações de sua infância – e como o fato está ligado a afetos para com o pai.

A família de Natanael se reunia todas as noites até o bater dos sinos, quando o jovem garoto era obrigado a se recolher. A ama contava-lhe a história do Homem de Areia, um ente folclórico que jogava areia nos olhos das crianças que não queriam dormir (há variações sobre o folclore; no conto, os olhos pulam para fora das órbitas e o monstro os leva para seus filhos comerem na lua). O menino ouvia passos de alguém chegando na casa, e relacionava o ente a essa pessoa. Um dia, escondeu-se e viu que era um advogado da família, de aspecto asqueroso. O advogado e o pai de Natanael trabalhavam na confecção de um autômato, e este senhor então pôs-se a querer arrancar os olhos da criança, que logo foi salva pelo pai (este morreu em um acidente dias depois).

A coincidência dos fatos é uma mera causalidade que pode acontecer com qualquer pessoa, se tentarmos relacionar de fato os acontecimentos com o folclore. Daí, existem as simpatias, orações e superstições. Quando Natanael encontrou, mais tarde, uma pessoa que queria lhe vender barômetros e lembrava fisicamente o velho advogado, essas sensações voltaram à sua mente. O que aconteceu na vida do personagem de caráter estranho, embora ainda fosse criança, é que o objeto de nomeação que existia apenas em um mundo imaginário e fantástico criou vida, através de coincidências relacionadas a uma pessoa de aspecto já obscuro.



Figura 2: O Sandman de Paul Berry.

Duas citações de Ernst Jentsch corroboram com essa visão:

A criança teve tão pouca experiência que coisas simples podem ser inexplicáveis para ela e até mesmo situações pouco complicadas podem representar segredos obscuros. Esta é uma das razões mais importantes do porquê das crianças serem mais medrosas e mostrar tão pouca autoconfiança¹⁰ (JENTSCH, 1906, p. 5).

Nas brincadeiras, as crianças empenham-se em utilizar disfarces e comportamentos grotescos para causar fortes emoções umas às outras. E, entre os adultos, há alguns de natureza mais sensível que não gostam de ir a bailes de máscaras, uma vez que máscaras e disfarces produzem uma demasiada impressão estranha, a qual eles são incapazes de se acostumar¹¹ (Idem, p. 6).

A materialidade dos fatos, inclusive, não é necessária, segundo Freud, pois a realidade psíquica não depende de comprovações materiais. Se algo existe na mente de uma pessoa, existe de fato.

Quando o estranho se origina de complexos infantis, a questão da realidade material não surge; o seu lugar é tomado pela realidade psíquica. Implica numa repressão real de algum conteúdo de pensamento e num retorno desse conteúdo reprimido, não num cessar da *crença na realidade* de tal conteúdo (FRUED, [1919] 1990, p. 309).

Alguns complexos infantis são analisados como categorias do estranho por Freud, e já chegaremos até elas. E, aqui, com este material levantado, já podemos encaminhar nosso pensamento ao foco deste trabalho.

Uma coisa deve ficar bem clara: nem tudo que está relacionado a esses complexos infantis e crenças são estranhas, caso evocadas, se relacionam ao *unheimlich*. Por isso que deve haver um *afeto* envolvido no incidente recalcado para haver, de fato, uma carga maior de afetação na vida psíquica.

Os complexos infantis e os desejos provenientes da infância – principais componentes do material inconsciente de uma pessoa – são tão intensos que é impossível perdê-los na vida psíquica. Grande parte desses complexos e desejos está relacionado a garantir vida a objetos inanimados, ter capacidade física para vencer obstáculos, voar, ter superpoderes, encontrar entes queridos e mortos nos sonhos como se estivessem vivos – inclusive, uma recorrência em sonhos são esses entes reafirmando o fato de ainda estarem vivos, como desejo que estivessem de fato –, deparar-se consigo mesmo (um duplo), ser imortal, etc. A energia

¹⁰ “The child has had so little experience that simple things can be inexplicable for him and even slightly complicated situations can represent dark secrets. Here is one of the most important reasons why the child is mostly so fearful and shows so little self-confidence”.

¹¹ “In games, children strive by means of grotesque disguises and behavior directly to arouse strong emotions in each other. And among adults there are sensitive natures who do not like to attend masked balls, since the masks and disguises produce in them an exceedingly awkward impression to which they are incapable of becoming accustomed”.

desprendida pelas crianças para as fantasias, tão possíveis e reais, deixa marcas profundas na vida psíquica do indivíduo, mesmo que supostamente superadas.

Em alguns momentos de seu artigo, Freud usa o termo *fantasia*, relacionando-o ao *unheimlich*. A própria superstição faz parte desse universo fantástico, na crença de coisas que estão além do alcance dos olhos e mantêm-se obscuras tecendo suas teias na vida da pessoa. Boa parte de nossa vida mental baseia-se na fantasia, na capacidade de fazer aparecer coisas que não estão ali. Se antevemos uma reunião importante, prevendo passos e criando cenários, se imaginamos como será o encontro com aquela garota ou, até mesmo dizemos, “se eu fosse você, faria desse jeito” ou “se fosse tal diretor teria feito essa cena assim ou assado”, estamos fantasiando, vivendo no imaginário. Veremos adiante, quando examinarmos os exemplos de Freud, a relação que essa questão fantástica se mantém com o *unheimlich*. O conteúdo recalcado se prolifera no escuro do inconsciente e “essa força falaz do instinto [pulsão] resulta de um desenvolvimento desinibido da fantasia e do represamento ocasionado pela satisfação frustrada” (FREUD, [1915a] 1990, p. 172).

Uma relação entre o significado da palavra fantasia e a citação de Schelling aproxima esses dois conceitos. Fantasia vem do grego antigo φαντασία (*phantasia*, aparição), φαντάζω (*phantazō*, “aparecer ao olho ou à mente”), e φαίνω (*phaino*, “aparecer à luz”), todos derivados do mesmo radical, φῶς (*phôs*, luz). Fantasiar é trazer à luz, tirar da escuridão. “‘*Unheimlich*’ é tudo aquilo que deveria ter permanecido... secreto e oculto, mas veio à luz” (SCHELLING apud FREUD, [1919] 1990, p. 281).

O Wikitionary, dicionário online do grupo Wikipedia, assim descreve o termo fantasia (tradução livre do inglês)¹².

¹² Etymology

From φαντάζω (*phantazō*, "I make visible"), from φαίνω (*phainō*, "I shine")

Noun

φαντασία (*genitive φαντασίας*) *f*, *first declension*; (*phantasiā*)

1. look, appearance, presentation, display
2. showy appearance, pomp, pageantry
3. perception, impression
4. image

Etimologia

De φαντάζω (phantazō, "Eu faço visível"), de φαίνω (phainō, "Eu reluzo")

Nome

φαντασία (genitivo **φαντασίας**) f, primeira declinação; (phantasiā)

1. Aspecto (olhar), aparição, apresentação, exibição
2. Aparentar, pompa, aparato
3. Percepção, impressão
4. Imagem

Segundo a mesma referência, no grego atual, a palavra também significa *imaginação*.

Disso podemos inferir algo importante para nosso trabalho: *unheimlich* é, de certa forma, reencontrar o suposto impossível fantástico que há no inconsciente, atuando como uma tentativa de escape das fantasias e desejos infantis, tal como nos sonhos. Ambos se beneficiam da baixa do agente censor, de uma “distração” do ego. A diferença é que, enquanto nos sonhos tudo aparece de forma psicodélica e distorcida, na vida de vigília é a sensação de estranheza que impera. Além do mais, a relação com a fantasia reforça um pensamento: nem tudo o que é *unheimlich* é assustador. Relaciona-se ao encontro daquilo que a vida psíquica resolveu esquecer por ser intolerável ao indivíduo.

A partir destes significados, embora eles não tenham sido descritos no artigo de Freud, o psicanalista chega a uma das categorias do *unheimlich* que, em nossa opinião, funciona mais como premissa básica para o fenômeno do que como uma de suas ocorrências. É o fato de quando a linha entre imaginação e realidade se extingue, como quando algo supostamente imaginário surge diante de nós ou até mesmo um símbolo assume as funções daquilo que simboliza (Cf. Freud, [1919] 1990). É o que chamamos de *imaginareal*, a vertigem estranha na qual vivemos, onde experimentamos a ficção de forma mais “apaixonada” – lembrando que, para a vida psíquica, um fato não precisa ser materialmente verdadeiro para se acreditar em sua ‘veracidade’. Há uma “superenfatisação da realidade psíquica em comparação à realidade material” (FREUD, [1919] 1990, p. 304). O ego é o encarregado pelo teste de realidade – princípio de realidade em detrimento ao princípio de prazer que reina no id. Se no *unheimlich* há certo “afrouxamento” do ego – o censor –, algo no constante teste de realidade deve ser afetado; por isso a temporária vertigem pode se instalar. O *imaginareal* então se daria quando o ego falha no teste de realidade, permitindo as fantasias e imaginações provenientes da vida pulsional se manifestarem indistintamente. O que resta ao ego é defender-se do perigo que isso pode causar, gerando angústia até que o equilíbrio se

reestabeleça. Para isso acontecer, basta que haja uma pequena dúvida: ‘e se...’. “A razão de uma pessoa pode ser especialmente reduzida por culpa de uma proliferação repentina de fantasia, e, como consequência, a realidade se confunde de forma mais ou menos cônica”¹³ (JENTSCH, 1906, p. 5). Esse viés do *unheimlich*, então, “não é irreal; é a ‘realidade fictícia’ e a vibração da realidade”¹⁴ (CIXOUS, 1976, p. 546).

Personificações de símbolos, real suprimido em detrimento à fantasia, e outros fatores *unheimlich* são, efetivamente (como o próprio Freud aponta), mais comuns na ficção. O autor toma cuidado especial ao conduzir seu texto de forma a deixar claro que os exemplos são tomados da ficção por conterem mais material estranho, por esse conteúdo inquietante ser mais maleável no reino fictício que nas ocorrências reais. Freud, inclusive, diz que o reino da fantasia depende que este conteúdo fantástico não passe pelo teste de realidade exigido na vida real. “*Em primeiro lugar, muito daquilo que não é estranho em ficção sê-lo-ia se acontecesse na vida real; [...] existem muito mais meios de criar efeitos estranhos na ficção do que na vida real*” (FREUD, [1919] 1990, p. 310). Adaptamos nossa realidade ao universo imposto pelo escritor ou diretor, sem questionar sua veracidade. Mas, completa, quando o autor nos promete um mundo calcado no nosso, nos quais os mesmos princípios de realidade se aplicam, tão logo algo extraordinário acontece na obra, podemos sentir os efeitos do estranho.

2.4 As diversas manifestações do *unheimlich*

Muito se tentou delimitar o que é o *unheimlich* até agora sem, ao menos, abordarmos os exemplos que Freud utiliza para caracterizar o fenômeno. Enquanto o psicanalista faz isso no meio de seu artigo, sentimos a necessidade de extrair todo o conteúdo possível do significado do *unheimlich* antes de adentrarmos nos exemplos, que podem vir a confundir, uma vez que considerarmos suas naturezas. Por ora, o leitor já deve estar familiarizado com o que é o estranho: o retorno à consciência de um material recalcado, abruptamente, mediante um encontro com algo que remeta a esse material recalcado. Está relacionado a desejos, crenças e complexos infantis, que contém carga de afeto e, como consequência do retorno do recalcado, gera angústia. Esse material muitas vezes está relacionado ao que é fantástico, oculto e místico, e pode ou não estar relacionado ao terror.

¹³ “One’s insight can be especially reduced because of a rampantly proliferating fantasy, as a consequence of which reality becomes mixed up in a more or less conscious way”.

¹⁴ “It is not unreal; it is the ‘fictional reality’ and the vibration of reality”.

Primeiro, devemos destacar o que diz o autor: essas categorias não abrangem a totalidade dos casos no qual o estranho se manifesta, deixando uma brecha para o pesquisador que se interesse pelo assunto se aprofundar e buscar outros exemplos. Seleccionamos, a seguir, alguns dos exemplos mais contundentes que Freud aborda e que se mostram mais afins com o nosso trabalho.

2.4.1 Dúvida quanto a um objeto estar animado

Partindo dos exemplos de Jentsch, a primeira manifestação estranha que Freud aborda é a dúvida quanto à animação de um objeto aparentemente inanimado e seu inverso, corpos que remetem a algo animado mas que não tem vida. A crítica de Freud é que, embora o que Jentsch analise esteja correto, o psicólogo deixa de lado aprofundar no tema e fica apenas em um pensamento fixo de “incerteza intelectual”, dúvidas que algumas pessoas intelectualmente inferiores teriam a respeito dos fatos. Mas o tema central é a mecanicidade da animação de determinado corpo ou objeto, fato o qual Jentsch usa de exemplo O Homem de Areia de Hoffmann a respeito da boneca Olímpia, um autômato pelo qual o protagonista Natanael se apaixona.

Isso corrobora para eliminarmos de vez a concepção do estranho como algo assustador. As crianças desejam que seus bonecos e ursos de pelúcia tomem vida e passam boa parte do tempo conversando com eles. Sem dúvida que, se uma das estátuas que temos na sala saísse andando repentinamente, uma sensação de estranheza se instauraria. Mas isso não está, absolutamente, relacionado ao horror.

Os autômatos e robôs cada vez mais parecidos com os seres humanos – assim como a boneca Olímpia de Hoffmann – causam a impressão do estranho por serem quase perfeitos e, mesmo assim, terem movimentos ou falas mecânicas fáceis de perceber. O suficiente para que Masahiro Miro, um professor de robótica, propusesse o chamado *Uncanny Valley*, uma hipótese no campo da robótica e artes em 3D sobre os autômatos, a partir da visão de Jentsch e Freud.

Podemos dar alguns exemplos sobre esta específica manifestação no cinema contemporâneo, se o nosso estudo nos permite fazê-lo a este momento.

Enquanto o filme *Blade Runner* (1984) aborda o tema dos replicantes, o aspecto físico e mecânico dos personagens pouco se diferencia dos humanos. No entanto, se usarmos o filme *Inteligência Artificial* (2001) de Steven Spielberg como referência, há certa estranheza em torno do personagem de Jude Law, pois, embora seus trejeitos sejam naturais – mas nem

tanto quanto o de um ser humano – sua maquiagem sugere algo ‘diferente’, que só percebermos ao termos certeza de que se trata de um autômato. O filme *Ted* (2012), que trata de um ursinho de pelúcia boca-suja e usuário de drogas, que ganha vida após um pedido de uma criança, contempla o panorama de estranheza relacionado aos desejos e objetos infantis que ganham vida.



Figura 3: O andróide antagonista em Blade Runner.

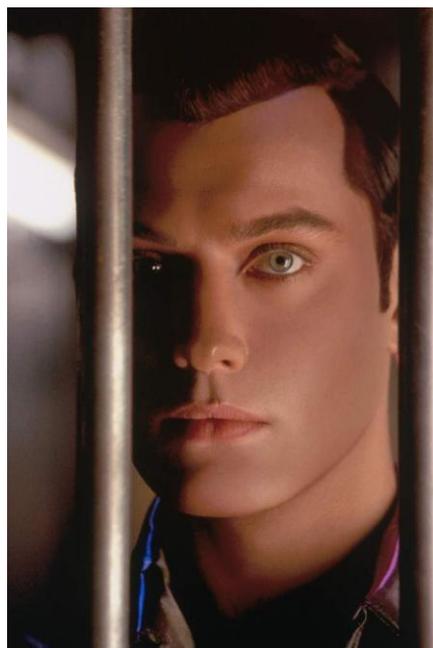


Figura 4: Jude Law em Inteligência Artificial.



Figura 5: O ursinho Ted.

Mas, para trazermos o problema para o cinema de aventuras, podemos introduzir uma discussão: onde se encaixaria, dentro deste contexto de objetos animados ou inanimados, o *motion capture* tanto utilizado por Hollywood esses dias? Será que Gollum, Hulk, King Kong ou os habitantes de Pandora em *Avatar* realmente nos dão a impressão de algo vivo? A perspectiva é a mesma adotada por Freud: uma dúvida acerca da animidade de determinado objeto, uma vez que seus movimentos ou pertinência de existência são questionados. Por mais que a tecnologia seja a melhor que existe, algo estranho e impreciso nos retira a ilusão da realidade.

A diferença entre o *animatronics* ou os próstéticos e o CGI ainda é gritante. A pergunta sobre “*quem funciona mais?*” é tendenciosa e imprecisa, uma vez que cada um surgiu para dar conta de problemas específicos. O GCI resolve algumas peculiaridades que seriam financeiramente inviáveis, sem dizer que construir e destruir maquetes requer mais tempo e precisão na hora de filmar. No entanto, com a qualidade ainda questionável dos efeitos, algumas imagens deixam a desejar por sua artificialidade.

É o caso, comparativamente, entre a imagem do ator Arnold Schwarzenegger nos dois primeiros *O exterminador do futuro* (*Terminator*, 1984 e 1991) e o último filme da franquia, de 2009, com Christian Bale no papel de John Connor. Enquanto nos primeiros filmes o ator usava uma maquiagem para mostrar seu lado ciborgue, no último filme ele foi totalmente renderizado digitalmente (até mesmo por, à época, o ator estar em mandato político pelo estado da Califórnia e não poder se comprometer com Hollywood). O efeito de “realidade” que a imagem cinematográfica busca com os efeitos digitais não foi possível ser alcançado, uma vez que a movimentação e expressões faciais ainda deixam a desejar no quesito verossimilhança.

Podemos comparar, também, o Mestre Yoda da antiga trilogia de *Guerra Nas Estrelas* – um boneco – e o da segunda, gerado completamente em computador a partir do Episódio II. Essa comparação, porém, demanda uma análise em alguns pontos, e usaremos a cena da luta entre Yoda e o Conde Dooku no final de *O ataque dos clones* (*The attack of the clones*, 2002). Graças à computação gráfica, a cena pode mostrar um poderoso e ágil Yoda, em contrapartida à sua figura geralmente frágil e lenta. Caso contrário, haveríamos uma luta nem tanto espetacular, do ponto de vista coreográfico, com menos acrobacias e manobras arriscadas. Mas não teríamos, também, a artificialidade de uma imagem estranha, inserida em um ambiente totalmente digital, com outro ator sendo renderizado, também, em alguns trechos que não requeriam *closes* no rosto.



Figura 6: À direita, Yoda e o Exterminador nas versões originais; à esquerda, suas versões digitais.

2.4.2 O complexo de castração

Ao retirar a ênfase psicanalítica do conto de Hoffmann de Olímpia e centrá-la no reaparecimento do Homem de Areia como um objeto de perturbação entre Natanael e seus amores – Clara, Olímpia, o melhor amigo e o pai –, Freud esbarra no complexo de castração como algo passível de estranheza.

A relação do Homem de Areia com os olhos é o objeto central do folclore, para que a criança feche os olhos e durma. No conto de Hoffmann, uma versão mais cruel e diretamente relacionada à castração foi manifesta, no qual o ente arrancaria os olhos da criança. A estranheza do fato, no conto, se dá exatamente pela coincidência do lúgubre advogado Coppélio chegar em casa na hora das histórias de ninar e de, após ser descoberto, querer arrancar os olhos de Natanael, jogando carvão em brasas – um signo substituto da areia – e a morte consequente do pai. Mais tarde, um sinistro vendedor de barômetros chamado Coppola (em uma óbvia referência a Coppélio) vende um par de binóculos para Natanael que, através destes “novos olhos” (de uma realidade alterada), se apaixona por Olímpia – que, mais tarde, se mostra um autômato e perde os olhos. No fim do conto, é a reaparição de Coppélio que faz o protagonista se jogar do alto de uma torre, separando-o para sempre de sua amada Clara.

O estudo dos sonhos, das fantasias e dos mitos ensinou-nos que a ansiedade em relação aos próprios olhos, o medo de ficar cego, é muitas vezes um substituto do temor de ser castrado. O autocegamento do criminoso mítico, Édipo, era simplesmente uma forma atenuada do castigo de castração – o único castigo que era adequado pela *lex tallionis* (FREUD, [1919] 1990, p. 289).

Mais tarde, Freud relaciona isso à angústia que nos desperta quando encontramos um corpo humano desanimado ou membros amputados e com a nossa relação para com a morte. Neste quesito, podemos posicionar o *unheimlich* sob o espectro do horrível.

O pai é o agente pelo qual se espera a castração. É ele quem cumpre a função de separar a criança de seu primeiro objeto sexual, a mãe. Desenvolve-se, então, uma relação ambivalente em relação ao pai e às demais pessoas que ocupam esse lugar simbólico – o que Lacan chama de Nome-do-Pai, i.e., tudo aquilo que barra a relação estrita criança-mãe. A criança identifica-se com o pai à mesma intensidade que rivaliza com ele pelo amor da mãe. Por isso, no complexo de Édipo, simboliza-se o matar o pai, um desconhecido na história, e deitar-se com a mãe. As leis e as convenções ocupam esse mesmo lugar simbólico: são elas que dizem o que o indivíduo pode fazer ou não. No caso do pai em seu romance familiar, é o

que diz: “essa mulher é minha; mas você possui as mesmas ferramentas que eu para tomar outra mulher para você. Mas saiba que, com esta, você jamais poderá se deitar”. Após o período fálico, que vai até os 6 ou 7 anos da criança, ela entra num estágio de latência e, se o complexo de Édipo for atravessado de forma aparentemente ‘normal’ – mantendo corretamente suas identificações e objetos –, quando ela entrar em sua maturidade sexual, herdará esse complexo na forma do superego (uma das formas do duplo, que veremos em instantes).

A perda dos olhos é uma das experiências mais temíveis das crianças, segundo as observações de Freud, e muitos adultos sustentam algum tipo de inquietude para com os olhos. O Homem de Areia, no conto e no folclore, atua como um substituto da castração, um estabelecedor das leis e normas de conduta para a criança manter-se ‘segura’. O superego herdado do complexo de Édipo atua como um constante lembrete dos perigos da vida pulsional, especialmente os que compõe o complexo em si: a castração e o incesto. Quando se sonha com o tema, sonha-se com a negação à castração.



Figura 7: Qual a reação de um garoto de 5 ou 6 anos ao se deparar com um Ken despido?

Uma crítica que deve ser feita aos autores que buscam trabalhar com *O Estranho* é a demasiada atenção que os estudiosos que se aventuram a decifrar o texto dão à análise que Freud faz do livro de Hoffmann, relegando a teoria psicanalítica a um mero pano de fundo no qual poucas pessoas pretendem, de fato, questionar suas ramificações. A “interpretação” de O

Homem de Areia que Freud faz já seria algo passível de correções. Muito se discute em relação ao fato de que, ao remontar a história, o psicanalista deixou de fora algumas informações básicas do texto, alterou a ordem cronológica dos fatores ou reduziu a importância de personagens. Freud utiliza o exemplo do conto de Hoffmann da mesma forma que poderia ter usado qualquer outro texto que trabalhe com temas afins. Não é a análise d’*O Homem de Areia* que permite a Freud identificar o *unheimlich*; o texto que comprova, no reino da literatura, algo que o psicanalista já havia pensado. Nesse aspecto, a teoria pós-freudiana que se aventurou a continuar o que o psicanalista começou com esse texto acaba por não se tornar tão rica quanto deveria.

O *unheimlich* desafia a ordem ‘natural’ das coisas, desabrigando o sentido de familiaridade e tornando-o um sem-teto jogado no Real. Arranca o sentido de comum de casa e o coloca em um caos sem significações, pois tem o caráter de uma ameaça projetada que retorna, não pela via do Imaginário, como era de se esperar, mas como algo Real que incomoda. A relação de membros amputados, cadáveres e morbidez está diretamente ligada à castração, como forma máxima deste desabrigo de significantes. O olhar que é atraído para a falta, a tentativa mental de completar aquilo que ‘*devia estar lá, mas não está*’¹⁵. Por isso, uma mão com apenas 2 dedos, um tumor visível, um braço amputado, uma pessoa com sequelas de doenças degenerativas em sua locomoção, tudo desafia a suposta familiaridade que o ego precisa para se sustentar em seu pedestal.

2.4.3 O duplo e a compulsão à repetição

O tema da castração é por demais denso para explorarmos em tão pouco espaço. Por ora, vamos nos sujeitar à leitura do psicanalista e encarar o retorno de um medo desses como algo estranho. O que podemos extrair disso para nosso trabalho é o constante medo da perda da vida, um instinto grande de autopreservação, em detrimento aos impulsos advindos do id que poderiam colocar em risco a segurança do indivíduo. O medo da perda da vida ou de sofrer as consequências da vida pulsional pode, também, ser retratado, em essência, por outra manifestação *unheimlich*: o duplo.

¹⁵ Um interessante ‘fenômeno’ na internet está diretamente relacionado a essas questões. Uma crescente corrente de usuários tem alegado sofrer de ‘tripofobia’, medo de objetos ou coisas com buracos, como um queijo suíço, uma estrada esburacada ou um favo de mel. No entanto, as montagens na rede são, basicamente, órbitas sem olhos, dentes brotando da boca de forma incomum, ou cracas espalhadas pelo corpo. A sensação de estranheza que os usuários julgam sentir pode ser compreendida como essa quebra da normalidade através de um elemento que remeta à castração, a uma falta abissal e abjeta.

O duplo ocorre quando há uma duplicação ou divisão do ego. Quem primeiro aborda o tema é Otto Rank em seu livro *O Duplo (Der Doppelgänger, [1914] 1971)*, onde o discípulo de Freud busca várias referências literárias acerca das duplicações do eu, como acontece em *O Retrato de Dorian Grey*, por exemplo. Toda e qualquer experiência de uma sombra, um reflexo, ou até mesmo um ‘clone’, por assim dizer, está relacionada ao duplo. Rank, inclusive, usa bastante a metáfora do espelho, pois, em vários dos casos por ele analisados, o duplo surge da perda do reflexo, onde o mesmo ganha vida própria e age inversamente de acordo com o protagonista.

“O ‘duplo’ era uma segurança contra a destruição do ego [...] e, provavelmente, a alma ‘imortal’ foi o primeiro ‘duplo’ do corpo” (FREUD, [1919] 1990, p. 293). Segundo os dois psicanalistas, isso remete a um estado de narcisismo primário, no qual a criança supõe-se imortal, uma vez que o ‘duplo’ é uma forma de manter-se vivo. Em *O Retrato de Dorian Grey*, por exemplo, temos a duplicação do protagonista em um quadro que passa a receber as influências do tempo e de seus atos, mantendo seu corpo esbelto e jovem. O duplo no super-herói Hulk difere-se de Grey por estar no mesmo corpo do Dr. Bruce Banner, mas ainda assim se manifesta como um *outro*, como parte da vida psíquica que Banner gostaria de poder exteriorizar. Em *O Médico e o Monstro*, algo semelhante acontece: Mr. Hyde é a projeção dos desejos mais íntimos e violentos do pacífico Dr. Jekyll.

No entanto, após a superação deste estágio infantil – e, em consequência, da reorganização do drama edípico no adolescente –, essa garantia de imortalidade assume uma faceta mórbida e funciona como um anunciador dos perigos inerentes. “Tem a função de observar e de criticar o eu (*self*) e de exercer uma censura dentro da mente, da qual tomamos conhecimento como ‘consciência’” (Idem, p. 294). Essa característica autocrítica do duplo é nomeada por Freud, quatro anos mais tarde em *O Ego e o Id* (1923), de superego. “O conflito mental cria o duplo’, que corresponde a uma ‘projeção de problemas internos’ [...]. Pois ‘o medo cria a partir do complexo do ego o terrível fantasma do duplo’, que ‘preenche os desejos mais secretos e sempre suprimidos da alma¹⁶’” (LACKA apud RANK, [1914] 1971, p. 76). Além disso, uma importante afirmação de Rank ajuda a amarrar as categorias do *unheimlich*: “A ideia da morte, então, é negada pela duplicação do eu incorporado na sombra ou na imagem refletida¹⁷” (RANK, [1914] 1971, p. 83).

¹⁶ “‘The mental conflict creates the double’, which correspond to a ‘projection of the inner turmoil’ [...]. So ‘fear shapes from the ego-complex the terrifying phantom of the double’, which ‘fulfills the secret, always suppressed wishes of his soul’”.

¹⁷ “The idea of death, therefore, is denied by a duplication of the self incorporated in the shadow or in the reflected image”.

O duplo é, então, tudo o que é experimentado como objeto externo ao ego, uma projeção como fuga à realidade da morte. Um personagem que se duplica, sendo uma metade boa e outra ruim, é, talvez, o exemplo mais óbvio da duplicação. Mas nos atentemos para um detalhe: tudo o que é externo e não é sujeito, é objeto, é outro. O duplo, então, é outro que faz parte do eu. Usando a tradução do latim, pouquíssimo utilizada na psicanálise (para ser mais preciso, em todo o nosso trabalho, apenas duas ou três vezes o termo apareceu), o duplo, este outro eu, pode ser lido como um *alter-ego* – especialmente se aqui, pontualmente, entrarmos com um diálogo a respeito do arquétipo da persona, postulado por Carl G. Jung (ver adiante). O id simbolizado pela raiva de Hulk ao ser liberado é um alter-ego, é um duplo, pois apresenta-se como algo externo ao consciente de Bruce Banner, assim como o superego, essa voz com a qual conversamos na nossa cabeça; o morcego que renasce toda noite na caverna, eliminando Bruce Wayne e permitindo que ele experimente suas pulsões agressivas, é um alter-ego, assim como Mr. Hyde ou o quadro de Dorian.



Figura 8: O Hulk dos anos 70, O Médico e o Monstro (1931) e O Retrato de Dorian Grey (1945).

É fácil verificarmos essa ocorrência através da ficção e, na vida real, os exemplos se limitam. Mas várias vezes fazemos algo e dizemos “isso não era eu” ou “não sei de onde vem essa voz” ou “não sei de onde veio esse impulso”. Essas são manifestações imperceptíveis de outra parte da totalidade psíquica do indivíduo. O raro, mas ocorrente, o não reconhecimento do indivíduo diante de seu reflexo no espelho, de uma foto em um momento “diferente”, o medo da própria sombra, tudo isso pode ser lido como a duplicação do ego, como algo que precisa externar-se e, com isso, desviar a questão da morte e refletir-se como imortalidade (faremos, aqui, uma rápida menção ao processo da criação do ser simbólico Batman no filme *Batman Begins*, no qual Bruce Wayne tem a convicção de que, ao se tornar um símbolo elementar, sobreviverá à sua própria mortalidade, algo que, além de ser óbvio na questão do alter-ego, é a fuga da morte através dessa duplicação. Veremos em outro capítulo essa associação).

A sensação do duplo está diretamente relacionada quando projetamos em um objeto externo um conteúdo ideativo recalcado, como no caso do Hulk, por exemplo. Há um recalque constante, caricato, que o ego utiliza de forma inconsciente para evitar que aquele material venha à luz. Quando o recalque falha, o monstro verde toma conta do corpo do sujeito. O duplo geralmente se daria através de uma imagem ou objeto ao qual projetamos esses mesmos impulsos recalcados, reconhecendo-os no caráter estranho do objeto.

A visão de Julia Kristeva (1982) acerca do abjeto tangencia a questão do duplo e pode nos ser útil para este trecho do trabalho. Segundo Kristeva, o abjeto é algo que impulsiona o sujeito para um lugar onde o significado entra em colapso (1982, p. 2). Enquanto o *unheimlich* coloca em jogo duas cenas, o familiar e esquecido, e o aparentemente desconhecido, o abjeto não reconhece, nem mesmo inconscientemente, aquilo que lhe assola. É um lugar, de fato, onde não há significação e o eu do sujeito tenta se recompor daquele lugar nulo.

Uma massiva e súbita emergência de estranheza, a qual, familiar como poderia ter sido em uma opaca e esquecida vida, agora me assedia como radicalmente separado, enojado. Não eu. Não aquilo. Mas tampouco um nada também – “alguma coisa” que eu não reconheço como coisa. Um peso de falta de sentido [...]. No limiar da não-existência e alucinação, de uma realidade que, se eu reconhecesse, me aniquilaria¹⁸ (Idem, trad. livre).

Abjeto é tudo aquilo repudiado pelo eu, regurgitado, expelido do organismo, pois é experimentado como algo sem sentido que o assola, precisando ser expelido para o eu renascer. O abjeto estimula uma convulsão, um banimento, e, mesmo assim, continua desafiando o superego, o lugar onde os significantes são depositados. Kristeva dá alguns exemplos como os cadáveres, comida estragada, repúdio ao lixo, excrementos, dejetos, como algo que causa repulsa ao eu. O abjeto seria um nada, um coisa alguma, restos de algo que uma vez já teve significados mas que, ao ser experimentado como tal, revela uma falta abissal.

Não é, então, a falta de limpeza ou saúde que causa a abjeção, mas o que perturba a identidade, o sistema, a ordem. O que não respeita limites, posições, regras. O “no meio”, o ambíguo, o composto. O traidor, o mentiroso, o criminoso com boa consciência, o estuprador sem vergonha, o assassino que alega ser um salvador.... [...] Aquele que nega a moralidade não é abjeto; pode haver grandeza na amoralidade e até mesmo no crime que ostenta seu desrespeito pela lei – rebelde, liberador, e suicida. Abjeção, ao contrário, é imoral, sinistro, intrigante, e sombrio: um terror que dissimula, uma aversão que sorri, uma paixão que usa o corpo para

¹⁸ “A massive and sudden emergence of uncanniness, which, familiar as it might have been in a opaque and forgotten life, now harries me as radically separate, loathsome. Not me. Not that. But not nothing either – a ‘something’ that I do not recognize as a thing. A weight of meaninglessness [...]. On the edge of non-existence and hallucination, of a reality that, if I acknowledge it, annihilates me”.

barganha ao invés de acendê-lo, um devedor que te entrega, um amigo que te apunhala....¹⁹
(KRISTEVA, 1982, p. 4. Trad. livre)

Opondo-se ao sujeito e ao objeto, o abjeto é o que é o nada que deve ser expelido por ser encarado como algo podre, abissal e tihoso. A falta de palavras para descrever o que é o abjeto serve como exemplo: ele é mais que tihoso, mais que podre, mais que expurgável. Ele é algo que se sente como um nada etéreo, um silêncio acompanhado de um pequeno ruído e que aperta sua orelha, embrulha o seu estômago.

Podemos ver, na citação acima, a conexão entre o abjeto e o desafio ao superego, instância psíquica onde ficam situados os preceitos culturais, as leis e regras da civilização. Embora a autora cite o superego nesse aspecto, não fica claro onde o id e seus impulsos se encaixam no abjeto, uma vez que ela difere abjeto e *unheimlich*. Estaria a autora discorrendo sobre como algumas tentativas de representação pulsional fugiriam até mesmo à vida inconsciente? Se o inconsciente guarda traços de quase tudo o que já foi vivido, o abjeto deve ser algo novo. Mas, se eu ingerir uma comida estragada uma vez e a vomitar, meu organismo reconhecerá este abjeto posteriormente. Se a própria autora diz que o ego precisa se livrar do abjeto para renascer, estaríamos, de fato, lidando com uma pulsão de morte?

Essencialmente diferente da “estranheza”, mais violenta também, a abjeção é elaborada através de uma falha em reconhecer seus familiares; nada é familiar, nem mesmo a sombra de uma memória. [...] Antes mesmo das coisas para ele *serem* – em consequência, antes de serem significáveis – ele as expele, dominado pelas pulsões como ele é [a criança]²⁰ (KRISTEVA, 1982, p. 5-6. Trad. livre).

“Aquele para quem o abjeto existe é um *dejecto* que localiza (ele mesmo), *separa* (ele mesmo), situa (ele mesmo), e, em consequência, *marginaliza* ao invés de conseguir seus encargos, desejando, pertencendo, ou recusando²¹” (Idem, p. 8. Trad. livre).

A autora ainda afirma que experimentamos a abjeção quando um Outro – o grande outro de Lacan, um objeto que ocupa um lugar simbólico e funciona como algo que realmente

¹⁹ “It is thus not lack of cleanliness or health that causes abjection, but what disturbs identity, system, order. What does not respect borders, positions, rules. The in-between, the ambiguous, the composite. The traitor, the liar, the criminal with a good conscience, the shameless rapist, the killer who claims he is a savior.... [...] He who denies morality is not abject; there can be grandeur in amorality and even in crime that flaunts its disrespect for the law – rebellious, liberating, and suicidal crime. Abjection, on the other hand, is immoral, sinister, scheming, and shady: a terror that disassembles, a hatred that smiles, a passion that uses the body for barter instead of inflaming it, a debtor who sells you up, a friend who stabs you....”

²⁰ “Essentially different from ‘uncanniness’, more violent, too, abjection is elaborated through a failure to recognize its kin; nothing is familiar, not even the shadow of a memory. [...] Even before things for him *are* – hence before they are signifiable – he drives them out, dominated by drive as he is”.

²¹ “The one by whom the abject exists is thus a deject who places (himself), separates (himself), situates (himself), and therefore strays, instead of getting his bearings, desiring, belonging, or refusing”.

levamos em conta para alcançar nossas ideias – se localiza em um lugar que deveria ser “eu”. Um Outro que me possui e que me guia para ser algo que não é “eu” (Ibid. p. 9-10). Kristeva usa várias vezes o termo alter-ego como sendo esse Outro que se localiza e substitui o “eu”, uma importante visão para o nosso trabalho. Segundo a autora, o alter-ego, o duplo, o Batman para Bruce Wayne (ou seu contrário, Bruce Wayne para Batman), o Hulk para Bruce Banner, é o lugar do abjeto. Se considerarmos isso, fica difícil distanciar o abjeto do *unheimlich*. Talvez possamos ser um tanto intrépidos ao situar o *abjeto* como *uma das formas de se experimentar o unheimlich*, uma vez que Freud jamais separou as formas de se sentir estranho, apenas as causas da estranheza.

Sobre a compulsão à repetição, Freud narra um fato pessoal para introduzir o tema da compulsão à repetição involuntária: de férias na Itália, o psicanalista tentava encontrar um caminho para percorrer mas acabava, involuntariamente, retornando a uma praça específica. Freud atribuiu o caráter estranho advindo deste tipo de situação a uma posição de desamparo. Outros exemplos como a repetição de um número específico ou nomes que se repetem seguem sua explicação.

O psicanalista desenvolve melhor o tema no seu trabalho seguinte, *Além do princípio do prazer* (1920), e é lá que introduz o conceito de pulsão de morte, uma força pulsional que não responderia ao princípio do prazer que supostamente reinaria no aparelho psíquico, o de evitar o desprazer. Haveria uma força que nos conduziria para um estado de equilíbrio e inércia, tal como um organismo morto. Essa força seria experimentada como incômoda de forma consciente, mas, em si, seria algo prazeroso para a totalidade do aparelho.

Todo o desprazer neurótico é um prazer que não pode ser sentido como tal, por ser demasiado insuportável à consciência. “A maior parte do que é reexperimentado sob a compulsão à repetição deve causar desprazer ao ego, pois traz à luz as atividades dos impulsos instintuais reprimidos [pulsões recalcadas]” (FREUD, [1920] 1990, p. 33. O colchete é nosso). O que traz desprazer para um sistema, o consciente, é altamente prazeroso para o sistema inconsciente. Por isso muitas vezes ouvimos alguém dizer coisas como “eu sempre me apaixono por esse tipo de cafajeste” ou “não sei porque tomei um porre de novo, geralmente eu não bebo tanto”. “A repetição, a reexperiência de algo idêntico, é, claramente, em si mesma, uma fonte de prazer” (Idem, p. 52).

As manifestações de uma compulsão à repetição

apresentam em alto grau um caráter pulsional e, quando atuam em oposição ao princípio do prazer, dão a aparência de alguma força ‘demoníaca’ em ação. No caso da brincadeira, parece que percebemos que as crianças repetem experiências desagradáveis pela razão adicional de

poderem dominar uma impressão poderosa muito mais completamente de modo ativo do que poderiam fazê-lo simplesmente experimentando-a de modo passivo. *Cada nova repetição parece fortalecer a supremacia que buscamos* (Ibid., p. 52. Grifo nosso).

Freud observa essa tendência das crianças a reproduzirem sensações desagradáveis no caso de um menino de um ano e meio que, em sua brincadeira, jogava um brinquedo e o buscava, repetidamente. Quando jogava emitia um som que o psicanalista atribuiu à palavra *fort*, partir, e, quando retomava o objeto, emitia um som semelhante à palavra *da*, ali. Essa repetição em tom de brincadeira era a forma da criança lidar com a ausência da mãe, que partia para o trabalho e retornava depois. Era sua maneira de tentar se assegurar que tinha o controle do retorno de sua mãe, ou de remodelar sua realidade, na qual a mãe retornava o quanto antes. Veremos adiante como isso ecoa em outra postulação do autor, as construções auxiliares.

2.4.4 Morte, onipotência de pensamento e animismo

“Nosso inconsciente tem tão pouco uso hoje, como sempre teve, para ideia da sua própria mortalidade” (FREUD, [1919] 1990, p. 302). Com isso compreendemos algumas das interligações que os fenômenos *unheimlich* fazem entre si: todos estão diretamente relacionados ao fato do ego saber-se mortal e do inconsciente não ter esse registro. Ao longo de sua obra, Freud diz que o inconsciente tem poucas coisas das quais não possui registros. A temporalidade, a negação e a própria morte são alguns desses registros.

De fato, é impossível imaginar nossa própria morte e, sempre que tentamos fazê-lo, podemos perceber que ainda estamos presentes como espectadores. Por isso, a escola psicanalítica pôde aventurar-se a afirmar que, no fundo, ninguém crê em sua própria morte, ou, dizendo a mesma coisa de outra maneira: que, no inconsciente cada um de nós está convencido de sua própria imortalidade (FREUD, [1915b] 1990, p. 327).

Freud coloca a relação com a morte e com objetos lúgubres como uma das manifestações do estranho, embora, pelas dicas que o próprio autor dá, as demais categorias todas convergiam para esse ponto. O duplo como reação à morte, o complexo de castração, a vida animista, a magia e bruxaria, os objetos que deveriam conter vida e aqueles que deveriam ser inanimados, a compulsão à repetição involuntária, passo final para a descoberta da pulsão de morte. Se inicialmente situamos o *unheimlich* como um ponto de escape das fantasias, pode-se complementar que são as fantasias que tendem a valorizar a reação à morte

e à qualidade imortal do inconsciente. O *unheimlich* seria um estado de reação quando se vem à tona fatores que nos lembram a existência da pulsão de morte.

As duas últimas categorias que fazem ponte com a questão do imaginareal são a vida animista junto com a magia e a onipotência de pensamentos.

A vida animista remete a um estado primitivo, no qual os seres humanos acreditavam que o mundo era ocupado por espíritos e seres fantásticos, capazes de magia e manifestações ocultas. Em conjunto com a onipotência de pensamentos, os eventos que acolheriam essas manifestações são aqueles nos quais um desejo tomaria conta de atos na realidade. Uma dança da chuva traria chuva, pensar em uma pessoa morrendo acarretaria sua morte de fato ou, para citarmos lendas urbanas atuais, dizer três vezes o nome de um suposto espírito na frente de um espelho no banheiro à noite faria com que o mesmo aparecesse à frente de seu conjurador.

Freud faz uma extensa análise sobre o homem primitivo e as formas animistas de encarar o mundo em *Totem e Tabu* ([1913] 1990), inclusive utilizando o termo “onipotência de pensamento” a partir dos relatos de um paciente – o “homem dos lobos” –, onde dizia que, se pensasse em algum amigo com quem há muito não falava, este amigo, no dia seguinte, mandaria notícias. A manifestação de desejos também entraria no reino desta onipotência: basta pensar em uma coisa para que ela apareça. Na ficção isso é comum, mas um filme salta à memória por não se tratar apenas de desejos de conteúdo ‘positivo’: *Sphere* (A Esfera, 1998). No filme, os tripulantes de um submarino se deparam com uma esfera e começam a vivenciar estranhos acontecimentos, geralmente ligados a desejos de cada pessoa que teve contato com a estranha esfera. Uma cena em particular, inocente em sua natureza mas estranha de qualquer forma, é quando o personagem de Samuel L. Jackson está lendo um livro e afirma jamais ter passado de uma determinada página. Outro tripulante começa a se deparar com o mesmo livro em todos os lugares daquela cena (caindo de armários, em cima da mesa, etc.) e todos estão com as páginas seguintes (àquela jamais terminada pelo personagem de Jackson) em branco.

A magia, a bruxaria e o animismo, que poderiam fazer objetos desaparecerem ou almas se manifestarem espontaneamente, trazem à tona desejos recalcados da mesma espécie. Os exemplos variam desde a manifestação da suposta vida após a morte, a relação com seres de outro plano astral ou a manipulação de elementos, como o controle do fogo ou do gelo com as próprias mãos. Voar talvez seja um dos exemplos mais contundentes. Não é à toa que, em épocas onde a razão não imperava, mágicos e ilusionistas desfrutavam de prestígio, admiração e medo por estarem supostamente relacionados a esses três elementos.

Quanto à onipotência de pensamento, Freud atribui esse termo à interpretação de um paciente neurótico, conhecido como “o Homem dos Ratos”, que julgava ter certos ‘poderes psíquicos’ sobre algumas coisas. Os exemplos que o psicanalista dá sobre esse fato são os seguintes: 1) quando alguém diz que recebeu uma ligação de alguém distante e que ‘pressentira isso’; por exemplo: “há muito tempo não pensava em fulano. Mas pensei naquela manhã e ele me ligou à tarde”; 2) o próprio exemplo do “Homem dos Ratos”, que estava internado e aborrecido com outro paciente e desejou que ele caísse morto logo para poupá-lo dos incômodos. Pouco tempo depois, o paciente veio a falecer e isto causou uma impressão estranha ao “Homem dos Ratos”; 3) o medo da inveja e do ‘mau-olhado’, que Freud acaba atribuindo à própria destrutividade dentro de nós, projetada em outrem em direção às nossas conquistas.

É esta análise que leva Freud ao exemplo da vida animista, ambas relacionadas a um narcisismo primário, onde nosso psiquismo tem o poder de fazer tudo por ser ‘especial’ ou por possuir forças extraordinárias, que podem ser advindas da noção de imortalidade.

Essa rápida exposição pelas categorias que Freud analisa e que, reafirmamos, segundo o próprio autor não englobam a totalidade dos casos do *unheimlich*, servem para ilustrar alguns pontos principais sobre o fenômeno. Todas estão relacionadas à estreiteza da relação real e imaginário, e da negação da morte por parte do inconsciente, assim como a manifestação de desejos e, especialmente, àqueles que se relacionam a algo fantástico, impossíveis de serem realizados dentro das leis “normais” de vigência do universo.

Condensando isto em uma expressão a partir de nossa pesquisa relacionada ao tema proposto, poderíamos dizer, então, que o *unheimlich* é aquilo que nos coloca na vertigem entre o real e o imaginário, por ter base em desejos e fantasias tão fortes que suspendem a realidade material e enfatizam a psíquica, onde tudo podemos, inclusive manipular a morte e dobrar as leis vigentes do universo científico. É um desconhecido *reconhecido* através da suspensão da crença da realidade – i.e., do descuido do ego –, efetivada por um desejo que devia ter permanecido esquecido por estar fadado a uma não realização.

Se o organismo se inclina à repetição que possibilita evidenciar um recalque tentando se fazer notado, podemos supor que o *unheimlich* é algo que, familiar e desconhecido, buscamos a todo momento, como o material recalçado quisesse – e quer – vir à luz o tempo todo. Essa seria mais uma artimanha deste material inconsciente de conduzir o indivíduo ao seu retorno, material que já pressiona o ego constantemente para poder emergir. O *unheimlich* seria, então, não uma ocorrência passiva, como se acontecesse por um motivo qualquer no mundo externo. Se nossa suposição está correta, ele é apenas um maquiavélico dispositivo do

conteúdo recalçado para deixar o agente recalcante anestesiado e conseguir voltar à consciência.

A constatação acima é de costura nossa, feita a partir do que o texto e o que a compreensão dos processos psíquicos, através da psicanálise, nos possibilitam compreender. O importante é lembrar que o retorno do recalçado gera a angústia e nos coloca em um estado de estranheza que está relacionado a complexos infantis e a crenças superadas. O que se deve ter em mente é que isso tudo tem inegável relação com o que é fantástico.

2.5 A questão do alter-ego

Alter-ego é um termo inexistente para a teoria psicanalítica freudiana, mas é constantemente referenciado por sua tradução literal. Poucos são os autores que utilizam esse termo, no entanto, encontramos em KRISTEVA (1982) e CESAROTTO (1996) o termo sendo utilizado como um sinônimo do duplo, algo que nos parece bastante óbvio mas deve ser visto com ressalvas, uma vez que ego – eu – é predominantemente consciente enquanto o duplo pode ser, também, totalmente inconsciente. A princípio, não existe uma instância na psicanálise chamada *alter-ego*, mas a psicologia e, principalmente, a psicologia analítica de Carl G. Jung usa deste termo.

Primeiramente, há de se definir que a nossa suposição não se baseia exclusivamente em um alter-ego especial, e sim em alter-egos (no plural), que existem várias dessas identidades no nosso Eu, inclusive de não precisarmos fazer esforços para identificarmos socialmente coisas semelhantes; o segundo aspecto é a escolha deste termo. *Alter-ego*, literalmente traduzido do latim, significa *outro-eu*. *Alter*, conforme, inclusive, utilizado por Lacan para desenvolver a sua questão do Outro, utiliza *autre* em francês, representado em seus gráficos pela letra ‘a’. Como raiz latina, deu origem a alguns termos, dentre eles, um dos mais utilizados na nossa língua: alteridade, para definir uma questão de diferença, miscigenação, encontro de diferenças.

Se a teoria psicanalítica está correta em afirmar que nos apresentamos alteros de acordo com as exigências sociais – e isso pode ser facilmente experimentado por qualquer pessoa caso se disponha a analisar o comportamento de seus amigos em diferentes círculos, familiares ou até mesmo delas próprias –, então nos apresentamos como outros-eus, fragmentamos nosso ego, consciente ou inconscientemente, para nos adaptarmos às exigências socioculturais de determinados ambientes. Por vezes nos deparamos com a impossibilidade de sustentarmos uma opinião que nos é inferida em alguns espaços, dada a

diferença de experiências singulares da cada um – dada a alteridade das individualidades. Mas continuamos sofrendo as exigências pulsionais do nosso inconsciente, que nos obrigam a serem saciadas a qualquer momento, sob qualquer custo – advindos do id. Sofremos, por contrapartida, a força repressora do superego, criado para julgar, condenar e, quando possível, permitir que essas pulsões possam ser parcialmente satisfeitas.

O recalçamento pulsional causado pela vida social é o que Freud chamou de *O mal-estar na civilização* ([1930] 1990). Dentro de nós, contemos forças advindas do inconsciente que nos inclinam para dois caminhos opostos: a pulsão de vida - que visa a união dos indivíduos, a autopreservação e a preservação da espécie, e contém a carga libidinal - e a pulsão de morte, destrutiva e agressiva, que a todo momento direciona o sujeito à violência com o intuito de cessar qualquer energia do organismo e alcançar o suposto ‘Nirvana’. O superego diz ‘você não pode agredir esse cara, senão irá preso’, enquanto o id insiste em ser saciado de qualquer forma. Cabe ao ego do sujeito direcionar essa pulsão: ‘eu não posso matá-lo, mas posso entrar em uma aula de boxe, pois, ali, posso colocar minha raiva para fora’. Há uma parcialidade na satisfação pulsional, jamais saciada completamente.

É neste ego que recai toda a experiência consciente do sujeito – embora ele mesmo contenha uma grande parcela inconsciente. Há a busca do ideal do eu através do eu ideal ou, como nos propusemos, dos eus-ideais. A identificação com um objeto externo e que auxilia no nosso narcisismo. Ora, se de um lado temos um tirano pai castrador no nosso aparelho psíquico que vive nos culpando por ceder às pressões incessantes do inconsciente, o resultado é um ego fragilizado e oprimido, pequeno, mas que precisa ser inflado. É através do ego que temos nossas percepções sensoriais, as quais Freud chama de uma “projeção mental da superfície do corpo” (FREUD, [1923] 1990, p. 40, nota de rodapé).

Se é a partir do ego que temos tais percepções – que podemos refletir, falar, ouvir e agir – ele precisa de força, e uma dessas formas é investir libido nele mesmo. Se fomos obrigados a relegar alguns objetos durante nossa vida, os introjetamos no ego como forma de nunca perder esse objeto. A mímica de alguns gestos, o ‘vestir a roupa que aquele ator usa’, usar expressões verbais que o seu amigo usa, tudo isso faz parte dessa introjeção, desses traços de eus-ideais. Neste ponto é onde entra a publicidade, ao sugerir que determinado produto, se acrescido à sua vida, pode tampar-lhe a falta. As obras artísticas, de certa forma, também atuam aí, principalmente aquelas com grande apelo comercial. Visam falar diretamente com o ego, permitindo que o sujeito se identifique com o personagem e introduza aqueles traços dentro de seu eu.

“Em sua posição a meio caminho entre o id e a realidade, muito frequentemente [o ego] se rende à tentação de tornar-se sicofanta, oportunista e mentiroso”. (FREUD, [1923] 1990, p. 73). Sendo a instância que introduz o princípio de realidade no psiquismo do indivíduo, que sempre tenta chegar a um acordo com as outras instâncias, o ego por várias vezes sente-se obrigado a adaptar-se às exigências. Por isso a citação acima: ele pode mentir, pode burlar, ou pode simular o que lhe convier. Quantas vezes não sorrimos com vontade de agredir uma pessoa e que, posteriormente, não somos ‘bombardeados’ por culpa e críticas? Mas somos seres culturais, indivíduos inseridos em contextos civilizatórios, e não podemos agir a nosso bel prazer. Nossos traumas e neuroses advêm exatamente dessas obrigações de recalque pulsionais em detrimento disso, o que gera o mal-estar.

Podemos, então, refletir: se nosso ego – responsável por nos introduzir o princípio de realidade e fonte narcísica que precisamos para nossa existência – é coagido a ser móvel e altero, diversificar-se em determinados contextos e adaptar as exigências do id e os imperativos do superego de acordo com a realidade externa e tentar, por fim, extrair disso a satisfação dos três, cabe a ele se mostrar múltiplo e altero de acordo com as situações. E, se temos a tradução literal de outro para alter, somos incumbidos, assim como o super-herói o é para preservar sua real identidade, a criar alter-egos para esconder nossos reais desejos e tentar, ao máximo, extrair prazer das circunstâncias externas.

No já citado *O mal-estar na civilização*, Freud disserta sobre as construções auxiliares, formas de modificação da realidade ao seu redor sem as quais o sujeito não conseguiria passar a vida (Cf. Freud, [1930] 1990). Muitas dessas construções são amplificações dos nossos sentidos – i.e., do nosso ego – e que fariam com que o indivíduo se comportasse como um ‘deus de prótese’ (Idem). O psicanalista diz que o homem recria o seus órgãos, talvez com o intuito de amplificar seus potenciais, pois nos deparamos com a própria limitação da extensão de nosso braço, do alcance da nossa visão ou da memória que conseguimos registrar, por exemplo.

Essa tentativa de reconstrução do mundo seria uma tentativa do indivíduo de buscar a felicidade, retirando de sua vida aspectos negativos e introduzindo fantasias mais de acordo com seus desejos. E isso, segundo Freud, nos conferiria um ar geral de ‘paranoia’. Se nos aprofundarmos demais nessas fantasias e perdermos à distância o nosso princípio de realidade, poderíamos cair doentes. Freud completa o pensamento dizendo que esse remodelamento da realidade é um delírio compartilhado por várias pessoas, obviamente não sendo reconhecido como tal (Ibid.).

Criamos esses outros-eus pois é mais fácil extrair prazer destas personas* que do nosso próprio Eu que conhecemos e, às vezes, camuflar aspectos que julgamos negativos em nossa personalidade. Por isso colocamos lentes de contato coloridas, objetos estéticos ao invés de corretores de visão, pintamos o cabelo, vestimos determinadas roupas. Através deste remodelamento, fica mais fácil alimentar o narciso interno de cada um do que o próprio ego ‘defeituoso’. Mas quando fazemos isso não o fazemos somente através de dispositivos; fazemos com nossas atitudes e até mesmo convicções, nos tornando sujeitos a essa forma de um outro eu surgir, um duplo. É por isso que as redes sociais soam tão atraentes: nelas, podemos recorrer nossa própria personalidade, interagir com pessoas que não temos coragem na vida real ou exprimir opiniões que julgamos ser polêmicas.

Os alter-egos atuariam, então, como construções auxiliares que fizemos para nossa satisfação narcísica, duplos que criamos, consciente ou inconscientemente, o que nos abre precedente para uma questão a se resolver posteriormente: se criamos alguns duplos, quais deles nos seriam, de fato, estranhos?



Figura 9: Uma imagem que resume quase tudo mostrado neste capítulo.

* Aqui, usamos persona em um sentido bem próximo ao do arquétipo de Jung.

3 A NARRATIVA NO PERCURSO DO HERÓI

A forma de narrativa clássica à qual grande parte das obras de massa (gibis, cinema, livros, novelas) estão submetidas é um caminho importante para desvendarmos uma pergunta que visamos debater ao fim do trabalho: estaria o tema do *unheimlich* vinculado apenas ao que é imagetivamente terrível ou estranho, que desafia uma ordem pré-estabelecida, ou a uma narrativa coerente e que visa hora nenhuma surpreender o espectador com inserções ‘caóticas’ também poderia conter traços do tema?

Além disso, é na jornada do herói de Joseph Campbell que encontramos um bom diálogo entre a forma do cinema hollywoodiano com os processos psíquicos metaforizados pelo autor.

3.1 A narrativa clássica

Em *Narration in fiction film* (1985), David Bordwell disserta sobre as formas de narrativa que encontramos no cinema, desde os *blockbusters* que seguem o padrão canônico clássico até os filmes de arte, com linguagens narrativas próprias. É na narrativa clássica que se encaixam as grandes produções hollywoodianas, sempre seguindo esquemas previamente assimilados pelo espectador, contribuindo para a compreensão da história de forma linear e prototípica. “No filme de ficção, narração é o processo no qual as tramas e estilos do filme interagem com o intuito de delimitar e canalizar a construção que o espectador faz da fábula [história]²²” (BORDWELL, 1985, p. 53)

Bordwell inicia sua investigação buscando na arte poética de Aristóteles o significado de narração de modo linear, e chega à conclusão de que esse padrão canônico clássico deve seguir algumas estruturas e padrões para que a mensagem seja passada de forma coerente. Este formato canônico se daria em seis partes: introdução de personagens e tramas, explicação dos casos, ação complicadora, eventos subsequentes, clímax e final (Idem, p.35). Esse padrão estaria diretamente relacionado a um esquema, que Bordwell chama de *schemata*²³, um esquema mestre narrativo, que auxilia o espectador a compreender os eventos e remontar as relações causais da tela, trazendo, como apoio, os próprios esquemas individuais decorrentes da vida cotidiana para auxiliar nessa construção. Esses esquemas, que se assemelham a

²² In the fiction film, narration is the process whereby the film’s syuzhet and style interact in the course of cueing and channeling the spectator’s construction of the fábula.

²³ Por definição, *schemata* são protótipos abstratos, estruturas e procedimentos.

arquétipos e protótipos, auxiliam não apenas na construção mental da história, mas também na identificação de personagens, metas, locais e possíveis consequências. Sabemos que, se uma bola é jogada para cima, ela cairá se não for impedida por nenhuma força em seu trajeto de retorno. É quando este movimento natural e já normatizado apresenta modificações que se dariam inovações nas tramas. “Espectadores estão preenchendo as lacunas, extrapolando e ajustando o que se lembram²⁴” (Ibid.). Isso se dá, também, com as hipóteses que o espectador leva a cada nova apresentação de problemas. Se as hipóteses não são confirmadas, ele precisa fazer um ativo jogo de readaptação, o que leva Bordwell a identificar os espectadores como ativos durante o processo do filme, e não passivos como outros teóricos. Essas hipóteses estão cercadas de sentimentos, emoções e afetos, e não é fácil abandoná-los.

O padrão canônico estaria relacionado ao modo clássico de narrativa, não necessariamente exclusivamente ao cinema. As histórias que contamos, especialmente na nossa cultura ocidental, são compostas dos mesmos padrões e estruturas, com início (personagens e problemas sendo apresentados), meio (desenrolar das tramas e outros obstáculos sendo apresentados) e desfecho (geralmente com um conflito entre protagonista e antagonista). Esse padrão, como disse Bordwell sobre o espectador trazer suas vivências, é, geralmente, o que se encontra na vida real. Temos um equilíbrio deturpado por um problema, seu desenrolar e seu desfecho. A linha estrutural geral não muda. O que muda são os padrões, as *schematas* particulares de cada meio no qual as histórias estão sendo contadas. A realidade que estaria representada por este tipo de narrativa seria de referência ao próprio universo temático abordado, altamente objetiva, pois, como deve sublinhar os elementos e motivos que testemunhem a favor da fábula, acaba por relevar outros aspectos menos importantes do que seria uma suposta realidade total. Ao final, deve haver uma resolução que feche todos os nós deixados pela trama, reestabelecendo o equilíbrio que se dá em um outro nível diferente do inicial.

É isso que leva o autor a se aventurar pelas estruturas peculiares do cinema clássico para compor sua teoria. Logo a princípio, identificando o fator visual como o mais importante artifício para se contar uma história cinematográfica – mais que o som –, Bordwell afirma: “o que vemos em um filme normal de ficção tem mais força narrativa que o que ouvimos²⁵” (BORDWELL, 1985, p. 20). A imagem revela a verdade que o som pode não esclarecer.

As estruturas que o autor propõe se dão em três níveis. O que ele chama de fábula – ou história –, e atua de forma imaginária, pois tem a ver com a costura da história que o

²⁴ “Spectators are filling in material, extrapolating and adjusting what they remember”.

²⁵ “What we see in a normal fiction film has stronger narrational force than what we hear”.

espectador efetua. O segundo é o *syuzhet* – ou *plot*, a trama –, que seria a arquitetura de como a fábula é montada. É a montagem dramatúrgica das cenas, de modo a apresentar os dados e informações possíveis para se construir a fábula. O último se dá no nível técnico, e é o estilo, a forma como os planos, efeitos e edição são feitos. O estilo, então, monta o *plot* que permite compreender a fábula.

“A fábula compreende a ação como uma cadeia de eventos cronológica, com causa e efeito ocorrendo dentro de uma dada duração e campo espacial²⁶” (Idem, p. 49). A confecção da fábula depende do espectador tentar comprovar suas hipóteses testadas em eventos passados, ou reestruturá-las para se adaptar ao que foi dado.

A fábula é, então, um padrão no qual os perceptores das narrativas criam através suposições e inferências. É o resultado que decorre de pegar deixas narrativas, aplicando *schemata*, moldando e testando hipóteses. Idealmente, a fábula pode ser descrita por uma sinopse verbal. [...] O espectador constrói a fábula com base de *schematas* prototípicas (tipos identificáveis de pessoas, ações, locais, etc.), *schemata* padrão (principalmente a história “canônica”), e *schemata* de processos (uma busca por motivações apropriada e relações de causalidade, tempo, e espaço) (Ibid., p. 49).

É geralmente na fábula que ocorrem as principais inovações de um filme.

Quando resumimos um filme para um amigo, estamos recontando a fábula que criamos na nossa cabeça. Podemos fazer interpretações erradas, pois os padrões de *schemata* que trazemos são muito subjetivos, uma vez que, não importam as regras ou normas ou leis, o que as torna concretas são seus efeitos em nossa consciência. Mas, geralmente, a fábula é bem direta, dando pouco espaço para ambiguidades. Já o *syuzhet* – ou *plot* – pode operar livremente, com ambiguidades, a fim de deixar o espectador em constante estado de suspense, duvidando e remodelando a toda hora suas hipóteses. Geralmente, naquele resumo da fábula que fazemos com os amigos, detalhamos um ou outro *plot* para suportar nossas hipóteses.

O *syuzhet* é relacionado através de eventos causais, que levam o espectador a esperar a cena seguinte. Segue uma lógica narrativa, onde um evento será entendido como o efeito de uma causa anterior, tornando, em si, uma causa com um efeito ainda por vir. O *syuzhet* facilita a compreensão da fábula à medida que apresenta uma estrutura linear. “Em um filme de ficção, narração é o processo no qual o *syuzhet* do filme e o estilo interagem na medida em que se avança e canaliza a construção que o espectador da fábula”²⁷ (Ibid., p. 53).

²⁶ “The fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field”.

²⁷ “In the fiction film, narration is the process whereby the film’s *syuzhet* and style interact in the course of *cuieng* and channeling the spectator’s construction of the fabula”.

Em qualquer narrativa, postula Bordwell, é o *syuzhet* que controla a quantidade de informação que recebemos (Ibid., p. 57). É nele, então, que se concentram os pontos-chave da narrativa de filmes de ficção. A *redundância* é uma delas. A cada cena, um fato deve ser reencenado, recontado ou lembrado. Se uma bomba vai explodir, o espectador precisa ser lembrado várias vezes desse fato para não perder de vista as pistas deixadas pela narrativa. Bordwell nota que nenhuma informação importante é mencionada apenas uma vez em um filme. Além da redundância, a *retardação* e demora em solucionar os problemas é essencial para criar expectativas e surpresas.

As disposições temporal e espacial também são importantes para situar a cada momento o espectador nos locais em que a ação ocorre, assim como trabalha o *deadline*, fator preponderante para as produções, e que leva o espectador a construir expectativas sobre a fábula. O problema a ser solucionado geralmente tem uma data de expiração. Isso é reiterado constantemente em filmes de aventura, com uma bomba mostrando um relógio em contagem regressiva ou alguém dizendo “você tem 10 dias para resolver esse problema”. Além do problema central estar submetido à ação de um prazo final, outras pequenas subtramas também podem conter seus pequenos *deadlines*.

A narrativa clássica, então, deve apresentar-se redundante, retardante, com prazo de resolução, padrões reconhecíveis e personagens bem delimitados (como veremos adiante). Deve ser onisciente, muito comunicativa e moderadamente autoconsciente, que consiste na quantidade de informação que o filme passa diretamente ao espectador sem ser por intermédio da dramaturgia ou das imagens como, por exemplo, um texto dizendo “3 horas depois...” ou “Dallas, Texas”, geralmente situando o espectador em uma questão temporal ou espacial. Depende da noção de um observador invisível (Cf. Bordwell, p. 160-1). “*Narração clássica trata as técnicas fílmicas como um veículo para a transmissão do syuzhet sobre as informações da fábula*²⁸” (BORDWELL, 1985, p. 162).

Na narrativa clássica, o estilo tipicamente encoraja o espectador a construir um tempo e espaço coerente e consistente para a ação da fábula. [...] A edição clássica visa fazer com que cada plano seja um resultado lógico de seu predecessor, e também a reorientar o espectador através de setups repetidos²⁹ (Idem, p. 163).

²⁸ “*Classical narration treats film technique as a vehicle for the syuzhet’s transmission of fabula information*”.

²⁹ “In classical narration, style typically encourages the spectator to construct a coherent, consistent time and space for the fabula action. [...] Classical editing aims at making each shot the logical outcome of its predecessor and at reorienting the spectator through repeated setups”.

Para Kristin Thompson, “em qualquer meio, a narrativa pode ser pensada como uma cadeia de eventos ocorrendo no tempo e espaço, unidos por causa e efeito³⁰” (THOMPSON, 1999, p. 10). A autora dialoga com Bordwell quanto ao padrão clássico de narrativa que os filmes de ficção apresentam, em que tudo deve ser explicado para facilitar a compreensão do espectador. Porém a autora resume a estrutura das narrativas em 4 estágios, que tangenciam a jornada do herói de Joseph Campbell, como veremos adiante.

Thompson argumenta que o filme clássico é composto por início, meio e fim: o início sendo a apresentação de personagens e metas, o meio sendo onde os problemas são desenvolvidos e as subtramas se apresentam e o final, a resolução dos problemas. No entanto, a autora divide a parte do meio em duas etapas: a ação complicadora e o desenvolvimento. Essa divisão é justificada pelo fato do início e o fim – que, respectivamente, Thompson chama de *setup* e clímax – ocuparem $\frac{1}{4}$ do tempo de projeção cada, restando ao meio ocupar metade do filme. Para uma divisão um pouco mais equilibrada, a autora compreendeu que meio, genérico e extensivo, estava dividido em um estágio onde as ações complicadoras são reveladas – como o exemplo que dá de *Jurassic Park* (Parque dos Dinossauros), onde essas ações começam quando o técnico de sistema sabota o parque e corta a eletricidade da ilha e, ao mesmo tempo, os carros param na frente da jaula do T-Rex – e o desenvolvimento, segundo suas observações, consiste na parte em que a película mostra os obstáculos e lutas que os protagonistas devem enfrentar, onde há várias cenas de ação e suspense.

3.2 Hollywood e o *high concept*

Segundo Fernando Mascarello (2009), há um consenso entre os teóricos do cinema hollywoodiano que as produções da “Nova Nova Hollywood” ou *high concept* surgiram com *Jaws* (Tubarão, 1975 – direção de Spielberg) e *Star Wars* (Guerra nas Estrelas, 1977 – direção de Lucas), filmes cujos roteiros centram mais na trama e menos no desenvolvimento dos personagens, com ações rápidas e, especialmente, sinergia com as outras mídias para divulgação, intertextualidade e estratégias mercadológicas que abrangem desde os pôsteres no cinema até imagens nas caixas de cereais por se tornarem franquias poderosas. A ideia dos filmes *high concept* é que a experiência com a narrativa comece antes da estreia do filme e perdure por um tempo após os créditos finais. É o caso de *The Dark Knight* (O cavaleiro das trevas), que baseou suas estratégias de *marketing* em um ARG – *alternate reality game*, jogo

³⁰ “In any medium, a narrative can be thought of as a chain of events occurring in time and space and linked by cause and effect”.

de realidade alternativa –, no qual o espectador/consumidor se imerge em um universo lúdico e interage com ele. No caso do filme, essas realidades alternativas foram *sites* sobre diversas estruturas públicas da cidade fictícia de Gotham, bem como chamados do Coringa para o espectador ir às ruas e fotografar determinados locais para construir um mosaico no site, telefones do suposto jornal da cidade que funcionavam de verdade, envio do próprio jornal para a casa de alguns e até mesmo entrega de pizza à domicílio, em uma parceria audaciosa com a rede Domino's. As modificações de estilo, narrativa e tratamento destes filmes devem atender às demandas das novas estratégias de *marketing* (MASCARELLO, 2009). Existem pressões mercadológicas e culturais que reforçam alguns elementos estruturais da narrativa pós-clássica, como chamam alguns autores que utilizam o termo *high concept*.

Mascarello ressalta cinco elementos estilísticos apontados por Justin Wyatt (1994) dos filmes *high concept*: a aparência visual, a performance das estrelas, a música – trilha sonora orquestrada, canção original ou adaptação de alguma música com intertextualidade com o filme, como foi o caso da música *You could be mine* do Guns n' Roses e o filme *Terminator 2* (O Exterminador do Futuro 2, 1991), cujo clipe contou com o protagonista Arnold Schwarzenegger em um show da banda, caracterizado como seu personagem –, os personagens e o gênero cinematográfico e suas peculiaridades. Ainda segundo o autor, o efeito combinado destes dois últimos elementos seria uma redução drástica da exposição dos desejos e motivações dos personagens, tornando-os unidimensionais (2009, p. 352).

Por fim, o quarto e o quinto elementos estilísticos do *high concept*, conforme Wyatt, são o recurso à *tipologização* dos personagens e às fórmulas genéricas hollywoodianas. A apresentação de personagens como tipos definidos por um número de atributos, com destaque para a aparência física, tem sido um procedimento habitual do cinema clássico, mas para Wyatt é exacerbada no filme *high concept* (Idem).

Segundo Thompson, não se pode confundir o modelo de produção dos *high concept* com uma inovação na forma de narrativa (Cf. Thompson, 1999). A autora admite que filmes como *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*, citados por Wyatt como os primeiros do gênero *high concept*, são exemplos muito contundentes de narrativa clássica, juntamente com o aparecimento de duas forças na relação filme/espectador: o *auteurship*, uma nova abordagem de diretores que surgiam à época como George Lucas, Steven Spielberg, Brian de Palma e Coppola, que usavam o nome como um “motivo de venda”, um “selo de qualidade” de suas obras, onde o público podiam contar com uma série de fatores comuns em suas técnicas de direção e narração; e o *youthquake*, movimento dos jovens indo mais ao cinema e demandando filmes com os quais podiam se identificar mais.

Isso nos remete às postulações de David Bordwell sobre o tema. Segundo Mascarello, são cinco as principais características enumeradas por Bordwell que definem o estilo clássico. São elas: 1) os personagens bem-definidos e com objetivos claros; 2) ações linearmente organizadas seguindo a ideia de *causa e efeito*; 3) a unidade de ação, tempo e espaço no interior das cenas e sequências, o que contém sempre um *deadline* no que tange à trama geral; 4) a subserviência do estilo às necessidades de exposição; e 5), a comunicabilidade e redundância (MASCARELLO, 2009, p. 340).

Essa definição de Mascarello é bem expositiva, mas deixa de lado algumas características importantes que Bordwell aborda. Começando de baixo para cima na ordem de Mascarello, a redundância e as necessidades expositivas dos filmes clássicos continuam a atuar no enredo dos filmes de super-herói. Ao mesmo tempo que se busca deixar um mistério para ser resolvido pelo herói-protagonista que o auxiliará a enfrentar seu inimigo no terceiro ato, os diálogos tendem sempre à superexposição de pensamentos e raciocínios dos personagens. Haverá sempre a exposição das ideias e reações dos personagens, nem que seja um *close* em determinado momento de uma fala de outro ao personagem que interessa, de fato, ao espectador. É como se não houvesse pensamento, apenas falas. As digressões que ocorrem na cabeça das pessoas, normalmente, no cinema clássico, ocorre verbalmente entre os personagens.

O terceiro aspecto que Mascarello identifica na obra de Bordwell é o tempo e espaço bem delimitados. Além de sempre haver planos abertos para mostrar onde ocorre a ação, Bordwell diz que todas as ações do protagonista estão submissas a um tempo-limite dado pelo antagonista. Podemos ver isso em vários filmes do clássico, não apenas nos filmes de herói. Há sempre uma bomba a explodir que o mocinho desarma no final, um vírus letal que mata a pessoa em tanto tempo e, com isso, força o protagonista a agir dentro de um período determinado ou, até mesmo, uma comédia romântica chamada *How to lose a guy in 10 days* (Como perder um homem em 10 dias) que, no próprio título, já delimita esse tempo determinado que Bordwell chama de *deadline*. O *deadline* pode ser medido por “calendários [...], relógios [...], estipulação (“você tem uma semana e nem um minuto a mais”), ou simplesmente por indicações de que o tempo está passando (BORDWELL, 1986, p. 20).

Em *Batman Begins* (Nolan, 2005) podemos ver o psiquiatra Johnathan Crane – o Espantalho – dizer ao *crime lord* da cidade: “Quando ele chegar em Gotham...”, demarcando uma antecipação temporal, algo semelhante da trama central de *The Avengers*. Já em *The Dark Knight Rises* (O Cavaleiro das Trevas ressurgiu, Nolan, 2012), o vilão Bane dá um prazo de 5 meses até que uma bomba atômica exploda – inclusive culminando em uma contagem

regressiva nos segundos finais. No segundo filme do Homem de Ferro, acompanhamos o gradual envenenamento de Tony Stark por um elemento químico em seu corpo. Estes são alguns dos filmes que apresentam um *deadline* explícito.

Sobre a causalidade, Bordwell diz que tudo em um filme clássico possui relação (BORDWELL, 1986, p. 20). Todas as cenas e diálogos contribuem para acrescentar algo à trama, evitando criar situações que não levam o espectador a lugar nenhum dentro da progressão narrativa do filme. Ainda segundo o autor, o filme clássico seguiria um padrão de um equilíbrio vigente a ser violado, geralmente pelo antagonista, no qual o protagonista – tal como na jornada de Campbell – deve reestabelecer esse equilíbrio eliminando o elemento perturbador (Idem, p. 19). No entanto, o que difere os dois equilíbrios é que, geralmente, o que ocorre depois dos acontecimentos da trama está em um outro nível. É o retorno do herói de Campbell, no qual, ao voltar de suas aventuras no desconhecido, o herói deve estabelecer essa nova ordem das coisas aprendidas. Isso cria outro equilíbrio que será novamente deturpado pelos detratores do protagonista, caso a obra continue.

Outros dois fatores importantes ressaltados por Bordwell que julgamos ser elementos essenciais deixados de fora da análise de Mascarello seguem com a afirmação a seguir:

Geralmente o syuzhet [trama] clássico apresenta uma estrutura causal dupla, duas linhas de enredo: uma que envolve o romance heterossexual, e outra que envolve uma outra esfera – trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais (BORDWELL, 1986, p. 20).

A trama dupla se divide entre o herói tentando resolver os desequilíbrios dos antagonistas e, em outra esfera, sua vida pessoal tentando se adaptar a essa rotina e à busca pela conquista do amor. Na citação de Bordwell sobre um caminho ser o do romance heterossexual e outro da missão ou trabalho ou vida pessoal, podemos inferir que, no universo dos super-heróis, o romance heterossexual, vida pessoal e relações pessoais andam juntos, pois a mocinha muitas vezes assume o papel de “princípio de realidade”, agente que atua na tentativa de trazer o herói – depois que ela descobre sua identidade secreta – para a realidade e impedir que ele se perca dentro de suas obsessões. Fica a missão como o segundo caminho da trama causal, a missão de reestabelecer a ordem deturpada pelo antagonista.

“O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos” (BORDWELL, 1986, p. 18). Isso significa entrar em conflitos com outros personagens ou circunstâncias que culminariam em sua vitória ou derrota, resolver problemas e concluir ou não objetivos, tudo em prol do equilíbrio.

3.3 A jornada do herói

Mitos são “fatos da mente tornados manifestos numa ficção de matéria” (DEREN apud CAMPBELL, 1997, p. 18). Embora cada civilização tenha sua própria pletora de mitos e lendas, é fato que todas possuem narrativas e rituais que visam celebrar e trazer à luz essa experiência simbólica. A incapacidade do homem primitivo em significar fatores da vida – qual a origem dos raios e trovões, porque durante alguns meses faz sol e, em outros, frio, porque há o dia e a noite, porque, quando adormeço, as trevas me trazem pensamentos tão diferentes e perversos daqueles que tenho durante o dia – o conduziu a uma tentativa de sublimação dessas questões. De certa forma, os mitos foram uma forma primitiva de cientificidade. Dentre os mitos, uma peculiar figura se destaca: o daquele personagem que consegue vencer os obstáculos impostos pelas adversidades.

Em uma superficial análise etimológica do termo grego *héros* (também por falta de fontes bibliográficas), Junito Brandão relaciona os termos servidão, guardião e defensor ao substantivo *herói* (2011, p. 13). Estes termos, talvez, podem ser mais relacionados aos heróis de hoje do que os gregos, que, embora símbolo de superação, benevolência e coragem, eram, também, providos de atitudes vis e duvidosas. Em outras palavras, não eram tão virtuosos quanto os da cultura de massa. Édipo, por exemplo, fora o herói que libertara Tebas dos perigos da Esfinge, mas fora capaz de matar o pai e deitar-se com a mãe – mesmo que sem consciência de tal. Os heróis matavam, eram violentos, glutões, muitas vezes misóginos e com apetites sexuais que os conduziam a estupros e relações incestuosas. O próprio Aquiles teve Briseida como um troféu, uma escrava sexual, que utilizava quando bem entendia. “Apenas na Grécia os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentaram a imaginação e a reflexão, suscitaram a criatividade literária e artística” (ELIADE apud BRANDÃO, 2011, p. 13).

O herói é um arquétipo³¹ – não usaremos o sentido junguiano do termo, e sim o etimológico – que veio para tentar suprir nossas fraquezas psíquicas (BRANDÃO, 2011). São personagens que simbolizam a nossa jornada ao inconsciente, tal como nos sonhos. O mesmo

³¹ Há, aqui, um conflito de interesses teóricos que não visamos responder neste trabalho. Contudo, soa-nos plausível contemplá-lo nesta nota. A psicanálise não admite a ideia de inconsciente coletivo nem arquétipos como estas representações coletivas, como se houvesse uma “aura mítica” que unisse os mais diversos povos, independente do quão distante entre si estivessem no globo. Vários filmes e livros abordam a semelhança de pensamentos entre povos primitivos. Até mesmo a publicidade e a música sofrem com essa questão (a de haver, em distintas culturas, traços semelhantes de representação). O herói é um desses traços. No entanto, o que Jung considera como uma inscrição no nosso inconsciente, capaz de se manifestar a qualquer momento, a psicanálise, mesmo sabendo das representações coletivas como os mitos colocam, se recusa a ver isso como um “compartilhamento” inconsciente.

pode-se dizer, expandindo a analogia, com o processo de análise clínica efetuada pelo psicanalista: há uma “inquietude” que precisa ser discutida a fundo, pois, em algum momento, nos deparamos com um pensamento ou ação inconsciente que nos mostra algo para além do que podemos ver; adentramos nesse lugar escuro e perigoso chamado inconsciente, no qual enfrentamos nossos medos e quimeras para retornarmos depois, evoluídos e mais corajosos, por assim dizer, prontos para tratar esses traumas com mais eficiência e destreza.

Essas representações simbólicas, originárias do pensamento coletivo, traduzem sentimentos de transcendência e universalidade, uma vez que tornam comuns os valores que encarnam, além de causar uma identificação por parte daqueles que nela acreditam. O homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los (ECO apud VIEIRA, 2007, p. 80).



Figura 10: Vasos com ilustrações de Odisseu acorrentado ao mastro para não sucumbir ao canto das sereias, Teseu e o minotauro, Édipo Rei e a esfinge e estátuas de Perseu erguendo a cabeça da Medusa e Aquiles (arquivo pessoal).

Os autores consultados para este trecho – Campbell, Freud, Otto Rank, Eco, Brandão, Richard Reynolds – são unânimes quanto a um conceito: os mitos são a coletivização dos sonhos enquanto os sonhos são os mitos personalizados pelo sonhador. E mais: seguindo a trilha deixada pelos que se orientam através dos estudos psicanalíticos, uma vez que é nos sonhos que o inconsciente se manifesta de forma simbólica – através das condensações e deslocamentos propostos por Freud ([1905] 1990) –, é ali que revivemos a criança que fomos um dia. Ou seja: é no inconsciente que guardamos os nossos feitos, desejos e vontades que mantínhamos quando éramos criança. O inconsciente é infantil, por assim dizer, e adentrar nesse reino que carregamos eternamente conosco nos nossos sonhos é enfrentar novamente os ogros, os dragões e as mágicas que nos nutriam na infância (CAMPBELL, 1949).

E mais importante, todas as potencialidades de vida que nunca conseguimos realizar na vida adulta [...]; pois sementes tão douradas não morrem. Se ao menos uma porção desta totalidade

perdida pudesse ser escavada para a luz do dia, nós deveríamos experimentar uma expansão maravilhosa dos nossos poderes, uma vívida renovação da vida³² (Idem, p. 17. Tradução livre).

Ao final de seu livro, o autor conclui que os mitos são criações dos adultos, possibilitadas por mergulhos às fantasias infantis, tendo o herói como destaque (RANK, [1914] 2008, p. 86).

Em *A Interpretação do Sonhos* ([1900] 1990), Freud faz um exaustivo estudo sobre as diversas manifestações oníricas do indivíduo, dentre elas, que os sonhos representam desejos recalçados, obrigados a serem esquecidos no inconsciente pela nossa censura psíquica. E toda essa relação com a intensidade que tínhamos quando criança é indissociável desses desejos, pois são sempre representados por desejos infantis que, segundo o autor, são muito mais intensos que os da vida adulta (Idem, p. 505 – 6). Aliás, o psicanalista recorre a outros autores que buscavam entender o fenômeno dos sonhos para explicar essas manifestações da infância. A justificativa sobre manter esses desejos pode ser resumida em duas citações: “nada que tenhamos possuído mentalmente uma vez pode se perder inteiramente” (SCHOLZ apud FREUD, [1900] 1990, p. 55) e: “qualquer impressão, mesmo a mais insignificante, deixa um traço inalterável, indefinidamente passível de voltar à luz” (DELBOEUF apud FREUD, [1900] 1990, p. 55, rodapé). E, se os sonhos representam experiências, não pensamentos, quando adormecidos, “*retornamos às antigas formas de encarar as coisas e de senti-las, a impulsos e atividades que nos dominavam muito tempo atrás*” (SULLY apud FREUD, [1900] 1990, p. 88. Grifos originais).

Para Freud, mesmo os sonhos de angústia – os pesadelos³³ – são manifestações de desejos, “encobertos” sob a forma de angústia por causa de nossas censuras (Idem). Na nossa vida de vigília, a censura é o que nos força a recalçar desejos como, por exemplo, os sexuais que sentimos e não podemos satisfazer. No entanto, quando dormimos, essa censura – tão ativa durante o dia – também precisa relaxar, embora não se desfaça por inteiro. Por isso os

³² “And more important, all the life-potentialities that we never managed to bring to adult realization [...]; For such golden seeds do not die. If only a portion of that lost totality could be dredged up into the light of day, we should experience a marvelous expansion of our powers, a vivid renewal of life”.

³³ Geralmente a angústia no sonho se dá quando encontramos algum signo manifesto pelo inconsciente que encobre algum desejo muito forte e que nosso aparelho não consegue lidar. Esse signo, conforme veremos adiante com Campbell, pode representar muito bem o ponto de recalque. Por isso nos sentimos ameaçados, nos pesadelos, por aquele signo, pois ele representa um desejo proibido e que não seria agradável conhecer. Romper essa barreira, conhecer o perigo desconhecido, retornar e aplicar esse conhecimento na vida de vigília é, exatamente, a metáfora da jornada do herói.

nossos desejos recalcados se manifestam no sonho sob símbolos deslocados ou condensados³⁴.

Alguns pensamentos podem entrar em choque com a nossa vida psíquica. Daí a censura continua atuando nos sonhos, quando o material desencoberto pelo inconsciente é mais “polêmico”. Os desejos sexuais pela mãe, por exemplo, como representados pelo complexo de Édipo, podem ser deslocados, no sonho, para a figura de uma mulher qualquer, que, de alguma forma, quando condensados a um material previamente vivenciado com a mãe em uma infância esquecida ou um fato aparentemente sem importância, carrega uma frase ou um outro signo referente à relação materna. Isso só é possível interpretar corretamente sob análise, e isso não nos interessa neste trabalho. É importante termos em mente que, mesmo os desejos infantis mais primários como os de voar, ser imortal ou superar os obstáculos do dia se manifestam nos sonhos. Além disso, nunca perdemos, de fato, essa identificação com as figuras as quais vislumbrávamos em dada época remota – e, nesse quesito, sabemos o quanto a figura heroica contribui para essas identificações, como reconhecimento de potencialidades que deixamos pra trás, com feitos pequenos, porém intensos e eternos na mente de uma criança, que foram relegados ao esquecimento e figuras que *fomos uma vez* nas nossas brincadeiras do dia-a-dia.

A criança, segundo os autores, visa, principalmente, a liberação do tirânico poder dos pais, como simbolizado pelo complexo de Édipo. Os ritos de passagem nas mais diversas tribos visam libertar a criança de seus impulsos infantis e transformá-las em adultos. Por isso, Campbell introduz a jornada do herói como metáfora para isso tudo – ritos e sonhos. Segundo o autor, a fórmula é dividida em 17 etapas de 3 estágios que é o que importa para nós: separação – iniciação – retorno.

Não é necessário esmiuçar todo o percurso. No entanto, iremos enumerá-los e resumir o monomito³⁵ a partir do que nossa pesquisa nos revelou. Os passos são os seguintes:

- | | |
|-------------|--------------------------|
| I) Partida: | 1) O chamado da aventura |
| | 2) A recusa do chamado |

³⁴ Uma pergunta foi levantada durante a pesquisa mas, por questões metodológicas, não foi viável ser respondida dentro dos limites deste trabalho: a angústia inicial que o sujeito poderia sentir ao ver tais imagens que remetam a algo inconsciente não estaria diluída e ‘domada’ pela cultura, através da arte ou de fatos cotidianos? Ao ser tão ‘comum’ termos contato com homens voando e robôs com feições humanas nas telas do cinema, será que a angústia do *unheimlich* se instauraria ou será que nós já estaríamos acostumados com ela a ponto que a mesma já não surte efeitos dramáticos? De certa forma, nosso trabalho se posiciona para a primeira hipótese.

³⁵ Termo utilizado por Campbell e extraído de *Finnigan’s Wake*, de James Joyce, o qual significa “partes integrantes e inseparáveis de um mesmo e único mitologema” (BRANDÃO, 1990, p. 23).

- 3) O auxílio sobrenatural
- 4) A passagem pelo primeiro limiar
- 5) O ventre da baleia

II) Iniciação:

- 6) O caminho de provas
- 7) O encontro com a deusa
- 8) A mulher como tentação
- 9) A sintonia com o pai
- 10) A apoteose
- 11) A última bênção

III) O retorno:

- 12) A recusa do retorno
- 13) A fuga mágica
- 14) O resgate com auxílio externo
- 15) A passagem pelo limiar do retorno
- 16) Senhor de dois mundos
- 17) Liberdade para viver

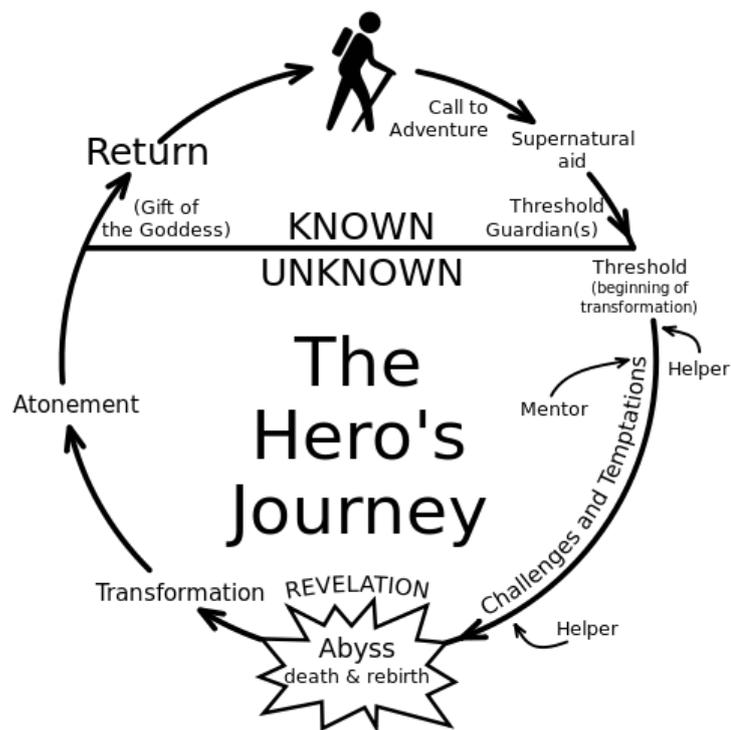


Figura 11: A jornada do herói.

Podemos resumir o monomito, ignorando algumas passagens que são mais técnicas que narrativas, da seguinte forma:

- I) Um arauto desconhecido aparece na vida do herói ou heroína, quebrando a rotina daquele personagem e mostrando que há algo para além daquilo que lhe é conhecido. Esse arauto geralmente é de aspecto obscuro, bizarro, que, aparentemente, se apresenta como uma ameaça. No caso dos contos de fadas, geralmente é um animal, uma besta. O desconhecido é simbolizado por um elemento terrificante, como uma floresta negra, reinos distantes ou, no caso de Batman, uma caverna escura. Geralmente são de aspectos ctonianos³⁶. O importante que tal elemento terrificante seja de aspecto completamente diferente daquilo que o herói conhece;
- II) Inicialmente, há uma recusa do herói em partir para a aventura, por não querer se arriscar. No entanto, a inquietação perante o novo e, geralmente, a perda de algo que lhe era confortável o inclina para a jornada – como Luke Skywalker ao perder seus tios em Tatooine ou quando, na nossa interpretação, os pais de Bruce Wayne são assassinados. Há uma ajuda sobrenatural (geralmente um velho, um mestre, um sábio, um protetor no geral) para o herói cruzar, enfim, a primeira barreira da viagem e adentrar ao reino desconhecido e começar a destituir-se de seu eu e a renovar-se;
- III) O herói precisa ultrapassar o caminho de obstáculos e, lá, encontra os diversos traumas de sua jornada – ogros, dragões, mulheres sedutoras e imagens paternas – até libertar-se de suas impurezas e tornar-se sábio o suficiente para utilizar seus poderes em prol de alguma causa, geralmente auxiliado por algum talismã que lhe foi entregue pelo personagem de sua ajuda sobrenatural;
- IV) Há o desafio final, no qual ele deve “domar” a mulher sedutora e vencer a figura paterna que se apresenta como um vilão, um antagonista e a barreira máxima de seu processo de aprendizagem. Este antagonista é sua imagem-

³⁶ Na mitologia grega, Ctonos era a Terra, mãe dos Titãs. Representava a morada dos seres vivos e mortos. O aspecto ctoniano se refere a tudo que é *terrível*, ou seja, da terra, em seu âmbito interno e obscuro. Na psicologia analítica de Jung, o termo é usado para seres fabulosos, subterrâneos, de natureza temível, ligadas à germinação e morte. Simbolizam o lado ameaçador, interna ou externamente, seja físico ou psíquico. Associa-se às situações extremas de dificuldades, castigo, terror e punição.

reflexo: exatamente igual ao herói, refletida ao oposto. Representa o pai tirânico, que o insiste em afastar da mãe – a mulher sedutora metaforizada;

- V) Depois de relutar e questionar se é realmente digno, o herói retorna ao seu mundo pronto para utilizar seus poderes e salvar seu povo, até poder transitar entre os dois mundos naturalmente, o mágico e o real. O herói, então, desiste de uma vida particular e empenha-se a uma causa, geralmente relacionada com a justiça ou liberdade.

Os dezessete estágios de Campbell podem ser resumidos a esses cinco que acabamos de propor, com base nos estudos que fizemos, e que remetem aos atos dentro da estrutura narrativa do cinema clássico: as duas primeiras etapas correspondem ao primeiro ato, enquanto as duas seguintes correspondem ao segundo ato e, a última, ao clímax comum ao terceiro ato. Este monomito é o que Campbell conseguiu sintetizar como um padrão entre os mitos heroicos. *Todos os heróis passam por isso*. E as analogias desses estágios com os processos psíquicos se manifestam: a floresta negra e o mundo desconhecido são o inconsciente e seus elementos rejeitados; a besta do arauto é uma representação da vida instintual reprimida; a travessia do primeiro limiar é quando o herói adentra pelo inconsciente propriamente dito, e todo o caminho da iniciação são os traumas e obstáculos, signos que se manifestam sobre o recalçado; a mulher representa a mãe e o inimigo o pai, tal qual o drama edípico. Derrotar o pai é tornar-se um com ele, é ser ele mesmo; por fim, ele retorna com um segredo, com um conhecimento sobre o desconhecido e consegue trabalhar isso a seu favor. A ida e vinda entre os dois mundos é uma metáfora para esse controle do inconsciente, que serve, assim como os rituais de passagem, como um símbolo da morte daquele personagem e do seu renascimento (Cf. Campbell, 1949). *Todo o mito do herói representa o renascimento depois dele ter adentrado na profundidade de seu inconsciente e ter ressurgido no mundo*. O herói que controla os dois mundos transita entre seu consciente e seu inconsciente quando bem entender – veremos mais tarde como isso se aplica à questão do alter-ego dos super-heróis contemporâneos.

Toda essa analogia, segundo Campbell, é uma representação de nossos problemas cotidianos, nossas reflexões, nossos comichões que aparecem “sem qualquer motivo”; mais: é também uma representação de como devemos vencê-los ou controlá-los. A jornada do herói é a simbolização universal do sonho deste aspecto, salvo que sua manifestação é individual, de acordo com as particularidades de cada pessoa.

Os heróis

“são os representantes simbólicos da totalidade da psiquê [...] a função essencial do mito do herói é desenvolver a consciência do ego individual, para que se dê conta de sua própria força e fraqueza, o que lhe servirá de respaldo para as grandes e duras tarefas que terá pela frente” (HENDERSON apud BRANDÃO, 2011, p. 72).

Em um artigo sobre como a figura do herói se adapta à cultura popular, *Beowulf to Batman: the epic hero and popular culture* (1970), o autor Roger B. Rollin recorre à Northrop Frye (Princeton, 1957) e sua teoria crítica de literatura para analisar alguns tipos de heróis. São cinco os tipos:

- **Tipo I:** o herói é superior aos homens com os quais atua e à sua sociedade. É o herói divino, e a sua história será como a de um mito ou de um deus. É o caso de heróis como Superman, Mulher-Maravilha e Thor;
- **Tipo II:** o herói é superior apenas em determinado grau e suas atitudes são maravilhosas, mas ele ainda é um humano e vulnerável. É um típico herói de romance, às vezes com algumas leis universais ligeiramente suspensas. A maioria dos super-heróis vindos das HQ's se encaixa aqui, como Batman, Iron Man (Homem de Ferro), Wolverine, Spider-Man (Homem-Aranha) e mais uma grande quantidade;
- **Tipo III:** o herói é um líder, pois é superior aos homens de sua raça em determinados aspectos, mas não ao seu habitat em geral. É autoridade, possui paixões e atua de forma mais concisa que um sujeito normal. São geralmente os heróis de séries de TV como CSI e NCIS ou filmes como Máquina Mortífera ou Indiana Jones;
- **Tipo IV:** o herói não é superior a ninguém. É um mero mortal, sem nada de extraordinário, como o protagonista do filme Kick-Ass;
- **Tipo V:** o herói é inferior aos homens e ambiente. É o herói das sátiras.

A jornada do herói de Campbell se torna, para nós, uma evidente estrutura cinematográfica. Não desprezando a parte mediana em dois estágios, tal como postulou Kristin Thompson, a inegável relação desta etapa, por mais subestágios, é inegável. Os próprios 17 passos de Campbell poderiam servir como estrutura fílmica. Mas como estamos preocupados com uma proximidade de mitos, heróis e protagonistas e sua relação com o espectador, um roteiro psiquicamente tão bem delineado como esse se torna uma ferramenta importante para a análise da jornadas dos personagens na tela.

Os filmes *high concept* introduziram um novo tipo de personagem, que extrapola a estereotipização de gêneros e se funde à persona do ator que o interpreta. Esse sistema de estrelas, como chama Bordwell (1985), se fortaleceu com a mesma intensidade que o *youthquake* e o *auteurship* se destacaram. Os heróis dos filmes ganharam destaque não apenas durante o tempo de projeção, mas através de um deslocamento imaginário que transformava o ator em uma persona heroica fora das telas. Dessa forma, atores como Bruce Willis, Mel Gibson, Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger se firmaram como ícones do cinema de aventura e seus personagens, pelo menos na esfera imaginária, se fundiam à sua própria personalidade. Sabemos o que esperar dos protagonistas em um filme de aventura por causa desse *star system*: sabemos que Ben Affleck ou Brad Pitt trarão um ar sarcástico, que Willis evocará um sujeito sensível, porém durão, e que Stallone vai fazer o tipo de sempre, guerreiro, introspectivo e inteligente dentro de uma simplicidade pertinente – como é o caso de John Rambo e Rocky Balboa.

O filme clássico de Hollywood apresenta indivíduos psicologicamente definidos que lutam para resolver um problema bem definido ou para atingir uma meta específica. No decorrer desta luta, os personagens entram em conflito com outros ou com circunstâncias externas. A história termina com uma decisiva vitória ou derrota, a resolução do problema e um claro alcance ou não-alcance das metas. O principal agente causal é, então, um personagem, um distinto indivíduo dotado de uma consistente gama de traços evidentes, qualidades e comportamentos. [...] De modo paralelo, o sistema de estrelas tem como uma de suas funções a criação de um esboço prototípico de personagem para cada estrela que é, depois, ajustado à necessidade particular do papel³⁷ (BORDWELL, 1985, p. 157).

Essa constante reiteração de qualidades e tipos ajuda o arquétipo do herói a se fortalecer na mente do espectador à medida em que se funde à imagem de um ator de carne e osso que, por mais olimpiano que seja, está presente nos tabloides comprando cafés ou deixando calcinhas à mostra. Isso não apenas traz o personagem mais próximo ao público, mas também materializa sua existência com um material parecido com o nosso: humanos, afinal. Os heróis gregos e literários, mitos e lendas continham pouca representação visual. Quando essa representação era abundante, como nos quadrinhos, não havia uma ligação tão grande quanto estarem nas telas – algo que o Uncanny Valley pode nos ajudar a compreender.

³⁷ “The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals. The principal causal agency is thus a character, a discriminated individual endowed with a consistent batch of evident traits, qualities, and behaviors. [...] In parallel fashion, the star system has as one of its functions the creation of a rough character prototype for each star which is then adjusted to the particular needs of the role”.

Essa afinidade é visível no crescente aumento do cinema de super-heróis, amálgama dos filmes de ação do anos 80 e 90 high concept e do arquétipo heroico com atores humanos.

Dez anos atrás, ao pensarmos no Homem de Ferro, lembraríamos de um sujeito de cabelos pretos e curtos, uma barbicha e um reator nuclear no peito. Hoje pensamos imediatamente no ator Robert Downey Jr. O mesmo ocorre com o Superman, eternizado no rosto de Christopher Reeve, ou com Wolverine e seu intérprete, Hugh Jackman. É difícil imaginarmos outros atores nesses papéis, dada a identificação com o espectador. Edward Norton não reprisou seu papel de Hulk em *Os Vingadores*, ficando a cargo de Mark Ruffalo fazê-lo. Como teria sido o resultado se os papéis se mantivessem com o mesmo ator? Podemos afirmar que o Homem de Ferro, então, possui uma quota maior de afeto que o Hulk, por ter sido representado sempre pelo mesmo ator? Afirmar algo parecido é difícil mas, a julgarmos por audiências e lucros, atores que vestiram mais vezes o uniforme de determinado herói são mais lembrados e podem gerar mais filmes.

O espectador vivencia muito pouco, sentindo-se como “um pobre coitado com quem não acontece nada”; faz tempo que amorteceu seu orgulho, que situava seu eu [ego] no centro da fábrica do universo, ou, melhor dizendo, viu-se obrigado a deslocá-lo: anseia por sentir, agir e criar tudo a seu bel-prazer – em suma, por ser um herói. E o autor-ator do drama lhe possibilitam isso, permitindo-lhe a *identificação* com um herói. Ao fazê-lo, poupam-no também de algo, pois o espectador sabe que essa promoção de sua pessoa ao heroísmo seria impossível sem dores, sofrimento e graves tribulações, que quase anulariam o gozo. Ele sabe perfeitamente que tem apenas *uma* vida, e *que* poderia perdê-la num *único* desses combates contra a adversidade. Por conseguinte, seu gozo tem por premissa a ilusão, ou seja, seu sofrimento é mitigado pela certeza de que, em primeiro lugar, é um outro que está ali atuando e sofrendo no palco. [...] Nessas circunstâncias ele pode deleitar-se como um grande “homem”, entregar-se sem temor a seus impulsos sufocados (FREUD, [1942] 1990, p. 289-90).

3.4 Mitos, fadas e super-homens

Em *Digital Storytelling* (2007), Shilo McClean discute de uma forma um tanto apaixonada a importância dos efeitos especiais junto ao modo clássico da narrativa. Uma das principais questões da autora é se os efeitos estariam contribuindo para ampliar as possibilidades narrativas da história ou apenas maquiando uma falta de criatividade ao compor imagens espetaculares. Embora a autora seja direta neste ponto (onde encara os efeitos sob o prisma da contribuição), sua paixão pelo tema às vezes interfere em seu julgamento, pois poucas são as vezes que chama atenção pela baixa qualidade de alguns efeitos.

Segunda a autora, os efeitos variam desde os que não notamos, como composições de cenário até os mais extravagantes, como os filmes da Pixar. A autora cita personagens virtuais capturados por *Motion Capture*, como Gollum em *The Lord of the Rings* (O Senhor dos Anéis) ou o Hulk. Os efeitos ajudam a ampliar a narrativa, à medida que permitem viagens ao espaço ou alienígenas interagindo com atores. Mas se a ideia é fundir-se à fotografia, algo que abordamos rapidamente no estudo do *Uncanny Valley*, são poucos os efeitos que não chamam a atenção para a sua qualidade que, embora seria injusto chamar de baixa, ainda está um pouco distante de ser fotográfica o suficiente para não causar algum tipo de estranheza.

Como tratamos anteriormente, as cenas que trabalham com fotografia escura e possuem personagens digitais ou efeitos inseridos junto às sombras são mais eficientes que aquelas claras e que mostram falhas na representação da incidência da luz. A nitidez fotográfica prejudica, ao nosso ver, o que a autora defende, e não conseguimos ignorar o fato de presenciarmos uma criação digital.

Há exceções, claro. Quanto menor a interação dramática com o objeto, maior a probabilidade do mesmo passar despercebido. Mas não podemos deixar de notar, por exemplo, em como um filme como *O Hobbit*, lançado no final de 2012, deixa a desejar, por mais moderna que seja a tecnologia presente no filme, já que alguns personagens como o orco Azog ou o Rei Goblin são extremamente artificiais, jamais convencendo que estamos diante de algo capaz de nos convencer fotograficamente. Diferente de *The Dark Knight Rises*, lançado no mesmo ano, que utiliza os efeitos como a autora celebra, por exemplo, na cena em que um estádio de futebol americano é demolido. Sabemos estar diante de efeitos visuais misturados aos digitais, mas estes jamais comprometem a veracidade da cena. No filme do Capitão América, podemos ver interações diferentes do herói com o mesmo objeto (seu escudo). Em algumas cenas, o ator lança um escudo de verdade; em outras, ele é substituído por um escudo digital. O segundo, quando em cena, traz uma qualidade estranha à cena, uma certa mecanicidade, uma não-naturalidade em como acontece a interação entre ator e efeito que foge às leis físicas que regem os movimentos.



Figura 12: Gollum em The Two Towers (2002).



Figura 13: O Hulk em The Avengers (2012).



Figura 14: O Rei Goblin e Azog (The Hobbit, 2013).



Figura 15: *The Dark Knight Rises*.

O que nos interessa no estudo de McClean é o rico levantamento feito sobre as teorias de narrativas clássicas, passando pela jornada do herói de Campbell e chegando até o psicanalista Bruno Bettelheim e suas ideias acerca dos contos de fadas.

Mitos e contos de fadas seguem uma mesma estrutura narrativa – o padrão canônico –, mas, segundo Bettelheim, se diferenciam em alguns poucos, porém importantes, aspectos. Embora os contos de fadas derivaram, segundo o autor, dos mitos, estes apresentam histórias de personagens sobre-humanos, enquanto os contos de fadas “sempre se apresentam comuns, algo que poderia acontecer com você ou comigo ou com o seu vizinho quando saímos para um passeio na floresta³⁸” (BETTELHEIM apud McCLEAN, 2007, p. 19). O mito tem um final trágico, enquanto que o conto de fadas precisa de um final feliz, algo mais didático, que auxilie a criança a entender abertamente a mensagem e a lidar com seus próprios dilemas. Segundo o autor, a criança tem uma necessidade profunda de ver o Bem sobressair ao Mal e a justiça ser feita (Idem, p. 18-9).

Outro elemento importante é a ameaça à vida do herói, que se funde à proposta do protagonista do filme.

O elemento da ameaça é crucial pois “apenas através da corajosa luta contra as aparentes chances opressoras pode um homem suceder em extrair significado de sua existência”. Na visão de Bettelheim, é função da história fornecer a uma criança a oportunidade de examinar a batalha entre as forças do Bem e do Mal para “fazer escolhas sobre quem deseja ser”. [...] Essencialmente, apenas superando as dificuldades e conquistando o amor de uma mulher pode o herói almejar viver uma vida feliz para sempre³⁹ (Ibid., p. 19).

³⁸ “Are always presented as ordinary, something that could happen to you or me or the person next door when out on a walk in the woods”.

³⁹ “This element of threat is crucial as ‘only by struggling courageously against what seem like overwhelming odds can man succeed in wringing meaning out of his existence’. In Bettelheim’s view, it is the role of the story to provide a child with the opportunity to examine the battle between good and evil forces in order to ‘make

Isso se funde à linha narrativa do protagonista, que depende de solucionar um problema e, ao mesmo tempo, ganhar o amor da mocinha. Além disso, como visto anteriormente, carregamos dentro de nós todos os traços de vivência, passíveis de voltar nas diversas formas de manifestação do inconsciente, aquela criança que anseia pela justiça em qualquer situação por ter introjetado os ideais dos contos de fadas – e também as soluções morais de mitos e lendas.

De acordo com Bettelheim, os contos de fadas tem personagens de nomes genéricos, com os quais qualquer pessoa pode se identificar. “A fada madrinha”, “a madrasta”, “o pai”, “o caçador”. Até mesmo Joãozinho e Maria ou Chapeuzinho Vermelho, que já são mais identificáveis, ainda sim estariam em um âmbito um tanto genérico (Ibid.). Isso permitiria ao leitor se identificar mais com aquele personagem, uma vez que tal leitor é alguém tão comum quanto o personagem. Os mitos, por outro lado, narram fatos da vida de uma pessoa determinada. Além disso, a tragicidade do mito nem sempre deixaria uma mensagem positiva, enquanto o conto de fadas precisa ter no final uma mensagem positiva, que auxiliaria a criança a compreender seus próprios embates.

Completa o autor: “os mitos não são úteis na formação da personalidade total, apenas na do superego” (Ibid., p. 51). Atuando na base das exigências do superego ao projetar um Ideal, os mitos se diferem dos contos de fadas como leituras das atividades psíquicas enquanto buscam a idealização e a simbolização de processos gerais comuns a todos os homens. Por outra via, ainda segundo Bettelheim, os contos de fadas descrevem o que o ego consegue de satisfação a meio caminho entre os desejos do id, representantes pulsionais de monstros e ogros.

Sabemos através da psicanálise que o ego, o eu, a instância da qual realmente retiramos algum prazer, atua sob a constante pressão de três forças: os monstros do id, impetuosos, exigentes e desmedidos, os símbolos e ideais do superego, tiranos normativos e punidores sob a forma de consciência, e o mundo externo.

Por essa análise dos contos de fadas, podemos fazer a seguinte análise: o cinema e os modos clássicos de narrativa buscam contar uma história, uma jornada com início, meio e fim através de personagens arquetípicos, representantes do simbolismo, convenções e ideais inerentes ao superego, e visam atingir o ego do espectador, permitindo-o refletir sobre aquela experiência e, assim como o herói, buscar uma solução possível para seus dilemas, sejam

choices about who one wants to be’ [...] Essentially, only by overcoming the odds and winning the love of a female can the hero hope to live happily ever after”.

internos – representantes da vida pulsional – ou externos. Em uma análise fria, o mito atuaria sob a forma dos personagens, enquanto a qualidade dos contos de fadas atuaria diretamente no ego. Os contos de fadas oferecem uma resolução que os mitos nem sempre conseguem dada sua tragicidade, mas não criam personagens tridimensionais a pontos de serem utilizados como símbolos. João, Maria, Cinderela, Chapeuzinho Vermelho cumprem funções narrativas valiosas que estão mais focadas em transmitir uma mensagem positiva, mas são os mitos que nos apresentam dimensões mais profundas em termos de caracterização.

Distantes de buscarmos uma nova estrutura para os filmes, podemos inferir que, a partir destas observações, temos uma jornada peculiar a todo herói, que nos introduz personagens arquetípicos, monstros e dilemas que precisam ter raízes internas aos personagens e uma resolução positiva, onde o herói estabelecerá um novo equilíbrio.

Se estamos, então, trabalhando com personagens que se assemelham aos padrões e tipos provenientes dos mitos – junto com o trabalho de análise que fizemos desses mitos e como eles se modificaram para os dias atuais no cinema –, podemos afirmar sem hesitar: os heróis-protagonistas dos filmes de ação ou sci-fi são *super-homens*, mesmo que não apresentem poderes especiais.

A era dos *auteurisms*, *youthquakes* e *high concepts* contribuíram não apenas para firmar estrelas ou diretores ou audiências, mas também para retrabalhar o arquétipo do herói e transformar o protagonista em um homem acima da média. Os personagens do tipo III, conforme identificados por Northop Frye (ver acima) foram os que se beneficiaram com toda a explosão dos blockbusters, especialmente nas décadas de 80 e 90. A lista é extensa. Personagens como McLane em *Duro de Matar*, os detetives de *Máquina Mortífera*, *Indiana Jones*, *Maverick* – tanto de *Top Gun* quanto do filme com Mel Gibson –, para citar apenas alguns, sem quaisquer qualidades extra-humanas, são apresentados como simples homens com habilidades específicas. No entanto, balas jamais os atingem, quedas de prédios enormes não os matam; são capazes de dirigir diversos veículos, operar máquinas e manejar armas; geralmente, são bastante astuciosos e invulneráveis. Se diferenciam do homem comum, dos personagens dos contos de fadas, à medida em que retratam figuras tão especializadas em suas áreas que extrapolam os limites da identificação prototípica, relegando aos seus dilemas e atitudes como focos de identificação, mais que com seus tipos. Mais a ver com verdadeiro caráter – *true character* – que com a caracterização de Robert McKee (1999). Enquanto o primeiro é relegado às qualidades de seu tipo, cores de roupa, emprego, QI, moradia, o segundo é onde está a personalidade, por assim dizer. Ele é bom ou mau? Leal ou mentiroso?

Podemos contar com ele para tomar determinada atitude e satisfazer as expectativas do espectador?

O verdadeiro caráter, segundo McKee, só poderia ser demonstrado através de um dilema: quanto maior a pressão, maior e mais profunda é essa escolha (McKee, 1999, p. 375), e é aí que residiria, ao nosso ver, um grande ponto de identificação com os personagens. Ainda segundo o autor:

Um personagem é tanto um ser humano tanto quanto a Vênus de Milo é uma mulher real. Um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Nós nos identificamos aos personagens como se fossem reais, mas são superiores à realidade. Seus aspectos são compostos para serem claros e identificáveis [...]. Conhecemos os personagens melhor que nossos amigos pois um personagem é eterno e imutável, enquanto as pessoas mudam – quando achamos que os conhecemos, percebemos que não. De fato, eu conheço Rick Blaine de CASABLANCA melhor que conheço a mim mesmo. Rick sempre será Rick. Eu não tenho tanta certeza sobre mim mesmo⁴⁰ (Idem).

Os filmes de Sci-Fi trabalham com heróis e personagens que já se aproximam de qualidades sobre-humanas, como ciborgues, cientistas com capacidades extrassensoriais, alienígenas, vampiros e tantos outros. O que diferenciam os personagens que citamos acima é que eles possuem algo a mais em seus embates, mas toda a estrutura narrativa e de caracterização sem mantém a mesma. O tipo III de Frye é o mais constante nos cinemas dos anos 80 e 90, mas os do tipo II e I estavam presentes também naquelas décadas. O que mudou é que, com a força dos filmes de super-heróis, principalmente o tipo II cresceu em popularidade.

Dito isso, podemos inferir sem dificuldades a qualidade mítica e imortal dos personagens que se derivam dos mitos. Essa relação é acentuada nas obras de ação e aventura, uma vez que os personagens passam por combates físicos e escapadas velozes que se assemelham aos trabalhos de Hércules ou ao voo de Perseu no Pégaso. Essa relação fica mais óbvia quando entramos naqueles personagens de filmes de super-heróis, mas foi graças a esses sobre-humanos sem poderes especiais que o arquétipo mitológico se firmou no cinema e permitiu aos filmes de super-heróis alcançarem o status de que hoje gozam.

Podemos dizer que, se McKee sente-se mais próximo de conhecer por inteiro Rick Blaine do que do autoconhecimento, isso deve-se à qualidade mítica e previsível do personagem, resquícios da mesma qualidade dos mitos metamorfizados para as telas. “a

⁴⁰ “A character is no more a human being than the Venus de Milo is a real human. A character is a work of art, a metaphor for human nature. We relate to characters as if they were real, but they’re superior to reality. Their aspects are designed to be clear and knowable [...]. We know characters better than we know our friends because a character is eternal and unchanging, while people shift – just when we think we understand them, we don’t. In fact, I know Rick Blaine in CASABLANCA better than I know myself. Rick is always Rick. I’m a bit iffy”.

personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode nos reservar surpresas” (ECO, 1979, p. 250). Eco contrasta essa explicação com o que ele chama de personagem da narrativa romântica, que deve ser ‘livre’, sem a previsibilidade do mito. Assim, o personagem assumirá o que autor chama de “personalidade estética”, espécie de co-participabilidade, “uma capacidade de tornar-se termo de referência para comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito” (Idem). Desta forma, esperamos que o personagem atue junto à gama imaginária que criamos sobre seu caráter, o que confere essa dimensão mítica, previsível e imutável do personagem.

Se por um lado o homem contemporâneo dessacraliza os deuses e heróis de antes, reforça e fetichiza os mitos da pós-modernidade, o consumo e o estilo de vida de um mundo onde os rituais já não mais giram em torno de figuras sagradas, mas de desejos mundanos que, ao invés de libertar o homem dos limites da religião, apenas as substituem, aprisionando o espírito humano e submergindo-o em suas próprias ambições (VIEIRA, 2007, p.85).

Vieira completa o pensamento dizendo que é visível como os heróis de quadrinhos refletem os valores da cultura de massa com ideias de comportamento, beleza e consumo, além de refletir os medos e anseios que permeiam as discussões humanas (Idem).

O herói moderno mantém as mesmas características dos heróis mitológicos, com algumas adaptações para a cultura de massa. Tais características são as mesmas utilizadas na criação e desenvolvimento dos super-heróis modernos, respeitando as demandas e regras da vida pós-século XIX. Se os heróis da mitologia são de origem de fenômenos inconscientes – i.e., em Édipo Rei de Sóphocles, a vontade de dormir com a mãe se manifestava nos sonhos, segundo Jocasta –, seus poderes representariam, então, desejos dos mais primitivos do Homem. Hermes tinha velocidade sobre-humana, Aquiles era virtualmente imbatível, Poseidon controlava os mares, Zeus, os céus, Ícaro conseguiu alçar voo, Ajax era um gigante de força descomunal. Esses mesmos poderes – e outros mais de acordo com as descobertas tecnológicas do século XX, como *lasers* e radioatividade – são os manifestos nos heróis modernos. Características animais, como as de Pã, são revisitadas em heróis como Wolverine ou Beast (Fera); os mares de Poseidon dão poder ao Aquaman; a velocidade de Hermes está presente no Flash; o alter-ego é uma vicissitude das duas faces de Janus ou das constantes transformações dos deuses em mortais para desfrutar alguns prazeres carnavais (resta saber se as crianças da Grécia antiga vestiam suas armaduras de brinquedo fantasiando serem Hércules ou Heitor tal como as de hoje vestem suas máscaras do Batman ou dos Power Rangers); a superforça está presente em Hércules e em vários heróis; a invulnerabilidade de

Aquiles é residual no Superman, salvo o seu “calcanhar” (kryptonita); as asas de Ícaro podem ser vistas em Anjo e em Hawkman (Gavião Negro) ou até mesmo não vistas em Superman; habilidade com arco que Ulisses demonstra pode ser encontrada em Green Arrow (Arqueiro Verde) ou em Hawkeye (Gavião Arqueiro), entre tantos outros.

4 O HOMEM-MORCEGO NA GRANDE TELA

Ao longo do século XX, o arquétipo do herói, como dito anteriormente, sofreu algumas atualizações. Os heróis, suas histórias e poderes eram semelhantes aos dos deuses e heróis gregos, mas a abordagem visual e comercial que a cultura de massa demanda e possibilita ajudaram no processo de simbolização desses personagens.

As *pulp strips*, espécie de pais dos quadrinhos, começaram a ganhar popularidade entre os jovens com personagens como Zorro e o Cavaleiro Solitário. Em 1938, foi publicada a primeira história do Superman, inaugurando a era dos super-heróis. Segundo o próprio criador do personagem, o arquétipo do herói tal como concebido na mitologia ou na Bíblia está presente. “Eu concebi um personagem como Sansão, Hércules e todos os outros homens fortes eu consegui colocar em apenas um. Só que mais ⁴¹” (2008, p. 13).

Pouco tempo depois de sua criação e sucesso no segmento, os executivos da *Detective Comics* perceberam que podiam aumentar suas vendas se outro personagem tão icônico fosse criado. Coube a Bob Kane e Bill Finger criarem um detetive que se vestia de morcego, milionário, traumatizado com a morte dos pais e, o mais importante, mortal. Em 1939, nasceu o Batman⁴². 70 anos depois, o homem-morcego continua a aumentar sua popularidade, transportando seus signos às mais diversas mídias e sendo reconhecido por públicos diversificados.

Em um rápido panorama sobre o herói durante o século XX, podemos dizer que começou como um milionário playboy detetive que se vestia de morcego⁴³ para ajudar a polícia de Gotham City⁴⁴ a solucionar os crimes mais hediondos; nos anos 40, foi basicamente um policial fora da lei; a ficção científica com conceitos de viagem no tempo povoou o universo do herói nos anos 50 enquanto que, nos anos 60, com a popularidade da série de TV, era algo *flamboyant*⁴⁵, fora de forma, cômico⁴⁶, com um ajudante que levantou

⁴¹ “I conceived a character like Samson, Hercules and all the strong men I have ever rolled into one. Only more so”.

⁴² Quando surgiu, era chamado de “The Bat-Man”, termo que muitos estudiosos da área preferem cultivar.

⁴³ Em sua primeira aparição na *Detective Comics* #27, só se descobre que o milionário Bruce Wayne era de fato o Homem-Morcego no final, mantendo o suspense até a última página.

⁴⁴ Gotham City é a cidade fictícia onde o herói opera. É, em si, um personagem muito rico, sempre contribuindo com sua essência, a de ser uma metrópole, para as histórias. Curiosamente, um dos apelidos da cidade de Nova Iorque é Gotham, cidade a qual é sempre uma base para as materializações da Gotham imaginária.

⁴⁵ Termo francês muito utilizado no inglês para extravagância, mas que denota um certo tipo de estilo de vida exótico e andrógino.

⁴⁶ O termo mais correto em inglês seria “*campy*”, um estilo que poderíamos traduzir como algo que beira o brega, colorido, sem senso estético e sem histórias densas.

suspeitas sobre homossexualismo⁴⁷, com cores extravagantes em harmonia com os padrões estéticos da *pop-art* (O'NEIL, 2008b).

Foi a partir dos anos 70, especialmente nos turbulentos anos 80, que o personagem ganhou temas mais densos que exploravam sua personalidade obsessiva. O termo “cavaleiro das trevas” ganhou notoriedade, considerada por muitos a década que definiu o herói (Cf. O'Neil, 2008). Algumas das obras mais importantes do homem-morcego, como *O Retorno do Cavaleiro das Trevas* e *Ano Um*, ambas de Frank Miller, *Arkham Asylum*, *A Piada Mortal* e o primeiro filme de Tim Burton são da década de 80. O tom sombrio preponderou e a continuação do filme, *Batman, o Retorno*, assim como a série animada do início da década de 90 também são consideradas obras de relevância enorme dentro do universo do herói.

Quando assumiu a direção do filme, em meados dos anos 80, Tim Burton tinha em mente distanciar o máximo possível o seu filme da série de TV. Os fãs, no entanto, estavam divididos: muitos eram criança e as recordações daquela série eram repletas de afeto; outros, mais adaptados à realidade daquela década, ainda adolescentes, tinham as recentes publicações dos quadrinhos mais sombrios de Frank Miller e Allan Moore como referência. A escolha do elenco – principalmente do cômico ator Michael Keaton como o obsessivo Bruce Wayne – gerou muita crítica. Era incerto o sucesso do filme: o tom sombrio afastava as crianças, o tom brega deporia contra toda a evolução do herói nos últimos anos.

Com um custo total de 48 milhões de dólares e uma arrecadação de mais de 400 milhões, *Batman* de Tim Burton foi uma das obras mais marcantes do herói, que permitiu uma releitura do sombrio universo de um bilionário órfão que jura justiça no túmulo de seus pais.

4.1 As sombras de Burton

A história do filme não é difícil de se resumir, e o syuzhet dá conta de inseri-lo na narrativa clássica sem muitos problemas. O que podemos observar, no entanto, é que o filme acompanha mais o desenvolvimento do Coringa do que o do protagonista, tornando *Batman* uma força passiva e imutável, enquanto o seu arqui-inimigo cresce gradativamente. Toda cena antecipa uma resolução e uma ação subsequente na cena seguinte, o que reforça o caráter da narrativa clássica.

⁴⁷ Alguns livros foram publicados sobre o assunto, liderados pelo psicólogo Fredric Wertham.

Uma misteriosa figura em forma de morcego aterroriza os bandidos de Gotham City, enquanto um jornalista e uma fotógrafa – Vicky Valle – tentam desvendar o mistério sobre o vigilante noturno. Em meio a isso, o novo promotor de Justiça Harvey Dent e o prefeito da cidade começam uma campanha contra o maior chefe do crime da cidade, Carl Grissom. Carl tem metade da cidade em suas mãos, inclusive um detetive da polícia, e conta com um perverso capanga – Jack Napier – para comandar a cidade. Jack tem um caso com a esposa de Carl, mas acha que seu chefe não sabe disso. Carl manda Jack para uma cilada em sua fábrica de produtos químicos na mesma noite em que Bruce Wayne conhece Vicky. Após um conflito com o Homem-Morcego, Napier cai em um tanque de produtos químicos. Um take de sua mão deformada sendo erguida em um lago de resíduos tóxicos marca a transição do primeiro para o segundo ato.

Essa segunda parte é onde acompanhamos a transformação de Jack Napier no Coringa e o romance de Bruce Wayne com Valle. O antagonista do filme começa a tomar conta do crime da cidade e começa a distribuir uma toxina que mata pessoas junto aos produtos de higiene pessoal, ao mesmo tempo que se apaixona por Vicky. A fotógrafa começa a investigar a vida de Bruce e, aos poucos, o *syuzhet* revela sobre a trágica fortuna da família Wayne. É durante esta parte do filme que se desenvolve, também, a relação entre protagonista e antagonista, com foco no herói desvendando o mistério dos produtos do Coringa. A última ação do vilão antes do clímax é quando desafia o prefeito da cidade, que cancelara um desfile público de aniversário da cidade. O Coringa, então, promete distribuir dinheiro, mantendo vivo o desfile ao mesmo tempo em que chama Batman para um duelo. Essa cena antecede a lembrança da morte dos pais de Bruce, onde o playboy bilionário descobre que um jovem Jack Napier fora o assassino de seus pais. Vicky entra na caverna e descobre o segredo de Bruce.

Um take transicional de Bruce vestindo sua armadura do Cavaleiro das Trevas dá lugar ao clímax, que começa com um ataque do Batmóvel à fábrica de químicos. Logo em seguida, temos o desfile, no qual o Coringa distribui dinheiro para a população e, como grand finale, joga seu tóxico gás em todos os presentes. Como de costume nos filmes clássicos, os principais personagens estão presentes no local, mais especificamente protagonista, antagonista e interesse amoroso. Após salvar a cidade com uma nave e ser derrubado pelo Coringa, Batman precisa encontrar seu arqui-inimigo no topo de uma catedral, onde desenvolve a ação final. Vicky está presente como refém do vilão. Por fim, o Coringa é derrotado, caindo da torre da catedral e morrendo com a queda.

O epílogo do filme mostra a polícia da cidade, que antes havia considerado Batman como um fora-da-lei, optando por chamar o herói quando precisar, criando o famoso Bat-sinal. O mordomo Alfred encontra com Vicky e a leva para a mansão Wayne, em uma conclusão que deixa em aberto a tentativa do romance de ambos.

Separamos algumas cenas que nos chamaram a atenção e dialogam bem com o tema do estranho.

4.1.1 Um passeio de família pelos becos escuros de Gotham



Figura 16: Os elementos de um bom *high concept* nos títulos iniciais.

A introdução do filme é dedicada aos créditos iniciais, como de praxe nos filmes *high concept* do final da década de 80 e início da década de 90, com trilha sonora marcante de Danny Elfman – que viria a marcar aparições na trajetória do Cavaleiro das Trevas até na série animada para TV – e os nomes dos atores. O primeiro que aparece é o de Jack Nicholson, ator com maior prestígio e, dentre algumas visões, o principal do filme, seguido por Michael Keaton, o protagonista, e Kim Basinger. O crédito seguinte é da produtora e, logo depois, antes do título do filme e da trilha cair nos acordes que ficariam conhecidos como marca da franquia, lemos “a Tim Burton film”, reforçando a qualidade autêntica da película. Todos esses créditos iniciais em amarelo são sobrepostos a um passeio por uma estrutura aparentemente de concreto, em alto relevo, cheia de sombras e sulcos, com bordas afiadas e curvas agudas. Ao final dos créditos, essa estrutura revela ser o símbolo de Batman, centralizada, enquanto, ainda em amarelo, o nome de Tim Burton junto ao crédito de direção é sobreposto, em uma subliminar e sutil mensagem que o herói que veremos carrega a marca do diretor. Já essa introdução distancia o filme daquela série de 1996.

O filme começa com um plano geral da silhueta da cidade e com o *lettering* Gotham City, em uma das poucas cenas *self-conscious* do filme. A cidade tem um aspecto gótico, com prédios altos e pontiagudos, bem iluminados, em detrimento às trevas da noite cheia de nuvens que encobrem uma suposta lua cheia. A cidade, um personagem à parte no universo do herói, aparece assombrada e claustrofóbica, como uma metrópole futurista com um toque europeu pertinente ao aspecto gótico, vista por um arquiteto do início do século XIX e amalgamada à silhueta de Nova Iorque, grande inspiradora da fictícia cidade. O som urbano de carros buzinando e de sirenes é o que faz a transição entre esse plano e um plano geral de uma avenida da cidade, com carros e transeuntes se locomovendo entre as estruturas de concreto e aço.

Acompanhamos uma câmera se deslocando lateralmente, mostrando uma praça e uma estátua com pessoas ao redor e, ao fundo, o primeiro indício que estamos assistindo a um filme do Batman: lê-se Monarch Theatre em um letreiro. É aí que somos apresentados a uma família, um casal e seu filho de, aparentemente, 10 anos de idade, saindo do cinema e procurando um táxi, empreitada que se mostra infértil pela habilidade do diretor de transpor para aquela fictícia cidade um traço particular das grandes metrópoles do mundo: a indiferença dos cidadãos uns com os outros. Neste momento, o espectador pode ter a sensação de que irá presenciar a cena da morte dos pais de Bruce Wayne, grande trauma que motivou o bilionário a jurar justiça. Essa incerteza do espectador estar ou não diante da família Wayne é

reforçada pelo fato de que o trio nunca conseguiu encontrar um táxi. Os planos mais abertos, sem nenhum close, nos distanciam daqueles personagens, com uma frieza típica do diretor.

Em um desses planos, começamos a ver a direção de arte do filme: a inspiração da art déco é a mais gritante, com suas formas futuristas e, ainda assim, sóbrias e geométricas, o que reforça a visão da silhueta da cidade. Estamos em um mundo de concreto e aço, pouco colorido, com uma mistura gótica e neorrealista. A direção de arte captura bem o momento sócio-econômico-cultural da década de 80, fria e pessimista. A roupa e os carros dos cidadãos de Gotham também remetem a um período do início do século, com sobretudos, chapéus e gravatas-borboleta para os homens mais velhos, como de costume até meados do século; vestidos longos, casacos de pele, pérolas e chapéus femininos para as senhoras; e uma mistura entre o tradicional e o moderno na roupa dos jovens, com jaquetas de couro e penteados típicos dos anos 80. A união entre o início do século e o pós-punk nova-iorquino dos anos 80 é o que conduz toda a arte do filme. De forma sutil, uma música toca em um som portátil fora de cena, que situa o espectador na década em que o filme se passa, uma mistura de rap com R&B, tal como a trilha sonora cantada do filme pelo músico Prince.



Figura 17: A assombrada Gotham City.

A mulher da família reclama com o marido, Harold, da dificuldade de achar um táxi e, em um plano frontal, vemos o filho com um mapa aberto nas mãos dizendo que estão indo pelo caminho errado. Para os fãs, tanto o nome do homem como o mapa indicam que não estamos diante da família Wayne. Mas, para o espectador geral, que talvez saiba apenas que Bruce é órfão e perdeu os pais assassinados, acompanhar aquela família pode sugerir que estamos a instantes da cena traumática de Bruce. A família discute um pouco sobre pra onde

devem ir e começa a passar por um público que, diferente daquele próximo ao teatro, rico e bem vestido, se apresenta ameaçador, com prostitutas e bêbados, somente para virar a esquina e cair em um beco abandonado e sujo, com mendigos, marginais, um casal brigando e entulhos. O filho, mesmo tendo sido advertido pelo pai para guardar o mapa – este sempre reiterando que sabe onde está –, continua com ele aberto. Os planos distantes continuam e, agora, vemos a família percorrendo a parte mais ameaçadora do beco, passando pela última pessoa daquele local, trôpega, em direção à lata de lixo para procurar por restos de alguma coisa, em um plano feito do alto de uma sacada, um imenso plongé (antes de dobrarem uma esquina, pode-se ler as letras VIOLAT pintadas de estêncil na parede. Esse radical remete à palavra violação, *violation*, em uma sutil referência ao que pode ser encontrado naquele beco).

Um plano médio, distante o suficiente para criar algum tipo de afeto para com aquela família – algo que pode ser interpretado como um aviso do diretor para que o espectador se mantenha sem maiores afetos com aqueles personagens, embora a situação de não conseguir um meio de transporte para voltar pra casa e se perder em um lugar desconhecido seja uma situação bastante identificável –, revela um pedinte mal vestido e sujo pedindo esmola para o clã. O menino para, como quem congela de medo ou não conhece os perigos de um lugar como aquele, e o pai recua para apressá-lo. O pedinte insiste em um plano americano. Interessante notar que a câmera se aproxima mais desse pedinte nos poucos segundos que aparece que na família que, agora, já soma quase 1:20 minutos de projeção. Nos últimos milésimos deste *take*, o pedinte olha com atenção para o casal, esperando a arapuca na qual cairão.

Uma câmera subjetiva acompanha, por trás, Harold passando por uma esquina do beco. É aí que surge um assaltante com uma arma na mão, que o ataca pelas costas e, imediatamente, aponta a arma para a esposa. Neste momento temos o primeiro plano mais próximo da família, onde podemos ver o desespero da mulher ao ver a arma apontada. O assaltante empurra a família enquanto a câmera volta para um plongé objetivo que mostra o marido no chão, mãe e filho de costas encostados na parede e o pedinte anterior se juntando ao assaltante. Ainda com a arma apontada, este diz para a mulher não gritar, enquanto rouba-lhe a bolsa. O pedinte ajoelha-se perto do pai caído e leva sua carteira. Ambos saem de cena. Outro primeiro plano mostra a mulher gritando e correndo em direção ao marido. Esta sequência da família termina com um plongé bem distante, mostrando o beco vazio e mal iluminado, o pai caído e mãe e filho impotentes diante daquela desolação que os concretos e sombras que a cidade proporciona. Aqui, todos os espectadores, fãs ou comuns, tem a certeza

de não estarem diante da família Wayne, mas sim de uma repetição daquela suposta cena experimentada pelo jovem Bruce.



Figura 18: Por becos escuros.

Um *take* transitório, vertical de cima para baixo, nos mostra uma silhueta, em um balcão, no alto de uma torre acompanhando a cidade, enquanto o grito da mulher ecoa. Podemos ouvir alguns acordes da música inicial, um indício de que estamos diante da silhueta do herói. E estamos, de fato, pois um movimento gerado por computação gráfica mostra a capa do herói balançando, quando deixa o local para atender àquele pedido desesperado de ajuda.

Outro plano de cima para baixo revela o dois meliantes contando o dinheiro que arrecadaram do assalto. O longo *take* dá lugar a um plano fechado nos dois conversando. Ao fundo, podemos ouvir uma sirene. O pedinte do beco, um rapaz pálido, com touca e luva preta e um casaco sujo bege, parece aflito. O personagem é claramente o cúmplice, deixando a cargo do assaltante com arma – um sujeito de brinco longo na orelha esquerda, boné e um casaco que parece *jeans* – ser o líder ativo e impaciente da dupla. O pedinte diz que devem sair dali e revela que eles estão em um lugar alto. O assaltante pergunta se ele tem medo de altura, com desdém. O pedinte ia dizer que, depois que aconteceu algo com outro marginal, não fica confortável em alturas, mas é cortado pelo assaltante, em um plano fechado de seu rosto, dizendo que o que aconteceu, de fato, foi que aquele sujeito escorregou e caiu do prédio, já prevendo o que o seu amedrontado parceiro diria. Outro plano fechado revela o pedinte claramente com medo, pálido, com olheiras e machucados no rosto, contando que o que ouvira não era aquilo e que, sim, o morcego – *The Bat* – havia pego o sujeito em questão.

Um plano aberto revela os dois sentados em uma estrutura de concretos e aços, como um terraço de um prédio, com fumaça saindo do fundo. Enquanto o diálogo continua sobre as causas do acidente do marginal em questão, vemos a silhueta do Batman com a capa aberta descendo pela fumaça, com a trilha sonora novamente trazendo de volta acordes da música tema do herói.

Voltamos a um enquadramento mais fechado dos dois meliantes conversando. O assaltante, com cigarro na boca, tenta acalmar, de forma desdenhosa, o seu parceiro. Este apresenta peso na consciência ao dizer que eles não deveriam ter apontado a arma para o garotinho, enquanto o outro diz que não há nenhum morcego, mandando-o calar a boca. Os dois escutam um barulho de passos e olham atônitos para frente. Um plano subjetivo de cima mostra os dois olhando para o alto e temos um corte brusco revelando, agora sem sombras, Batman em um contra-plongé, levantando sua capa para amedrontar os marginais. A música fica agitada, seguindo a tensão dos meliantes. Volta o plano que os mostra de cima para baixo. Eles agora saem correndo de medo.

A ação seguinte se desenvolve. Eles param de correr e viram-se para trás, atirando no Homem-Morcego, que cai no chão como quem foi morto. Os meliantes viram-se e ensaiam uma fuga, mas logo param ao perceber que o herói se levanta, como algo imortal. Com toda sua teatralidade, Batman levanta sua capa e abaixa-a ferozmente, como um predador ao amedrontar sua presa. Plano fechado no rosto dos dois bandidos, claramente assustados. O pedinte é chutado e atravessa uma porta de madeira, enquanto o assaltante com a arma tenta, em vão, correr. Um close de uma arma do herói (uma vez que os gadgets do Cavaleiro das Trevas é um dos grandes componentes de seu universo) revela uma espécie de corda com um morcego na extremidade, que é jogado e serve para capturar o assaltante. Debatendo-se no chão, este é puxado em direção ao morcego gigante, que o pega pelo colarinho e o leva até a beira do telhado onde se encontraram. O assaltante implora chorando para que aquela figura medonha, materializada em sua frente, não o mate.

BATMAN

Eu não vou te matar. Eu quero que você me faça um favor: quero que conte para todos os seus amigos sobre mim.

ASSALTANTE

O que é você?!

BATMAN

Eu sou o Batman!

O assaltante ainda presencia o Homem-Morcego pulando do prédio e desaparecendo no beco escuro, enquanto a trilha sonora volta a apresentar os acordes que, a essa hora, já são familiares e simbolizam a presença do personagem. Em um plano de baixo para cima, o assaltante começa a chorar.

Importante extrair desta cena alguns elementos fílmicos. Os enquadramentos da família são sempre distantes, chegando, no máximo, a planos americanos que jamais centralizam o clã, uma vez que estão se movendo. Apenas quando temos o plano com o pedinte é que temos destaque do rosto de algum personagem. Os planos distantes revelam a pouca importância que aquela família tem em relação à cidade. Aliás, todos os cidadãos se apresentam como sem importância, como é comum em uma metrópole. Os plongés reiteram o fato de que todos aqueles personagens são menores e pequenos, reduzindo família e marginais a meras pessoas sem importância, cujas vidas podem ser descartadas sem maiores consequências.

O primeiro contra-plongé é o de quando Batman aparece claramente pela primeira vez. Além de estar de pé em um patamar acima dos meliantes, o herói ainda conta com um plano de baixo para cima, o que lhe confere um ar de grandeza e o transforma em um ameaçador predador.

Outra nota importante é a movimentação da câmera acompanhando a família em seu trajeto. A movimentação se dá exclusivamente por panorâmicas, e a câmera é sempre trêmula, possivelmente empunhada no ombro do cinegrafista. Isso confere um aspecto de observação ao espectador, como se ele fosse um dos cidadãos comuns da cidade, parado em determinados pontos, optando por acompanhar o movimento daquela família até que ela se encontre fora do raio de visão. Em um tom um tanto mais romântico, é como se a cidade observasse aquele grupo caminhando, indiferente às suas atitudes, com uma curiosidade momentânea e despreziosa, tal como fazemos diariamente.



Figura 19: *I'm Batman!*

4.1.2 Nasce um vilão

Remanescente de um filme noir, a cena começa com notas musicais pausadas, indicando, se não suspense, que algo de natureza macabra irá acontecer. A fumaça saindo do banheiro de luxo que, como o resto do filme, remonta épocas modernas e românticas, é acompanhada pelo chefe do crime Grissom, interpretado pelo veterano Jack Palance, em um robe, secando-se com uma toalha.

Corte para um plano aberto de sua sala de escritório, local onde a maior parte da ação referente ao mafioso se passa. A sala é grande, espaçosa e toda de madeira, com o chão de mármore seguindo a cor das paredes e colunas. Os contornos, novamente, remetem à arquitetura romântica, algo que é reiterado pelas enormes cabeças de mármore que compõe o edifício, visíveis pela janela de vidro no fundo da cena. Enquanto Grissom vai em direção à sua mesa pegar um copo de whisky, podemos ouvir o barulho do elevador chegando. O plano se inverte, e, agora, estamos voltados para o elevador, como quem estivera sentado à mesa do mafioso. Este está em primeiro plano e, ao fundo, surge a silhueta de Jack Napier, seu capanga número um. Quando se vira perguntando se era sua esposa, Grissom toma um susto ao perceber que Napier ainda está vivo⁴⁸, e fica visivelmente amedrontado, tomando seu whisky trêmulo.

⁴⁸ Pouco antes dessa ação, Grissom descobre que Napier tem um caso com sua esposa e o manda para uma tocaia em sua fábrica de químicos. É lá que Napier cai em um caldeirão de produtos químicos e tem sua pele e cabelos deformados, transformando-se no visual marcante do Coringa.

A discussão entre os dois continua em planos alternados, ora sobre os ombros de Napier, de frente para Grissom e com o cenário inicialmente descrito, ora com Napier se aproximando da câmera, ainda na penumbra. Uma sensação de estranheza cerca esta ação, pois não sabemos o que aconteceu com o rosto do capanga. Sabemos apenas que, ao ver seu rosto desfigurado após uma cirurgia em um local clandestino, Napier tem um ataque de risos. A estranheza que esse momento gera se dá por termos a nítida noção de que há algo errado com seu rosto, especialmente porque ele se mostra ligeiramente mais pálido que o normal. Para os fãs, é clara a referência ao quadrinho *A Piada Mortal*, lançado pouco antes, que mostra a origem do vilão semelhante a esta: um capanga que cai em um caldeirão de produtos químicos devido à ação do Batman.

Grissom tenta alcançar sua arma na mesa e é interrompido por Napier. O chefe do crime perde a paciência e começa a gritar com Napier, dizendo que sua vida não valerá mais nada. A música mantém-se em clima de suspensão, sem notas marcantes, como se fosse um zumbido de abelhas ao fundo. A ameaçadora silhueta de Napier, na penumbra, diretamente posicionado à frente do elevador iluminado ao fundo, torna-se cada vez mais inquietante, o que é reiterado pela fala: “Eu já estive morto, é libertador. Você deveria pensar nisso como uma terapia”. Mais alguns passos à frente, o vilão entra em um plano americano. Seu cínico sorriso contrasta com seu pálido rosto. Agora podemos ter uma noção do que causou o riso descontrolado cenas antes. Como um fantasma, a sombra que não nos permite ter uma visão precisa de seu rosto, auxiliada pela palidez, pelo sorriso macabro e as sobranceiras arcadas – algo que já era uma marca do ator Jack Nicholson, aqui reforçados – torna os segundos que antecedem a revelação do aspecto físico do Coringa um suspense que parece não ter fim. Um primeiro plano de Grissom barganhando por sua vida antecede uma das cenas mais memoráveis do filme.

À medida que Napier diz que está morto e anda para frente, o zumbido de abelhas começa um crescendo até alcançar as notas mais agudas típicas de uma resolução acústica. E, agora, podemos ver aquele ameaçador rosto, enquanto Napier tira o chapéu roxo que combina com sua roupa e aponta um revólver ao seu antigo empregador. O rosto é completamente branco, com os lábios de um vermelho vivo, em um constante sorriso que vai até as maçãs. A sobranceira arcada combina com a cor do cabelo, um verde desbotado. A câmera revela o vilão em um contra-plongé, em um plano-sequência do deslocamento do vilão para frente, fazendo apenas o movimento de colocar a câmera em uma angulação favorável ao plano.

O Palhaço do Crime foi revelado. “Me chame de Coringa. E como você pode ver, eu estou muito mais feliz”. Um histérico riso introduz uma música circense, típica de parques de

diversão. Enlouquecidamente, o Coringa começa a atirar em Grissom, enquanto a música perdura, conferindo um ar cômico e, ao mesmo tempo, insano e macabro à cena. Aquele visual de palhaço esconde uma mente psicótica, e suas gracinhas não são levianas: são malvadas e perversas.

Depois da desconcertante enxovada de tiros, que acertam Grissom ou trespassam a janela, temos um plano aberto da sala, efetuado por trás da cadeira onde jaz o mafioso, pegando o elevador em diagonal e o Coringa com os braços abertos e levantados depois de ter esvaziado o tambor de balas. Este sai de cena sorrindo e dizendo: “Que dia...”.

Um contraste interessante da montagem da origem do Coringa se dá com as cenas de intimidade de Bruce Wayne com Vicky Vale. Gradativamente, conforme descrito antes, vemos a fotógrafa desmontando a cortina de intimidade que o bilionário playboy coloca à sua frente na cena do jantar. A intimidade aumenta quando eles mudam para a cozinha e conversam com Alfred, em um ambiente familiar e aconchegante, que mostra, se não alegria, ao menos conforto.

Depois do plano da entrada da mansão, uma sinistra música e uma panorâmica revelam um beco escuro e um prédio abandonado, onde o Coringa está sentado de costas em uma cadeira e um cirurgião tira-lhe as bandanas. Esta é a cena na qual o visual do Coringa é revelado apenas para Jack Napier, aflorando-lhe a psicose iminente que o personagem já demonstrara. O nascimento, ainda que nas sombras daquele psicótico vilão, dá lugar a Bruce e Vicky se beijando na escadaria da mansão Wayne.

Corte para a cena acima descrita, do Coringa matando Grissom. Esta cena dá lugar a um close no rosto adormecido de Vale, amparada pelos braços de Wayne, provavelmente depois de terem tido relação sexual. O jogo de revelação do novo vilão de Gotham e da intimidade de Bruce Wayne termina na cena em que o Coringa assusta sua companheira com seu novo visual, o que contrasta ainda mais a aproximação de Vicky e o distanciamento do Coringa em relação a seus respectivos interesses amorosos.

A cena que precede o susto da companheira do Coringa tem uma peculiaridade: Bruce mente para Vicky, dizendo que não pode encontrá-la naquele dia, o que é logo desmentido pelo mordomo Alfred. O jogo de aproximação e distanciamento na vida de Bruce é claro e, de certa forma, se assemelha ao susto que o Coringa causa. A ocasião, porém, é diferente: um tem medo da aproximação das pessoas por ter um lado sombrio de sua persona; o outro é um psicótico que, desde o início do filme, já se mostra emocionalmente distante de todos.



Figura 20: O Coringa.

4.1.3 Nasce um herói

A última sequência que separamos deste filme é quando Bruce Wayne descobre que o Coringa fora o responsável pela morte de seus pais e, logo em seguida, Vicky Valle entra na caverna, guiada por Alfred, descobrindo o segredo do bilionário. A sequência termina quando Bruce veste a roupa de Batman, dando início ao 3º ato do filme. Como este trecho é longo, resumiremos algumas partes julgamos de menor importância.

A sequência começa com o prefeito de Gotham e o promotor Harvey Dent cancelando um desfile público em decorrência das ameaças do Coringa pela TV. O Palhaço do Crime altera o sinal de TV e entra em cena, com maquiagem da cor da pele de uma pessoa normal, e avisa aos cidadãos de Gotham que ele mesmo fará um desfile e que distribuirá 200 milhões de dólares. Ao mesmo tempo, desafia Batman para um duelo público.

Bruce assiste a isso tudo pelo supercomputador que possui na Batcaverna, e pausa quando o vilão termina seu discurso. Uma fala do Coringa algumas cenas antes, quando Bruce estava na casa de Vicky e o Palhaço do Crime invade o apartamento, o lembra de algo que, há muito, fora obrigado a esquecer. Antes de levar um tiro do Coringa, ouve uma frase que o vilão afirma dizer a todas as suas vítimas, por simplesmente gostar do som daquelas palavras. Isso causa certa estranheza em Bruce. Depois, pede que Alfred separe um arquivo com as notícias e ocorrências da morte de seus pais. Aquela frase o remeteu a algo esquecido mas, ao mesmo tempo, soa remotamente íntimo.

No entanto, Bruce só vai atribuir essa frase ao assassino de seus pais – um jovem Jack Napier – quando entra em um profundo processo de reviver aquela cena traumática, logo após pausar o discurso do Coringa pela TV. Uma música um tanto fúnebre antecede o flashback de

sua lembrança, enquanto a câmera dá um close em seu rosto. A imagem do flashback não possui fotografia diferente: mantém a mesma saturação, mesma palheta de cores. Apenas um *reverb* pode ser ouvido nos sons produzidos pelos personagens.

Estamos agora em um contra-plongé na saída do Teatro Monarch, aquele mesmo da introdução do filme. Estamos agora, de fato, acompanhando a trágica noite da família Wayne, que logo aparece em cena. A trilha sonora tem um ar assombrado, com um coral distante. Em contra-plongé, podemos ver Thomas Wayne usando um sobretudo preto, terno, gravata e chapéu, tal como os outros homens de Gotham; Martha segue o estilo das mulheres da cidade que possuem um estilo luxuoso, com casaco de pele, chapéu feminino de lado e o simbólico colar de pérolas, um dos únicos elementos que permanecem imutáveis ao longo de todos esses anos de publicação e mídia do Homem-Morcego. Bruce parece uma criança de 8 ou 10 anos, e está feliz, usando uma roupa semelhante à do pai, com um cachecol, uma boina e segurando um enorme saco de pipocas. A família parece estar bastante feliz, e sai de cena, dando lugar a outros espectadores daquele cinema, todos bem vestidos, sugerindo que estavam presentes em algo voltado para a alta classe, um musical, como sugere o pôster.

Corte para um plano bem fechado que se desloca lateralmente acompanhando os pés sincronizados da família por uma rua aparentemente iluminada por lojas e prédios. A câmera para, a família continua e, logo depois, dois pés de homens são vistos. A sensação é de que a família está sendo seguida, o que não é muito surpreendente, uma vez que já sabemos, fãs ou espectadores comuns, do destino dos Wayne. Está frio. Um primeiro plano revela a família virando a esquina para uma rua deserta. Eles continuam felizes e conversando, especialmente o pequeno Bruce. Ao fundo, em uma parede de tijolo, vemos uma sombra ameaçadora de um homem. Outra sombra, de chapéu, se junta à primeira. A música continua assombrada, agora com acordes melancólicos e mais agudos.



Figura 21: A família Wayne.

Em um plano americano subjetivo que acompanha a família pelas costas - como se fosse um dos perseguidores - testemunhamos a família olhando para trás com medo. A câmera fecha no preocupado semblante de Bruce, que é encoberto por uma sombra. Um criminoso é revelado, em meio às sombras e fumaça do beco. Plano fechado no rosto preocupado de Thomas. A música para. Plano fechado em Martha, que olha para o criminoso da sombra correspondente ao homem de chapéu. Ele olha incisivamente para a mulher e a ataca, arrancando-lhe o colar de pérolas. Thomas tenta intervir. O primeiro criminoso, ainda na penumbra, atira. Thomas recua com o tiro, que o acertou. O grito com bastante eco de Martha é ouvido, ao mesmo tempo que as pérolas de seu colar caem no chão em uma poça. Close na arma, outro tiro. Desta vez é a mãe que cai para trás, baleada. A pipoca de Bruce cai na poça e junta-se às perolas. Um plongé médio mostra o assustado menino desamparado olhando para o agressor, enquanto outro grito de Martha ecoa. O bandido que roubou o colar parece assustado, como se aquilo não estivesse previsto nos planos da dupla.

Entre planos do menino assustado e do assassino de seus pais na penumbra, a voz do criminoso ressoa em meio a ecos e reverberações, fazendo a pergunta “me diga garoto: você já dançou com o demônio na luz pálida da lua?”, mesma frase que o Coringa disse para Bruce no apartamento de Vicky e que o colocou em um estado de estranheza.

Assim como a cena em que o Coringa mata Grissom e revela seu rosto para o público, o agressor caminha para frente e aponta sua arma para o jovem Bruce, em um contra-plongé. Agora seu rosto é revelado. É um ator que se assemelha a Jack Nicholson, com o mesmo corte de cabelo, sobrancelhas arcadas e o sorriso macabro e aberto (uma excelente escolha de

casting, ainda que com um erro de continuidade: os olhos de Nicholson são castanhos, enquanto o de seu correspondente mais jovem um azul bem claro). O bandido com o colar de pérolas sai correndo e chama Jack Napier. O sorriso do futuro Coringa agora é amplo e sinistro. Outra vez o segundo bandido diz para saírem dali. Ele olha para trás, diz “te vejo por aí, garoto”, e deixa a cena. No mesmo plongé que mostra sua inferioridade ao assassino, a lembrança termina com o rosto atônito e desamparado do jovem Bruce.



Figura 22: Bruce e Jack Napier.

Quando voltamos a acompanhar Bruce Wayne fitando a tela congelada da TV – em outro erro de continuidade pois, anteriormente, o Coringa estava com olhos fechados e, agora, abertos -, Bruce já não tem mais dúvidas que estava diante do assassino de seus pais. A câmera corta para um plano médio de Alfred conduzindo Vicky Valle escada acima, por trás da cadeira do patrão, que não aparece no plano. Ao fundo, podemos ver o Batmóvel estacionado. Bruce olha assustado para o lado e levanta-se da cadeira. Um plongé aberto mostra o que, na nossa opinião, é uma das imagens mais contundentes do filme, que resume toda a relação edípica do herói: Alfred sai de cena descendo as escadas, enquanto Vicky

ascende ao mesmo patamar de Bruce, que se encontra de frente ao seu computador, em uma plataforma de aço. O Batmóvel continua no plano de fundo, encoberto por um pouco de fumaça. A música é suave, e sugere um aspecto de romance e intimidade.

A câmera gira acompanhando os passos de Valle, em sentido horário, enquanto Bruce permanece de costas para a câmera. Vicky questiona porque o playboy não a deixou que entrasse em sua vida, sempre com desculpas, enquanto Wayne aproxima-se da garota, parando ao seu lado, nunca olhando um para o outro. Bruce responde que ela, de fato, havia entrado, enquanto se vira e se posiciona de costas para a garota, dando continuidade ao seu isolamento parcial das pessoas, contrastando com o que acabara de dizer.

É somente quando a fotógrafa diz não entender aquilo tudo que Wayne adota uma expressão mais decisiva e diz que também não entende, mas que aquilo era algo que devia fazer. Quando encara Vicky, ela se posiciona na frente dele. O plano agora está fechado, e os dois estão de perfil. Bruce diz: “porque ninguém mais consegue [fazer o que ele faz]”. Uma sequência de planos alternados acompanham um rápido diálogo sobre o mundo não ser um lugar perfeito. Dessa vez, é Vicky quem se posiciona de costas, fitando o nada, ao questionar se os dois estariam dispostos a tentar se amar. Bruce responde que sim, que gostaria daquilo mas que, naquele momento, tinha um trabalho a fazer, e sai de cena. A câmera ainda mostra Vicky por mais um tempo, do mesmo jeito que ficara neste último trecho da cena .

Acordes pesados junto com tímpanos são ouvidos e um cofre enorme é aberto para revelar uma assombrada armadura do Homem-Morcego, com uma luz de cima para baixo, deixando olhos e o espaço para a boca assustadoramente sombrios. Os acordes já familiares do tema do herói são ouvidos. Em raros closes extremos do filme, vemos Batman apertando seu cinto de utilidades e sua capa descobrindo o símbolo do morcego que carrega no peito. Quando a música encontra sua resolução, acompanhamos um close em contra-plongé do rosto do herói sendo erguido, enquanto fita o nada, com um jogo de sombras que revela seus olhos e boca, finalmente ocupando aquela fantasmagórica armadura dentro do cofre.

Este é o que Kristin Thompson chama de *take* transicional, que liga a parte mediana do filme – que a autora chama de desenvolvimento – ao clímax, iniciado pelo ataque do Batmóvel à fábrica de produtos químicos do Coringa.

4.2 Os morcegos de Nolan

Após o sucesso comercial que foi *Batman*, uma plethora de produtos de todos os tipos tomaram conta do mercado. O sucesso do herói se estenderia no início da década de 90 com a

série animada que seguia o tom do filme, suavizado em alguns pontos para atender às demandas do público mais jovem. A série tinha uma abordagem visual semelhante à do filme, com a cidade em um estilo *art déco*, roupas elegantes que remetem ao início do século, a mesma trilha sonora com o tema do herói e um batmóvel que tinha uma ligeira semelhança. Com o sucesso, os estúdios Warner deram sinal verde para uma sequência, *Batman Returns* (Batman, o Retorno, 1992). Parte do elenco retornara para a produção que tinha um tom ainda mais gótico e bizarro que o primeiro, distanciando esteticamente de seu antecessor e aproximando-se da abordagem estilística do diretor, com personagens grotescos e direção de arte que se assemelha a pesadelos.

A recepção de *Batman Returns*, porém, não foi como esperado e, para os próximos filmes da franquia, outro diretor foi chamado. A Warner mudou a direção dos dois filmes subsequentes, *Batman Forever* e *Batman & Robin*, aproximando a linguagem das crianças mais novas e remetendo até mesmo à série de 1966, com coloridos extravagantes, atuações exageradas e tramas infantis. Um quinto filme estaria nos planos do estúdio mas, após o fiasco que fora *Batman & Robin*, a franquia foi posta na geladeira, aguardando alguém que pudesse abordar o herói de uma forma mais realista e visceral.

Para muitos, *Batman Begins* (NOLAN, 2005) foi um filme que determinou o aspecto do herói para o século XXI. O diretor ainda desconhecido Christopher Nolan foi escalado, pela linguagem psicológica que conferia às suas obras. Nolan afastou-se de tudo feito até então, voltando aos quadrinhos dos anos 80 como fonte de inspiração, especialmente *Ano Um*. Os vilões escalados não haviam sido utilizados antes – o mafioso Carmine Falcone, o Espantalho e o guru Ra's Al Ghul -, o que, a princípio, poderia ter sido entendido como um *prequel* ao primeiro filme, algo desmentido rapidamente. Talvez Nolan não queria comparações e utilizar o Coringa logo no primeiro filme poderia ter desviado a sua história.

Nolan conta algo que os filmes anteriores misteriosamente relegaram: os anos de treinamento de Bruce Wayne no oriente, onde adquiriu conhecimento suficiente para atuar como vigilante. Tudo na obra de Nolan, desde as motivações do herói até seu carro, tinha um motivo e embasamento tecnológico, minimizando os aspectos fantasiosos em busca de inserir o herói em um âmbito o mais real possível. O ar bem mais sóbrio que a gótica obra de Burton pode ser constatado logo no início, sem créditos e aproveitando os *flashbacks* para recontar parte da história de Bruce. A cidade de Gotham adquiriu um ar mais real, parecendo com as metrópoles de Chicago e Nova Iorque (o filme, aliás, foi rodado em Chicago). Outro aspecto importante de Nolan é desmitificar qualquer tipo de aspecto metafísico do herói, algo que, em Burton, fico meio dúvida. Aqui, acompanhamos a trajetória de um homem motivado para

conhecer a mente criminosa e atuar contra os bandidos, que se aproveita de sua disciplina e inteligência para criar um símbolo forte o suficiente para amedrontá-los, auxiliado pela alta tecnologia que seu dinheiro pode comprar e suas técnicas marciais aprendidas no oriente.

4.2.1 A fábula

A fábula desta película é um tanto mais complexa que a de Burton, e o syuzhet utiliza dos flashbacks para recontar alguns momentos. Remontaremos aqui, de forma cronológica, os pontos principais da trama.

Em sua infância, Bruce cai em um poço nos arredores de sua mansão. A queda é longa e, em seu desespero, o garoto é atacado por um bando de morcegos. Logo o pai intervém e o tira dali. Mais tarde, quando uma cena em uma ópera o lembra do ataque, pede ao seu pai que saiam daquele teatro. A família sai por um beco escuro e é assassinada. Em sua adolescência, Bruce retorna à Gotham para uma audiência do assassino, onde pretende matá-lo. Ao não conseguir e revelar seu plano para Rachel – amiga de infância com quem brincava na cena inicial, agora uma estudante de direito -, esta o leva para o restaurante do chefe do crime Carmine Falcone. Bruce o encara e recebe uma lição sobre medo e mente criminosa. Ali, decide sumir da cidade e iniciar seu treinamento, embarcando em um navio para o oriente.

Estes são os fatos recontados por *flashbacks*. No presente, encontramos Bruce preso e sendo recrutado por Ra's Al Ghul, um misterioso guerreiro líder de um clã de ninjas. Após o treinamento e um acidente causado por Bruce por desavenças com o líder, dado como morto, o protagonista retorna à Gotham para atuar como vigilante, (aqui, talvez, podemos dar como encerrado o primeiro ato da trama). Em meio à sua construção sgnica – que envolve a ajuda de seu mordomo Alfred e de Lucius Fox, um expert em tecnologia das empresas Wayne, Bruce recorre à promotoria – onde Rachel trabalha - e ao sargento Jim Gordon para ajudá-lo, cada um operando dentro de suas jurisdições, para livrar a cidade das mãos de mafiosos. Ao mesmo tempo, temos Falcone interagindo com o psiquiatra Johnathan Crane sobre algumas diretrizes e planos que devem seguir por ordens de alguém mais poderoso. Crane está envolvido com a produção de uma arma em pó alucinógeno que amedronta suas vítimas – e, mais tarde, revela ser o Espantalho, um dos inimigos clássicos do Homem-Morcego.

Após ser atingido por esse pó, Bruce encontra com Rachel e a ouve falando ao telefone que quer encontrar com Crane no Asilo Arkham, algo que Bruce, já tendo encontrado com o psiquiatra e sabendo de seu *modus operandi*, a segue e a salva. Estamos agora na mansão Wayne em sua festa de aniversário, na qual o playboy descobre que Ra's Al Ghul está

vivo e que, a pessoa que morreu no oriente, era um mero disfarce. Seu verdadeiro mestre era o próprio líder da Liga das Sombras. A mansão Wayne é queimada e, em meio a esta sequência, descobrimos a trama final: Ra's pretende utilizar uma arma que fora desviada das empresas Wayne para dispersar o composto produzido por Crane e infectar a cidade inteira, com todos os cidadãos sofrendo os efeitos do medo e paranoia advindos do composto.

Quando Bruce veste sua armadura novamente, podemos entender como o clímax do filme. A partir daí a ação que se desenvolve é mais aventureira que complexa, por assim dizer. Rachel descobre que Bruce é quem está por trás da máscara do Homem-Morcego, Jim Gordon é promovido para tenente e instala o bat-sinal no prédio da polícia e Ra's é, aparentemente, morto em um desastre de trem.

O que o filme nos chama atenção em diálogo com o tema do presente trabalho, é o fato de sua cena traumática ser revivida por sonho e de como o bilionário utiliza de seus traumas e de sua inteligência semiótica para construir um símbolo e torná-lo, ao mesmo tempo que uma segurança para vítimas e desamparados, uma brutal ameaça para os malfeitores. A primeira parte do filme - a construção do herói - é extremamente rica em detalhes que permite lermos o filme como algo muito mais aprofundado em situações psíquicas que os filmes da primeira franquia.

Uma nota: as cenas do treinamento de Bruce são entremeadas aos *flashbacks* de sua infância e juventude, que vai desde a cena inicial de quando cai na caverna até quando é preso no oriente por ser cúmplice de um roubo. O filme retrata Bruce adquirindo conhecimento e destreza para atuar como um símbolo de justiça no presente ao mesmo tempo que mostra alguns elementos psicológicos que o auxiliaram nesta jornada. A criação do signo Batman tem sua maior parte neste trecho.

4.2.2 A queda



Figura 23: Primeiro filme do herói com a logo da DC Comics.

Diferente do filme de Tim Burton, *Batman Begins* tem uma rápida introdução gerada por computador e não apresenta créditos iniciais. Uma música tribal e percussiva acompanha as logos dos estúdios Warner e da DC Comics, ambas em preto em branco, até que ouvimos barulhos de uma ninhada de morcegos, que logo se apresenta na tela em um fundo que aparenta ser um lusco-fusco em tons puxados para sépia – que, aliás, junto com o preto, predominam no conceito de arte do filme. São muitos morcegos e, ao longe, formam o redesenhado símbolo do herói. Mas essa formação não chega a ser concreta e é interrompida pelos morcegos que cruzam sua frente. É clara a formação do signo, mas muito mais sutil que aparentemente é demandado pelos *high concepts*.

A ninhada começa a voar mais próximo à tela, o signo se desfaz e, aproveitando o movimento que os morcegos sugerem, uma câmera em movimento lateral percorre um arbusto, com sons de passarinhos e a música central do filme, minimalista, de dois acordes – aliás, a franquia de Nolan jamais tem um tema musical para o herói, embora tenha temas

recorrentes. Acompanhamos, então, um menino perseguindo sua amiga, Rachel, que carrega algo na mão e adentra por uma estufa. O filme já trata de aproximar a câmera do rosto dos jovens atores logo quando dialogam, conferindo mais intimidade ao espectador. As cores são bem marcadas dentro de uma florida estufa. Sabemos que estamos na casa do menino, que diz que o objeto que Rachel encontrou deveria ser dele por estar em seu jardim. O garoto pega o objeto da mão da amiga e sai correndo. A cena tem toda uma ambientação fugaz, acompanhada pela trilha sonora bem marcada, seguindo a intrepidez da brincadeira dos dois. Os cortes são rápidos e a cena não requer muitas demoras. Todos os *takes* são secos e mostram apenas o necessário da ação daquela sequência, jamais perdendo tempo com enfoques em reações.

O menino se esconde atrás de uma pequena mureta. Rachel sai em busca do garoto continuando a brincadeira, mas não o encontra. É aí que descobrimos quem é o menino. Ela chama por seu nome, Bruce. A diferença entre os garotos começa aí: o Bruce Wayne do filme de Tim Burton, assim como a grande maioria de todos os retratos do jovem garoto – e, em consequência, do adulto – tem os cabelos pretos, enquanto o Bruce de Nolan tem sardas e um tom mais caramelado nos cabelos, castanho. Rachel não encontra Bruce. Este está escondido atrás da mureta. Um plano fechado mostra Bruce espiando por uma greta desta mureta que é de pedras e coberta por musgos, o que nos sugere uma construção antiga e esquecida. Imediatamente o menino cai e ouvimos um barulho de algo quebrando.

Um *take* muito rápido⁴⁹ acompanha o barulho imediato, mostrando uma estrutura se desfazendo e o garoto caindo. A câmera é a que acompanha toda a queda do garoto, colocada no fundo de um poço, completamente vertical. Outro *take* rápido mostra a preocupada reação de Rachel ao ouvir aquele barulho, virando-se de costas, encarando o local onde Bruce se escondera. Agora temos um *take* um pouco mais demorado da queda, com velocidade reduzida. Bruce está em queda livre, com pedaços de madeira caindo ao seu lado, em um poço redondo todo de pedra. A luz que adentra na cena é a que advém de fora. A música mantém-se sempre constante. Um plano fechado mostra Bruce tocando o chão, empoeirado. Rachel aparece na abertura do fosso e chama pelo garoto. Bruce geme de dor. Um plano geral em movimento lateral mostra Rachel correndo e chamando por sua mãe e pelo mordomo Alfred, subindo as escadarias externas que levam diretamente ao castelo vitoriano que é a mansão Wayne.

⁴⁹ O site imdb.com classifica a média de takes do filme por 1.9 segundos.

De volta à caverna, Bruce tenta se levantar. A música some, e um som que mistura aquele dos morcegos da introdução junto com uma frequência grave pode ser ouvido. Bruce olha para uma fenda no fosso, que a câmera logo revela ser um lugar ainda mais escuro, cercado por pedras úmidas. Fica nítida a impressão de ser uma caverna subterrânea. Como típico dos filmes de terror, um ataque grave na trilha sonora acompanha os morcegos saindo daquele buraco e atacando Bruce, que se debate no chão. Os morcegos são gerados em CGI e vão em direção à abertura do fosso. Em meio aos gritos do menino, que agora vemos de frente, deitado no chão tentando afastar os animais com as mãos, um corte seco nos mostra um homem de cabelos castanhos e barba deitado olhando para cima. Ele está deitado e a palheta de cores agora é fria e dessaturada. Ele respira profundamente. Outra pessoa, de origem oriental, cabelos cumpridos e grisalhos, diante de uma barra de ferros que sugere uma cela, lhe pergunta se tivera um sonho. Imediatamente aquele homem deitado – Bruce já adulto – responde que era um pesadelo. Quando se levanta, em um plano geral daquele local, realmente está em uma prisão.



Figura 24: A queda.

4.2.3 *Batman begins*

A segunda sequência que nos interessa é longa e nos ateremos aos pontos centrais. O que é importante extrair desse trecho, que reconta em *flashback* parte da infância de Bruce, é sua relação com as figuras paternas, especialmente a afetividade que recebe de seu pai.

Não sabemos, ao certo, se esta é uma lembrança, um relato ou um delírio onírico de Bruce. A cena que antecede esta sequência, mostra um cansado Bruce escalando uma montanha para levar uma rara flor azul ao guru Ra's Al Ghul e começar seu treinamento, onde recebe uma rápida lição de que, para inferir medo, ele precisa dominar os seus próprios temores antes. Henry Ducard, seu futuro mestre, lhe dá uma surra e pergunta ao bilionário o que teme. Este se encontra quase em desmaio, por isso não podemos afirmar sob quais circunstâncias o que estamos acompanhando se dá.

Um corte com um ataque grave na trilha sonora mostra um flash rápido de um emaranhado de morcego, com o som agudas das criaturas contrastando com o áudio. De volta ao fosso onde o desamparado pequeno Bruce se encontra, acompanhamos o pai descendo com um equipamento de rapel para ajudar o garoto. Embora demonstre preocupação com o estado do menino, a expressão de Thomas é serena e afetiva. O que segue são trechos desta relação, que recontam de forma rápida e concisa, como Thomas era um sujeito de bom coração. Ele mesmo diz que iria consertar o braço machucado do filho, trata muito bem sua funcionária (a mãe de Rachel, quando esta se desculpa pela intrepidez da filha, dizendo que não há problema) e, quando o mordomo Alfred o pergunta, com um ar sarcástico e carinhoso sobre a queda que levou, o pai logo explica que cair faz parte de aprender a se levantar. O *take* seguinte, mostra a expressão de adoração e respeito do mordomo pelo patriarca da família. Thomas não deixa que a mãe saiba o tamanho do tombo, para não preocupá-la, minimizando a queda, o que o coloca como um cúmplice do garoto.

A cena seguinte mostra Bruce acordando de um pesadelo e o pai perguntando se eram os morcegos que estavam lhe tirando o sono. A lição que o pai dá nesta cena é de que os bichos atacaram o menino por terem medo dele e que até mesmo as criaturas mais feias e horrendas sentem medo. Em seguida, mostra um dos ícones mais constantes da cena da morte da família: o colar de pérolas de Martha. Thomas pergunta ao garoto se acha que a mãe vai gostar daquele presente, o que reforça a cumplicidade entre pai e filho e como o progenitor não trata Bruce como uma criança qualquer, e sim como um ser humano que precisa de atenção e carinho. Eles brincam um pouco, enquanto Bruce ainda está na cama.

Depois acompanhamos a família em um trem. Eles estão com roupa de gala, o que sugere que estão indo a um evento. Martha está com seu colar de pérolas, e temos a sensação de acompanhar os momentos finais daquele casal. No trem – uma forma de transporte um tanto plebeia para uma bilionária família, o que reforça a simplicidade de Thomas -, o pai conta ao filho que a cidade estava em uma grande depressão e que, construir aquele sistema de transporte, foi a forma que ele e sua empresa encontraram de trazer um transporte barato

aos cidadãos menos beneficiados de Gotham. Aprendemos, também, que Thomas não se interessa pela vida corporativista, e que seu trabalho de verdade é atuando no hospital.



Figura 25: Thomas e Martha Wayne.

Um canto lírico e a mudança na entonação da música transportam o ambiente iluminado e digitalizado de concreto e aço da metrópole para uma ópera com cores quentes e uma plateia cheia. Agora sabemos por que a família estava bem arrumada naquele trem. Sabemos, também, que aquelas são os últimos momentos da família unida. Uma pesquisa posterior, pois há de se assumir que a maior parte dos fãs e dos espectadores do filme não seja conhecer profundo de óperas, nos revela que a peça que Bruce está assistindo é *Mefistofele*, uma das muitas óperas inspiradas por Fausto, de Goethe. A cena que estamos acompanhando é a segunda cena do segundo ato, um sabá de bruxas. A música é altamente tensa e dramática e as figuras no palco estão todas vestidas de preto. Há bruxas, o demônio Mefistófeles e algumas criaturas que se parecem com morcegos penduradas em cordas. Essas criaturas assustam Bruce e remontam ao seu medo. O menino pede ao pai que eles saiam dali. Este, sem pestanejar, compreende o drama do filho e logo sugere que a família levante.

A saída se dá pelo familiar e inquietante beco escuro do universo do personagem. O pai logo intervém, novamente, a favor do garoto, poupando-lhe a “humilhação” de revelar à mãe seu medo. Thomas diz que ele estava cansado, e dá uma cúmplice piscadela para o filho. Thomas percebe um meliante andando trôpego em sua direção. As fumaças típicas dos esgotos das metrópoles estão presentes. Os efeitos de áudio tocam um som agudo, remetendo

ao barulho que o metrô faz na estação. A família caminha, e a câmera os revela de costas por alguns segundos. Quando se aproxima, o meliante aponta uma arma para Thomas, em um plano médio de frente para o bilionário, plongé, com a arma aparecendo em cena. O bandido parece nervoso e Thomas tenta lhe acalmar. Esta cena revela que Thomas é um sujeito inteligente e que não arrisca contra as adversidades. Takes rápidos intercalam closes no rosto de Thomas, de Bruce, de Joe Chill – o assassino – e da arma em sua mão. Thomas calmamente entrega sua carteira ao bandido, que a deixa cair. O bandido abaixa, sem tirar os olhos de Thomas, sem abaixar a arma. Thomas continua dando as diretrizes para que o rapaz tenha calma. Somente quando Chill aponta a arma para Martha, a fim de roubar-lhe o colar de pérolas, Thomas faz um movimento brusco e se coloca entre eles, o que apavora Chill e o faz disparar contra o patriarca. Martha grita em desespero e tenta acudir o marido. Um close no rosto de Chill mostra sua preocupação, mas, ainda assim, ele vai em direção ao colar, arrebenta-o, e dispara contra a mulher. Um crescendo de pratos de percussão antecede os tiros. Chill sai correndo, sem o colar.

A sequência é rápida, os cortes são secos e dinâmicos. Os barulhos são frios e não mostram ecos ou reverberações. O tiro é um tiro que estoura e logo cessa. Um close no rosto de Bruce mostra o garoto apavorado olhando para a mãe, imóvel. Em seus últimos segundos de vida, Thomas chama pelo garoto, segura-lhe a mão e pede, serenamente, para que o garoto não tenha medo. Um grave acorde reverbera, dando lugar a uma voz lírica feminina entoando uma triste harmonia. Embora temos o colar de pérolas, não tivemos um destaque para as contas se desfazendo no chão. Porém, quando esta melancólica voz remonta o desamparo do garoto, a câmera, em plano geral, vai se afastando da família, reforçando a impotência do garoto. O beco é sujo. Está bem iluminado no entanto.

A cena subsequente mostra uma delegacia de polícia cheia de repórteres, e um policial com uniforme ampara o garoto. A triste voz lírica dá lugar a acordes que tentam transmitir acolhimento. Claramente o policial está sentindo a gravidade do problema, mas a maestria com que o ator Gary Oldman interpreta o, então, policial James Gordon, deixa transparecer uma tentativa vã de tentar reconfortar o menino. A sutileza das expressões do ator, que variam de um desespero solitário a um sorriso reconfortante, tornam o futuro comissário Gordon em uma das figuras paternas às quais Bruce busca a companhia, ainda que não de forma direta. Além disso, foi esse momento que possibilitou que Bruce, futuramente, buscasse Gordon como combatente do crime na cidade, por ser um dos poucos policiais não corruptos de Gotham.

Através do comissário Loeb, descobrimos quem era aquela figura, que os fãs já haviam reconhecido por causa do bigode. Descobrimos, também, que Chill fora preso. No enterro da família, nos arredores da mansão, temos o início da relação paternal que Alfred assume para com o garoto. Bruce se culpa pelo fato do seu medo ter levado a família à ruína. Aqui podemos começar a entender como que a humilhação de ter medo, um específico medo de morcegos, dá contornos à obsessão do personagem. Logo em sequência, temos Bruce adulto novamente, em seu treinamento, aprendendo a transformar suas dores e conhecimento em forma de ação com outra figura paterna: Henry Ducard – que, mais tarde, revela ser o verdadeiro Ra's Al Ghul.



Figura 26: O nascimento de um herói.

4.2.4 Retorno à caverna

Como parte da mitologia em torno da criação do herói pelo seu criador Bob Kane⁵⁰, Bruce está sentado em sua sala estudando alguns dos principais cidadãos da cidade. Bruce parece compenetrado em seu trabalho quando ouve um barulho parecido com um pio. O barulho o chama atenção duas vezes. A trilha sonora segue o *stacatto* constante que, a essa hora, já soa familiar ao espectador. Aquele barulho lhe chama atenção. Bruce levanta-se do chão para investigá-lo. Takes bem fechados mostram bem o rosto do ator Christian Bale, uma mistura de curiosidade com atenção. Um plongé simulando o ponto de vista de Bruce mostra um morcego se debatendo contra uma aresta do teto. Alfred chega pelo corredor e, com desdém, diz que os morcegos devem ter algum ninho no subsolo da casa. Close no rosto de Bruce, como quem acabara de ter uma epifania.

O playboy desce as escadas externas de sua mansão com uma corda na mão e segue em direção àquele fosso que caíra quando criança. Sua roupa lembra a roupa usada por seu pai quando o salvara, com um sobretudo e calça clara. O take de sua descida é idêntico. Wayne contempla a altura de sua queda e fita o buraco pelo qual os morcegos saíram em seu ataque. A música continua com aqueles dois acordes que perduram a película inteira. O som grave advindo da caverna continua ecoando.

Quando adentra por aquele buraco e desce uma íngreme parede de pedra, a música cessa e o som grave fica mais evidente: parece ser o de uma corredeira. A caverna é fria e a respiração é condensada. Acompanhamos Bruce de perfil, com uma luz de fundo, iluminando seu contorno e escurecendo suas feições. Quando termina sua descida, um plano aberto mostra paredes e pilares de pedra, e uma queda d'água ao fundo. Pelas sombras, acompanhamos alguns passos hesitantes do bilionário. Alguns sons que remetem a animais são ouvidos; a trilha sonora volta a ressoar aqueles dois acordes. Bruce ascende uma luz e uma percussão grave marca o tempo no qual aqueles dois acordes continuam, outros dois acordes soam por cima, em um tempo muito mais longo – uma nota crescendo e outra mais leve resolvendo a tensão -, e os morcegos voltam a lhe atacar. No chão e de olhos fechados, Bruce respira fundo. Lentamente se ergue no meio aos morcegos. Ele ergue o rosto, como quem aspira aquele novo ambiente, aqueles novos companheiros de sombras. Close no rosto; sua expressão continua séria, aspirando aquela nova condição. É a resolução final de todo o

⁵⁰ Em toda sua mitologia, a forma mais contundente de como o herói descobre qual símbolo deve usar é semelhante a essa cena, principalmente em *Ano Um*. Parte das lendas que cercam o universo do herói é que o símbolo do morcego se apresentou como inspiração da mesma forma ao seu criador Bob Kane.

trabalho de busca pela sua identidade, pela sua persona vigilante. A cena termina com um plano geral mostrando a dimensão enorme da caverna, com Bruce ao centro, rodeado de morcegos. Os acordes de tensão e resolução soam novamente. Os morcegos digitais, como no prólogo, tampam a câmera, terminando o *setup*.



Figura 27: O retorno à caverna.

5 O CAVALEIRO DAS TREVAS *UNHEIMLICH*

Alguns temas estranhos acompanham as obras do herói e extrapolam a análise individual de determinadas cenas: o duplo, por exemplo, está presente não apenas nas identidades de Bruce Wayne e Batman, mas também em sua relação com o Coringa, um representante pulsional do id, no vilão Duas-Caras, que representa, em si, essa dualidade id/superego, ou do herói com o comissário Gordon; a compulsão involuntária à repetição pode ser observada no desejo constante de reviver a cena traumática todas as noites ao enfrentar inimigos; a simbolização ganhando vida; a fantasia extrapolando o real; a dificuldade com as relações sexuais.

As categorias analisadas por Freud servem como um guia para caminharmos por essa análise, mas é um tanto errado nos atermos a elas. Para isso, devemos ter em mente o fato marcante do *unheimlich*: tudo aquilo que deveria ter continuado recalcado mas que retorna à consciência. Lembramos, também, o quanto isso se relaciona à fantasia e ao fictício interagindo com o real, por uma incapacidade momentânea, geralmente atribuída a uma sensação de angústia e choque, do aparelho psíquico de passar pelo teste da realidade, efetuado pelo ego. É como se o ego perdesse a capacidade de diferenciar o que é real, dentro do que conhecemos como real, pelo mundo externo, com o que advém da vida psíquica, onde tudo tem o potencial de ser tão real quanto uma pedra ou uma árvore.

Nosso trabalho neste capítulo visa percorrer as cenas e os temas que separamos dentro das possibilidades do estranho se manifestar, seja na narrativa, seja no espectador.

Vale ressaltar que os elementos se encontram, pois o tema do *unheimlich*, embora descrito dentro de alguns aspectos (duplo, onipotência de pensamento, compulsão à repetição), é subordinado à ocorrência do fenômeno (tendo essas divisões um caráter mais ilustrativo que classificatório). Eles se entremeiam uns aos outros, fazendo com que todos sejam parte de uma linha central: o retorno de desejos, fantasias e crenças recalçadas, atenuando a linha entre mundo real e realidade psíquica – o *imaginareal*.

5.1 “*The hero we need, not the one we deserve*”

A intensidade com que o espectador se envolve com o filme depende de uma história sólida e personagens coerentes que lhes servem como analogias de suas próprias vidas e sonhos. Os filmes dramáticos podem extrair de suas experiências dores e esperanças que nem sempre lhes são conscientes, assim como os de aventura podem fazer emergir fantasias

heroicas. Tudo está ligado a uma possibilidade dos espectadores reviverem suas experiências. Um jovem sedentário obeso pode imaginar com mais vivacidade ser o herói acrobata; a menina com baixa autoestima pode se imaginar sendo a princesa. As fantasias inconscientes são passíveis de serem reexperimentadas, e é daí que podemos estar diante de fenômenos estranhos.

Como vimos anteriormente, os heróis falam alto ao sujeito. Desde os tempos mais primevos, a fantasia do herói habita as profundezas do inconsciente, tanto quanto seus impulsos sexuais ou violentos. O herói, inclusive, é alguém que consegue unir as demandas da vida pulsional e viver em um aparente equilíbrio. Suas histórias são carregadas de violência, pois ele precisa lutar contra os monstros ou contra os burocratas. Ele tem sua carga erótica com as imagens femininas, tem sua raiva voltada contra o tirano castrador. O que o difere do resto é que, geralmente, suas tarefas estão associadas a um bem coletivo, simbolizando ainda mais o domínio dos representantes superegóticos. Neste aspecto, como já analisamos, a obra de Campbell sumariza bem estes princípios.

Logo, o herói é um dos símbolos mais viscerais e fantásticos que podemos encontrar em nossa psiquê. Não é de espantar que o cinema encontrou um meio de lucrar com isso. No entanto, é na criação de Batman a partir de *pulp strips* como Lone Ranger e Zorro que temos um fator importantíssimo: a dupla identidade. A um arquétipo heroico já bem definido, foi adicionada uma importante característica do ego, que é a sua capacidade de se apresentar altero para cumprir determinadas metas ou poupar os desejos desses heróis serem descobertos.

O duplo – ou alterego – invocado pelo super-herói afeta diretamente a vivência do espectador, que se identifica com aquele dilema: tanto o herói quanto a audiência são obrigados a viver uma vida social regrada e contingente para que ninguém desconfie de sua identidade e não ‘ataque’ os que estão ao seu redor. Verdadeiramente, atua como um ego, recalcante e adaptável, para depois ceder aos seus impulsos e direcionar sua agressividade ao seu objetivo de caçar os inimigos. Todo indivíduo remolda o ego de acordo com as necessidades daquele grupo social, como vimos anteriormente. Todo indivíduo é obrigado a retrabalhar suas opiniões e atitudes para melhor conviver com um coletivo que, talvez, julgaria errada uma opinião que seja repudiada por aquele agrupamento. Não é de se estranhar que os desejos mais camuflados sejam os de origem sexual e agressiva, algo que o herói do cinema sugere ser possível conciliar e transparecer.

A própria dicotomia herói/vilão é uma relação de duplicidade. Geralmente, um é o extremo oposto do outro em suas metas e, muitas vezes, é uma pequena diferença que os

separa. É na mente do espectador que ele pode se encontrar com uma projeção de seu superego – o herói – e uma projeção originária do id – o vilão. Um trabalha para manter a ordem de acordo com as leis e regras e, mesmo que extrapole algumas para outro fim, é sempre em prol da Justiça e do coletivo em que atua. O outro já é uma pura manifestação de desejos, que não mede esforços para alcançar seus objetivos, utiliza de agressividade e, ademais, extrai prazer disso. Em *The Dark Knight* (NOLAN, 2008), o Coringa diz para o Batman: “Eu não quero te matar. Você me completa!”, deixando bem clara a interdependência dos dois personagens.

Algo semelhante é visto no Batman de Tim Burton, no diálogo a seguir.

BATMAN

Eu vou te matar!

CORINGA

Seu idiota! Você me criou, se lembra? Você me jogou naquele tonel de produtos químicos. Aquilo não foi fácil de superar, e não pense que eu não tentei.

BATMAN

Eu sei que não.

(os dois lutam)

Você matou meus pais.

CORINGA

O quê? Do que você está falando?

BATMAN

Eu te criei, você me criou primeiro.

CORINGA

Ei, cérebro de morcego, eu quero dizer... eu era muito novo quando matei seus pais. Eu digo “você me criou” e você vai dizer que eu criei você, o quão mais infantil isso consegue ficar? Você não machucaria um homem de óculos, não?

Ao utilizar de estereótipos e arquétipos, o cinema permite que o espectador vivencie seus duplos possíveis. Como isso irá emergir é subjetivo e não pode ser respondido fora de uma análise profunda sobre determinada obra e determinado espectador. No entanto, a

dicotomia básica vilão/herói, por mais superficial que seja, está repleta de traços presentes na psiquê. As qualidades de cada um são bem definidas, como de praxe no cinema clássico, e alguns termos estão sempre presentes. Liberdade, coragem, determinação, paixão e igualdade são alguns termos que ajudam a definir os ideais pulsionais eróticos – representantes maiores do herói –, enquanto termos como impulsividade, destruição, violência, impaciência e ambição podem caracterizar 90% dos vilões. No entanto, como podemos observar através dos estudos do inconsciente, carregamos esses significantes dentro de nós, não apenas os que definem o herói, mas, principalmente, os que definem o vilão.

Se fizermos uma análise minuciosa sobre os vilões dos heróis advindos dos quadrinhos, podemos observar algo marcante: o herói pouco muda ao longo de sua trajetória e a tentativa de defini-lo se mostra simples. Em apenas um número temos um perfil bem traçado. Como fazer as histórias venderem e serem originais, então? São os vilões as verdadeiras estrelas deste universo, relegando o herói a um passivo e secundário papel (REYNOLDS, 1992). Ele não é chamado à ação enquanto seus inimigos não ameaçam a paz.

O vilão, além de duplo do leitor/espectador, é mais um duplo do herói do que esse um duplo do vilão. Dificilmente vemos a emergência de um vilão caricatural sem a presença já marcante do herói. No universo do Batman, podemos observar como o herói é determinante na criação de cada um de seus inimigos. Talvez por isso *Batman Begins* seja um filme que foge a alguns clichês e coloca o herói como uma criação dos principais antagonistas da película: Ra's Al Ghul e Carmine Falcone – dois substitutos de uma imagem central do drama edípico. Além disso, o Espantalho já existia antes do Homem-Morcego defender Gotham.

A imagem especular, o duplo sombrio de Batman, é o Coringa. Uma relação que se inverte e se reverte em todos os aspectos. A sombra é o herói, a cor é o vilão. Um é sério e assombrado, enquanto o outro é um brincalhão inconsequente. Várias vezes ao longo do universo do Batman, podemos ler e ouvir frases como “eu não posso matar o Coringa, pois é isso que me diferencia dele” ou “você deveria estar aqui dentro também [no asilo Arkham para criminosos insanos]”. O Coringa aproveita desta posição e é o único que utiliza essa capacidade de ser sempre correto e jamais tirar uma vida para atordoar o Cavaleiro das Trevas. Tudo seria mais fácil se fosse morto. Mas matá-lo faria com que Batman se tornasse o próprio Coringa, cedesse aos instintos, se entregasse ao duplo.

Dick Grayson [o primeiro Robin]... certa vez me explicou que o Coringa e eu estamos conectados para sempre em batalhas. Que, de um modo doentio, o Coringa existe por causa de

mim. Como eu represento a ordem que é necessária para se viver em Gotham e o Coringa representa o caos que interrompe essa ordem⁵¹ (MOSELEY, 2009, p. 127).

O espectador pode usufruir de todos os lados, pode vivenciar seus múltiplos. De um lado, pode, junto com o herói, socar a cara dos bandidos e entregá-los à polícia; de outro, pode matar alguém. Nem sempre a vida é preto e branco e a justiça pode deixar um criminoso solto se faltarem evidências. Não para o vilão. O vilão pode matar. Alguns heróis também matam, mas estamos falando especificamente do Batman. O espectador pode se colocar em uma posição de condicionamento e disciplina que Bruce Wayne demonstra, ou pode ceder aos encantamentos de utilizar o medo a seu favor, como faz o herói, mas, mais precisamente, o Espantalho.

No filme de Tim Burton, podemos presenciar uma montagem que remete ao nascimento do duplo com as questões pulsionais envolvidas. É quando temos, alternadas, as sequências de Vicky Valle e Bruce em sua noite de jantar seguido de um cenário edípico e, depois, sexo, e o ‘nascimento’ do Coringa, desde sua queda, passando por um orgasmático sorriso quando se depara com seu rosto desfigurado e depois, quando, em uma performance carregada de conteúdo erótico, assassina o seu antigo patrão e toma seu lugar. O vilão mata o ‘pai’, destrói o totem e ocupa seu posto. Depois encontra outro castrador, na imagem dos dois falos presos à capa de um vigilante usando uma fantasia de morcego. Aliás, como dito, a relação é mútua: primeiro, um jovem Jack Napier privando Bruce da companhia de seus pais, castrando o menino – castrando-o até mesmo do próprio agente castrador; depois, Batman é o culpado por sua queda, privando-lhe do resto de sua sanidade e controle.

⁵¹ “Dick Grayson... explains to me once that the Joker and I are forever linked in constant battle. That in some sick way, the Joker exists because of me. How I represent the order that is necessary to live in Gotham City and the Joker is the chaos that disrupts that order (Batman #614, *Hush*, vol. 2)”.



Figura 28: Coringa e o tanque de ácido.

Sobre a questão do alterego de Bruce – se é que podemos considerar Batman verdadeiramente como uma criação e não como a alma central do bilionário –, os dois filmes lidam com isso de formas distintas. O filme de 1989 joga alguns elementos em sua fala – as duas confessadas ao seu interesse romântico. Os dois elementos que se destacam acontecem: 1) na cena do jantar, quando Bruce diz que parte daquela mansão não tem nada a ver com ele enquanto outras tem muito de sua personalidade – talvez se referindo à Bat-caverna; 2) quando Vicky descobre a identidade de Bruce na caverna, e Bruce lhe diz que aquilo é algo que ele se sente obrigado a fazer porque mais ninguém consegue. Em termos de fala, isso é o que temos. Mas temos um *take* emblemático quando Bruce abre o cofre que guarda sua armadura e ela aparece semi-iluminada, com boca e olhos ocos, fantasmagóricos, assombrados, esperando devorar alguém. Um esqueleto, inanimado, esperando algo para animá-lo; um espectro que atormenta e liberta; um espelho, uma sombra; um duplo que retorna, como quem é obrigado a recalá-lo na vida social, que “cumpre os segretos e sempre suprimidos desejos da alma⁵²” (LUCKA apud RANK, 1971, p. 76).

Esta cena remete a uma ligação com a castração, com a relação para com a morte, com o corpo inanimado, com o símbolo ganhando vida. É um *take* rápido mas que contém aspectos viscerais do *unheimlich* com quase nada de movimento. A castração e o drama

⁵² “Fulfills the secret, always suppressed wishes of his soul”.

edípico são o cerne das neuroses, segundo Freud. Além do mais, essa cena dialoga também com uma questão levantada mas jamais respondida no artigo: “Qual é a origem do efeito estranho do silêncio, da escuridão e da solidão?” (FREUD, [1919] 1990, p. 307).

O morcego como duplo de Bruce também aparece no início de *Batman Begins* atacando o menino desamparado no fundo do fosso; depois outra aparição, desta vez no sonho na prisão. O morcego também se manifesta mais tarde, separando-o de sua família, talvez para que Bruce finalmente assumira aquela faceta de vez. Mas é na cena do avião, na qual Bruce explica a Alfred o processo de criação de um símbolo, que podemos ver o processo consciente deste outro ego sendo criado: o processo de trazer à consciência algo que o ficava atormentando inconscientemente para retornar à luz. Nesta cena encontramos, também, o início do processo da criação do símbolo que ganhará vida, outra faceta do *unheimlich*. A própria trilha sonora do filme de Nolan sugere um caráter duplo, pois, em sua maior parte, trabalha apenas com dois acordes sendo que, quando entram mais fortes em notas mais demoradas, uma nota é de crescimento e tensão enquanto a outra é de alívio e queda.

Embora cinematograficamente essa cena não contenha nenhum elemento estranho em termos de imagem – ao contrário da cena da assombrada armadura –, o processo de criação de um símbolo que virá a se materializar perante o mal e a emergência deste duplo são duas das ocorrências que Freud analisa como parte do *unheimlich*, como parte daquele questionamento sobre o que é real e o que é fantástico, o que é intangível e impossível de ser materializado, e o que trespassa essa linha e ganha matéria. Seria possível para nós, espectadores comuns, encontrar um duplo nosso no espelho, no quintal de casa? Será que não nos duplicamos quando saímos de casa? Será que não usamos uma armadura oca e assombrada como este duplo para esconder os nossos mais profundos desejos?

Retomando a mitologia grega como ponto de partida de algumas investigações e metáfora para os acontecimentos da psiquê, Freud escreve em *Além do princípio do prazer* (1920):

“Os sexos eram originalmente em número de três, e não de dois, como são agora; havia o homem, a mulher e a união dos dois (...)”. Tudo nesses homens primevos era duplo: tinham quatro mãos e quatro pés, dois rostos, duas partes pudendas, e assim por diante. Finalmente, Zeus decidiu cortá-los em dois, “como sorva que é dividida em duas metades para se fazer conserva”. Depois de feita a divisão, “as duas partes do homem, cada uma desejando sua outra metade, reuniram-se e lançaram os braços uma em torno da outra, ansiosas por fundir-se” (PLATÃO apud FREUD, [1920] 1990, p. 78).

Freud usa deste exemplo para contemplar sua questão da pulsão de morte e a tendência do organismo a retornar a um estado anterior de equilíbrio. A junção da pulsão de morte com

a pulsão de vida, a mistura entre prazer e agressividade, é o que está em jogo no discurso, metaforizado pelo mito dos dois sexos. Se podemos compreender que o organismo busca voltar a esse estado de completude, onde homem e mulher se fundem, podemos sugerir o seguinte: herói e vilão buscam fundirem-se na mente do espectador. É ele quem tenta adequar herói e vilão junto às suas próprias fantasias e desejos. Aqueles dois extremos de personagens se fundem ao ego do espectador, que pode identificar-se com os dois e viver a completude daquela dicotomia.

A criação do duplo “mau”, por assim dizer, do espectador – sua cota de identificação com o vilão –, é uma forma que os impulsos agressivos e destruidores, de origens criminosas e vilanescas, encontram um meio de escapar do recalque e criar um caminho à superfície. Esse encontro é inquietante e, como qualquer cota de desprazer, deve imediatamente ser suprimido. O ego, como já dissemos, está temporariamente entorpecido pelo susto frente ao reconhecimento desses impulsos. Cabe ao superego dar conta disso como forma de excesso de moralidade. Talvez por isso sentimos fascinação e repúdio ao vilão e torcemos para o herói. Quanto mais suprimidos são os desejos e as pulsões, mais a consciência – i.e., o superego – ganha força, açoitando ainda mais o fragilizado ego que não sabe que tem aqueles impulsos “criminosos”, mas que, graças à onipotência do superego, ainda assim retorna como culpa e moralidade. O duplo que reflete o id é uma sombra que, quando reconhecida, causa horror e negação: *eu não sei porque pensei nisso, não sou esse tipo de gente, não tenho esses pensamentos maldosos*. Como vimos anteriormente, a denegação encarrega-se de desconstruir essa fala.

Este duplo não deixa de ser uma construção auxiliar, um dos caminhos que o sujeito encontra para poder evitar o sofrimento. Sem dúvida que Batman é uma construção auxiliar que Bruce Wayne precisou criar – sendo este verbo *precisar* algo que fica nos limites entre consciente e inconsciente. O espectador também precisa destas construções no momento do filme, uma vez que precisa construir uma fabula a partir do syuzhet e, muitas vezes, se permite adentrar por aquela fantasia. Em alguns casos, notamos o entorpecimento depois de uma exibição, se aquela história tiver promovido uma catarse no espectador. De qualquer forma, é necessário um entorpecimento durante a projeção para que aquela história seja digerida sem distrações.

5.2 “You can’t buy the power of fear”

O tema que Freud destaca sobre sua análise de o Homem de Areia de Hoffmann e coloca como pedra secular do processo neurótico é o medo da castração advindo do complexo de Édipo. Como é uma das ocorrências mais intrínsecas à raça humana, segundo a psicanálise, não é de se espantar que o tema esteja disseminado, também, nos filmes que nos propusemos a analisar. Esse tema é bastante denso e tem suas ramificações em basicamente todos os processos psíquicos neuróticos. Mas algumas questões podem ser exploradas sem nos aprofundarmos em um estudo psicanalítico.

Começamos pelo primeiro plano da Gotham City de Tim Burton, que mostra uma cidade sombria e com prédio altos e pontudos. Sabemos que Gotham atua na história do Homem-Morcego como um personagem ativo, criando inimigos e tramas que seriam menos recorrentes em cidades “normais”. Gotham é, por si só, um lugar castrador. Foi a depressão na cidade que levou à morte da família Wayne e é a partir de suas consequências que Batman atua – e, a partir de outras consequências, que outros vilões castradores tomam vida. A simbolização da cidade com seu aspecto gótico neste primeiro take chama a atenção para a qualidade fálica dos prédios, pontiagudos e gigantescos, cortando a silhueta da cidade.

Se o complexo de castração envolve o drama edípico, onde o pai é o agente que castra e é “morto” pelo filho, a precoce morte da família Wayne obriga o pequeno Bruce a assumir uma posição ativa diante do mundo, tirando-lhe a inocência. Chocante o quanto pode ser um assassinato dos pais na sua frente, Bruce é retratado como um menino entre oito e dez anos, idades um tanto próximas da suposta passagem completa pelo complexo de Édipo, o que lhe aumentaria o choque, transformando-se em outra ocorrência estranha. O desejo de matar o pai e tomar-lhe o lugar foi intensificado pela sua experiência, em um fenômeno do *unheimlich*, um pensamento familiar e obscuro, relegado ao inconsciente – e que, por ser tão controverso e horrível, é um dos motivos pela resistência à teoria psicanalítica.

Bruce se culpa pela morte dos pais, especialmente na obra de Nolan. A ocorrência do *unheimlich* com o medo de morcegos levou a família a deixar a ópera mais cedo e ser assassinada. Assim como Édipo que, ao saber que matara seu pai, se cega pela culpa, Bruce sai todas as noites em busca de malfeitores que o lembram esse fato (ver adiante), projetando nos bandidos sua culpa. O que chama a atenção entre o diálogo dos dois personagens é que, ao fazer isso, Bruce usa uma fantasia que remete a um animal cego. Para transformar sua culpa em atitude, ele precisa se cegar simbolicamente – o que remete a outro símbolo, o da Justiça.

Se no complexo de Édipo o pai simboliza uma posição de castrador, é esta posição que Batman deve lutar contra, a de castradores de possíveis vítimas. Metaforicamente, é como se ele espancasse o pai simbólico e reforçasse sua posição de agente de agora em diante, o que é reforçado pelos dois símbolos fálicos que carrega em seu capuz, simulando as orelhas de um morcego.

Até agora não falamos do lugar simbólico que ocupa a mãe no drama. A criança deseja matar o pai para poder gozar da mãe, seu primeiro objeto amoroso. O pai castra-lhe dessa companhia, mostrando que é ele quem porta o falo. Quando a criança adentra na pré-puberdade, o complexo é reestruturado: *daquela mulher não posso gozar; no entanto, se eu seguir os passos do meu pai, poderei gozar de outras pois eu também possuo um falo.*

Um das simbologias da caverna na linguagem dos sonhos é sua representação do útero materno, lugar acolhedor onde o feto tem seu conforto, e lugar de onde ele sai para nascer (daí vem a ideia de desamparo original). É na caverna que Bruce “morre” todas as noites para renascer como Batman. Uma vez que está em nome da Justiça, é naquele momento altamente simbólico de renascer com o manto da justiça, cego e castrador, que se dá a repetição do complexo todas as noites. A Justiça é um símbolo identificado com o feminino, assim como a caverna e, para usufruir dela – a Justiça –, Bruce precisa se castrar, ser cego, esquecer sua vida e assumir sua sombra, seu duplo.

É por isso que achamos essencial a terceira sequência inteira que separamos do filme de Burton. A princípio, após um ressurgimento de um conteúdo recalcado a partir da imagem do Coringa na TV, Bruce lembra que fora ele quem castrou-lhe da companhia dos pais. Logo em seguida, temos os elementos do atual drama edipiano que vive: a caverna, o interesse amoroso – Vicky –, o substituto do pai – Alfred – e, de quebra, um símbolo associado à posição fálica e viril do homem: o carro (fato que é ressaltado pelo design do veículo). Após ser confrontado e exibir uma alta dose de narcisismo mesclada à sua neurose (“*eu faço isso porque ninguém mais consegue*”), a sequência é finalizada com o plano que descrevemos acima e retomaremos em breve: a armadura oca.



Figura 29: Alfred, Bruce, Vicky e o carro fálico do herói na caverna.

No filme *Batman Begins*, o tema central do drama é o mesmo, com os elementos da caverna, do morcego e outros. O que há de se destacar na vivência edipiana deste filme é a relação de Bruce com todas as figuras paternas que encontra ao longo de sua jornada: o já citado Alfred e os vilões Carmine Falcone e Ra's Al Ghul. Cada um contribui para a “educação” do herói, e o embate entre eles é sempre visível. Enquanto Alfred fica a cargo das respostas irônicas e humor sarcástico do playboy – algo associado com quotas agressivas de afeto –, Falcone é o primeiro “pai” que Bruce caça, o “pai do crime” da cidade, enquanto o guru Ra's é quem treina o herói. No final, ambos se degladiam e, embora Bruce não mate Ra's, opta por não salvá-lo – o que, no final das contas, é um ato quase que semelhante ao do assassinato, sendo a justificativa apenas para evitar que o homem-morcego seja massacrado por sua consciência.

Nos dois filmes, temos um tema recorrente que se enquadra na relação do homem para com a morte. Tanto herói quanto vilão morrem e renascem simbolicamente. No filme de Tim Burton, logo na primeira sequência na qual Batman luta contra os marginais no alto do prédio, o Homem-Morcego toma um tiro, cai e levanta-se – embora o renascimento simbólico da caverna nos soe mais forte. O mortal Bruce Wayne adentra pelas trevas da caverna e renasce como Batman. O mortal Jack Napier cai em um tonel cheio de produtos químicos, é dado como morto e renasce como o Coringa.



Figura 30: A mão do Coringa ressurgue.

Já no filme de Nolan essa relação de ser dado como morto e reviver é mais direta. Enquanto Bruce está em seu exílio, é dado como morto por um empresário ambicioso. Este período em que permaneceu “morto” coincide com o que ele passou treinando seu corpo e suas estratégias para se tornar um guerreiro.

Nos quadrinhos mais conhecidos, é raro encontrar um personagem que tenha morrido e não tenha reaparecido. Vários personagens já morreram e reapareceram de alguma forma. Talvez esse traço tenha sido incorporado ao arquétipo do super-herói, até mesmo como uma forma de reiterar uma ideia inconsciente, a da imortalidade. Um dos poucos registros que não temos no nosso aparelho psíquico é o da nossa própria morte. Por isso, para o nosso inconsciente, somos imortais. “No inconsciente cada um de nós está convencido de sua própria imortalidade” (FREUD, [1915b] 1990, p. 327), que carregamos conosco desde a infância.

Essa suposta imortalidade do herói-protagonista é uma das certezas do cinema Hollywoodiano. O espectador pode sempre contar com ela. Raras são as resoluções nas quais o herói morre. Nos *high concepts*, isto é ainda mais raro. Nos filmes de super-heróis, a ocorrência é inexistente. Ao final da trilogia de Nolan, Bruce Wayne é declarado morto e o Batman supostamente é visto explodindo com uma bomba atômica. Mas, no final, descobrimos que ele está vivo. O protagonista dos filmes de ação nunca morre, talvez para reiterar ao espectador uma falsa sensação de imortalidade, trazendo à tona, neste fantástico estranho, sua ideia inconsciente. As formas de narrativas do cinema clássico, assim, contribuem para essa ocorrência *unheimlich*: podemos ir ao cinema sabendo que o personagem com o qual (supostamente) nos identificaremos não morrerá. É a certeza que a criança quer do super-herói: a reiteração de seu narcisismo e imortalidade.

Batman tem um ponto nessa relação com a morte e a agressividade que o destaca entre os personagens canônicos e o aproxima do espectador: ele permite experimentar a violência ao seu limite máximo, porém jamais tira uma vida. A culpa que o sujeito (espectador) vivenciaria seria grande, caso ultrapassasse essa linha, assim como o Batman. O corpo pode ser violado das formas mais brutas, mas lhe é negado o direito da castração máxima. A realidade de sofrer as consequências legais de assassinar alguém é um totem necessário para que a civilização não caia no caos. Mas a violência e agressividade podem chegar mais perto de uma realidade plausível. Ceder aos desejos da agressividade é libertar pensamentos sufocados; matar é uma linha que o superego ainda pode ajudar a evitar. Em teoria. “Podemos, portanto, ter esperanças de nos libertarmos de uma parte de nossos sofrimentos, agindo sobre os impulsos instintivos [pulsionais]” (FREUD, [1930] 1990, p. 86. Colchete nosso).

5.3 “*The bats again?*”

A compulsão a uma repetição supostamente involuntária está presente na trama do herói toda vez que ele sai pela sua caverna e vai caçar seus inimigos. Quando sai para suas jornadas noturnas, Bruce não faz mais que reviver a morte de seus pais, remodelando o final como um paranoico (ver Freud, 1930). Ao socar os inimigos com os próprios punhos, além de uma alta carga erótica misturada a uma agressividade limítrofe, inconscientemente o que se pretende é fazer com que o pequeno Bruce não veja aquele assassinato, com que seus pais consigam sobreviver graças à intervenção de alguém como ele. Talvez por isso, por estar constantemente revivendo compulsivamente esta cena, sua angústia se mantenha constante.

O espectador também está diante de repetições. A princípio, no filme de Burton, estamos assistindo a uma cena que julgamos ser a da morte da família Wayne, somente para constatar depois que se trata de uma reprodução, uma repetição daquilo. A própria estrutura da narrativa clássica no cinema, inclusive, tende a utilizar repetições de modo constante, com motivos, frases ou temas repetindo constantemente. Vez ou outra, temos uma frase de efeito na primeira parte da projeção que retorna ao final do filme, com sentido modificado para justificar uma ação supostamente oposta àquela sugerida por quem proliferou a frase. Ou não, ou no mesmo sentido, como uma reafirmação do personagem a partir daquele *insight* ouvido.

No filme de Nolan, temos um interessante exemplo de como as duas forças pulsionais estão intimamente relacionadas, e como o aspecto compulsivo de uma repetição do trauma

pode exibir sua marca masoquista (sendo o sadismo e o masoquismo dois dos exemplos mais contundentes da mistura entre pulsão de vida e pulsão de morte).

O pequeno Bruce cai na caverna⁵³. Vive uma experiência terrível quando é atacado por morcegos naquele local frio, úmido e escuro. Seu desamparo só é parcialmente confortado quando o pai intervém e o resgata. No entanto, é exatamente nesta mesma caverna que ele faz sua base de operações. É neste mesmo lugar que uma vez lhe foi chocante, com a memória do afeto do pai, que ele renasce todas as noites, que traz à luz uma sombra interna chamada Batman. Antes mesmo de socar seus adversários, Bruce já está revivendo aquele carinho perdido dentro de um lugar que contém alta carga afetiva, de onde se sentiu desamparado e, depois, confortado. No entanto, não é apenas o conforto; é, também, o desamparo, o medo, o pânico. Aquele lugar contém união e solidão. O masoquismo de entrar no lugar de sua queda todos os dias liga-se a uma forte ideia de salvação para aqueles que precisam. O amor que dedica à sociedade é precedido de seu trauma; um amor um tanto egoísta, pois serve, inicialmente, para sua própria satisfação – novamente, satisfação advinda da angústia da repetição.

A trilha sonora do filme inteiro, menos simbólica que a de Burton, repete-se a cada segundo, com seus dois acordes que nunca mudam.

Quando Freud abordou o tema das construções auxiliares em *O mal-estar na civilização* (1930), citou como o remodelamento da realidade aproximaria o sujeito ‘normal’ com um louco. Diz ele sobre outro processo para a busca da felicidade:

[Sobre o neurótico culpar a realidade como sua fonte de sofrimento] se quisermos ser de algum modo felizes, temos de romper todas as relações com ela. [...] Pode-se tentar recriar o mundo, em seu lugar construir um outro mundo, no qual os seus aspectos mais insuportáveis sejam eliminados e substituídos por outros mais adequados a nossos próprios desejos. Mas quem quer que, numa atitude de desafio desesperado, se lance por este caminho em busca da felicidade, geralmente não chega a nada. A realidade é demasiado forte para ele. Torna-se um louco, alguém que, a maioria das vezes, não encontra ninguém para ajudá-lo a tornar real o seu delírio. Afirma-se, contudo, que cada um de nós se comporta, sob determinado aspecto, como um paranóico, corrige algum aspecto do mundo que lhe é insuportável pela elaboração de um desejo e introduz esse delírio na realidade. um considerável número de pessoas (Idem, p. 88).

É isso o que Batman faz todas as noites e é isso que *nós* fazemos todas as noites quando colocamos a cabeça no travesseiro e tentamos reviver uma determinada experiência que tivemos, recriando o cenário e remodelando o ocorrido com ‘eu deveria ter dito isso e

⁵³ Vale ressaltar que, uma vez compreendida a relação simbólica entre caverna e útero, quando em *Batman Begins* Bruce Wayne desce pelo fosso cilíndrico quando adulto, adentra por um buraco na parede e entra na caverna, está fazendo o sentido contrário do nascimento (ou o correto da inseminação), sendo o buraco do fosso um representante da vagina, seu caminho cilíndrico e escuro o tubo que leva o orifício vaginal ao útero e o buraco na parede o esfíncter que separa o útero do tubo.

aquilo'. De alguma forma, embora desejemos recriar a realidade de acordo com o nosso ego, o fator da repetição nos coloca em uma posição masoquista, assim como o herói. É preciso reviver a dor para mudar algum aspecto, pois a dor é essencial para aquele fato ter ficado tanto tempo nos importunando.

A pergunta que Freud lança em *O Estranho*, sobre qual seria a origem da inquietude referente ao silêncio, à solidão e à escuridão, foi remontada a uma consequência do desamparo, mas jamais foi desenvolvida com o mesmo afincamento que o duplo ou a compulsão à repetição. Nos demais trabalhos do psicanalista encontramos traços dessa relação, exatamente na relação com o desamparo e a angústia decorrente. Mas os exemplos e uma maior exploração não existem.

No entanto, podemos fazer alguns paralelos entre essa questão e a dos filmes do Homem-Morcego.

A escuridão é, sem dúvidas, um lugar no qual Batman busca refúgio e auxílio para suas táticas. *Se torne um com as sombras*. A escuridão é sua maior arma, é algo que lhe oferece a possibilidade de atacar a mente do oponente e colocá-lo em um estado de susto – Schreck –, enfraquecendo seu corpo, trazendo à luz o próprio *unheimlich* na sua presa. *O homem sente medo daquilo que não consegue ver*. A escuridão está presente até mesmo no epíteto do herói: o Cavaleiro das Trevas.

Nossos olhos captam as imagens da mesma forma que uma câmera, através da incidência da luz na íris. Ver é, por consequência, estar diante da luz. Logo, o tema da escuridão tem direta relação com a castração em um dos mais comuns deslocamentos do complexo: o medo da perda dos olhos. Já citamos a relação do símbolo da Justiça com a falta da visão, e é bem explícita a relação que Freud faz do tema com o Homem de Areia e o *unheimlich*.

No filme de Christopher Nolan, a relação do herói com as sombras permeia suas técnicas de combate, onde o *playboy* acaba alinhando essas técnicas com o símbolo de um animal medonho e noturno. A fotografia do filme não trabalha com trevas acentuadas; o que se vê é apenas a incidência comum da luz ou de sua falta nos objetos e becos. Já no filme de Burton há uma acentuação das sombras como elementos artísticos⁵⁴, o que marcaria a carreira do diretor posteriormente em sua abordagem estética.

⁵⁴ A série de desenhos animada do super-herói no início dos anos 90 tem como uma de suas novidades a utilização de papel preto para o desenho, partindo sempre das sombras, e não de um papel branco no qual as sombras seriam introduzidas.

Os *high concepts* trabalham de maneira similar. A luz é importantíssima e exibir todos os elementos é fundamental. Pouca coisa fica escondida do espectador. Muitos filmes utilizam uma luz difusa para mostrar o que acontece quando, dentro da narrativa, os personagens se encontram na escuridão total. Nos filmes de terror, isso já não acontece sempre. Parte do suspense está na escuridão total. A escuridão coloca o espectador em uma posição de desamparo, o que advogaria contra a premissa da narrativa clássica de superexposição da trama. É até o oposto: no cinema hollywoodiano, o espectador precisa ser, se não onisciente, ao menos exaltado como o grande arquiteto da fábula. Aí está uma diferenciação entre a identificação com o herói-protagonista. Enquanto este se mantém às escuras na trama, o espectador vê o que acontece em outros ambientes. Ele se identifica ao herói com o algo a mais que o mito oferece, tomando conhecimento de como a trama se desenvolve e tendo em vista a possibilidade de prever o futuro, vivenciando a angústia do protagonista apenas como ilusão parcial.

A angústia infantil é bem exemplificada por Freud através do caso de um menino de três anos que, certa vez, ele ouviu gritar num quarto escuro: “Titia, fale comigo! Estou com medo do escuro!” Sua tia respondeu-lhe: “De que adiantaria? Você não pode me ver.” “Não importa”, disse a criança, “se alguém falar a luz vem!” (LEITE, 2011, p. 56).

Como vimos, se guardamos em nosso inconsciente todas as angústias e desejos da nossa infância, esse lugar de desamparo está passível de voltar à tona a qualquer momento se nosso ego deixa de trabalhar o recalque. A estética cinematográfica – i.e., a imagem, a trilha sonora, os diálogos – atuam como a tia do menino com medo do escuro, jamais ausentando-se para o espectador, mimando-o como uma criança que jamais se recusa a sair de perto dos pais. Ele jamais pode estar entregue à escuridão, ao silêncio e à solidão, pois cada um lhe trará incômodo. O que o método de ataque do herói pode proporcionar de estranho ao espectador é se ele se coloca no lugar da vítima ao ser atacada por um ser sombrio que se materializa das trevas. Freud atribui esses elementos de desamparo, junto ao medo de ser enterrado vivo, à fantasia da existência intrauterina.

Evocaremos, novamente, a imagem da armadura vazia do filme de Burton, como uma imagem que contempla esse aspecto. Os olhos e a boca estão ocultos. Esses são os únicos orifícios pelos quais podemos ver o rosto do ator. O resto do uniforme do Cavaleiro das Trevas é todo coberto. Ao mostrar Bruce de frente para aquele duplo fantasmagórico, a imagem da máscara cega, castrada e de boca vazia, emudecida, junto a um ambiente escurecido e uma armadura já completamente enegrecida – salvo pelo símbolo em contorno

amarelo no peito –, estimulam o processo de um suposto desamparo de retornar à superfície. Estar de frente a um símbolo de esperança mas que, por algum motivo, não tem olhos em suas órbitas ou boca em seu maxilar, em diálogo com os dois falos pontiagudos no topo, pode ser uma experiência inquietante por mexer com algo que nos é intimamente familiar.

Uma nota a respeito dessa imagem é que o orifício onde seu maxilar encaixaria tem um contorno que parece uma anormal boca sorridente e que, junto aos contornos da máscara, assumem uma cínica expressão de riso, evocando um mal que podemos remeter às imagens sombrias e ctonianas, além de dialogar com a natureza do vilão da obra.



Figura 31: A imagem onde tudo se encontra.

5.4 “I’m Batman!”

Um estranho efeito se apresenta quando se extingue a distinção entre imaginação e realidade, como quando algo que até então considerávamos imaginário surge diante de nós na realidade, ou quando um símbolo assume as plenas funções da coisa que simboliza (FREUD, [1919] 1990, p. 304).

Crescemos com Batman. Cada geração teve a sua personificação em formas de desenhos, HQs ou brindes e bonecos. Nos anos 40, tivemos uma breve série em preto e branco, e no final dos anos 60 a série *campy* clássica de TV. Fora isso, Batman continuava um personagem que permeava o imaginário popular, mas que jamais materializou-se.

Parte dessa materialização, desse símbolo ganhando um aspecto carnal e interpretado por humanos, se deu na obra de Tim Burton. Talvez esse seja um dos maiores efeitos do

imaginareal no universo do herói, se levarmos em conta uma experiência temporal. A partir de 1989, era possível imaginar e, ainda mais estranho, se vestir de acordo com o herói no cinema. Claro que havia fantasias do personagem para crianças e adultos há tempos; mas a aproximação da imagem com uma pessoa real, usando uma roupa real e não uma roupa feita a partir de um desenho de gibi, carrega, em si, uma grande quota afetiva capaz de fazer renascer desejos e angústias carregadas desde a infância.

Um estudo sobre o símbolo do morcego nos revela sua relação com o que é horrível, por ser de aspecto lúgubre, uma besta noturna que cruzava os céus do homem primitivo e lhe mostravam uma natureza horrenda com suas feições bestiais. O morcego é um arquétipo ctoniano, um dos elementos arquetípicos que habitam o submundo, o mundo escondido, escuro e distante da vista. A relação do aspecto ctoniano e suas bestas com o inconsciente e suas ideias é reveladora.

As deidades ctonianas tem relação com a fertilidade, pois o que está abaixo da terra tem relação simbólica com o útero. Enquanto o Olimpo caracteriza um aspecto sublime, o caráter ctoniano de uma criatura se daria se ela tivesse uma relação com algo abaixo da terra. Os espíritos do *underworld*, por exemplo, seriam seres ctonianos. Hades é uma deidade ctoniana, por ser o deus do *underworld*, o mundo abaixo do mundo normal; Deméter, Gaia, Dionísio e Perséfone são outros deuses relacionados ao universo ctoniano, junto com górgonas e monstros.

A relação de um símbolo que carrega, em si, uma cultura de se relacionar com situações de desamparo e trevas, associado à imagem de um animal que pode ser entendido como a personificação destes aspectos, contém um potencial enorme de evocar sensações estranhas e angustiantes. Uma leitura moderna, que relaciona o morcego à Justiça, foi o que possibilitou não apenas a criação do Batman mas, em outro continente, o seguinte poema de Augusto dos Anjos:

Meia noite. Ao meu quarto me recolho.
Meu Deus! E este morcego! E, agora, vêde:
Na bruta ardência orgânica da sede,
Morde-me a goela ígneo e escaldante molho.

"Vou mandar levantar outra parede..."
— Digo. Ergo-me a tremer. Fecho o ferrolho
E olho o tecto. E vejo-o ainda, igual a um olho,
Circularmente sobre a minha rede!

Pego de um pau. Esforços faço. Chego
A tocá-lo. Minh'alma se concentra.
Que ventre produziu tão feio parto?!

A Consciência Humana é este morcego!
Por mais que a gente faça, à noite, ele entra
Imperceptivelmente em nosso quarto. (ANJOS, 2002, p.16)

A relação da Justiça com a castração já foi explorada acima: o criminoso mitológico devia pagar pelo seu crime. A forma que encontrou é a de se cegar. A transposição de um símbolo para um elemento de carne e osso pode ser *unheimlich*, como supõe Freud. Parece que Bruce Wayne estava ciente disso; sua educação semiótica estava apurada.

A nosso ver, a criação do símbolo Batman, algo que transgride as habilidades físicas adquiridas por Bruce ao longo dos anos, se dá sob aspectos psíquicos e discursivos. A cena que descreveremos é a que revela como Bruce compreende a necessidade de um símbolo. No entanto, vale a pena repassarmos o que ele aprendeu de duas figuras criminosas, duas figuras que são imagos paternas – Carmine Falcone e Ra’s Al Ghul – para contribuir com isso.

Primeiro é o treinamento de Ra’s: além de artes marciais, habilidades dedutivas e aperfeiçoamento da resistência, o guru também ensina Bruce a utilizar apetrechos e teatralidade ao seu favor, podendo, assim, auxiliar em um ataque mais preciso. *Você precisa se tornar mais que um simples homem na mente do seu oponente.* Se tornar mais que um homem e se dedicar a um ideal, segundo o guru, o transformaria em algo muito poderoso. Para conquistar seu medo, ele precisa se tornar um objeto de medo e viver dentro do medo de outros, um pensamento horrível, algo intangível, uma ideia.

Para o chefe do crime organizado da cidade, Carmine Falcone, o adolescente Bruce Wayne – após uma tentativa de mostrar para o criminoso que nem todos tinham medo da cidade – ensina a lição sobre como o medo engloba uma esfera de poder, que dinheiro nenhum conseguiria comprar. Ali Bruce aprende que as pessoas sempre podem perder algo valioso – daí a necessidade posterior de um símbolo que transcenda a matéria. Bruce ouve do criminoso que ele deveria viajar para o outro lado do mundo caso não queira ser reconhecido e que não conhece a mente criminosa pois nunca provou do desespero, não conhece as motivações por trás daqueles atos hediondos. *Você sempre sente medo daquilo que não compreende.*



Figura 32: Imagos paternas de Bruce ao longo de Batman Begins.

O diálogo abaixo se dá quando Bruce Wayne está em um avião retornando à Gotham, com a ajuda de seu mordomo Alfred. Bruce fora declarado morto, e passou muitos anos sem contato. Durante a conversa com seu mordomo, Bruce descobre que alguns dos ricos cidadãos da cidade tentaram agir contra os corruptos, mas sem muitas vitórias. É aí que Bruce revela seu pensamento, acumulado ao longo desses anos.

BRUCE WAYNE

As pessoas precisam de exemplos dramáticos para os tirar de uma posição de apatia e eu não posso fazer isso como Bruce Wayne. Como homem, sou de carne e osso, posso ser ignorado, destruído. Mas como um símbolo... como um símbolo eu posso ser incorruptível, eu posso durar pra sempre.

ALFRED

Qual símbolo?

BRUCE WAYNE

Algo elementar... algo terrível.

Vale a pena ressaltar algo a título de curiosidade. O termo *terrível* sofreu uma transformação ao longo dos anos. Antes, servia para designar o que era colhido das terras europeias. Um produto terrível era um produto de origem do solo, como legumes e frutas. No entanto, após os períodos inférteis do continente, um produto terrível continuava a ser a mesma coisa, porém era de qualidade baixa e, muitas vezes, apodrecido. Aos poucos, algo

terrível passou a ter essa designação. A relação entre algo ctoniano e o termo terrível é bem marcante.



Figura 33: O bat-sinal ao final do filme de Tim Burton.

Embora não esteja no mesmo nível de acontecimento, o de não se tratar de um símbolo ganhando vida e mais uma mudança no sentido de uma imagem simbólica, a transformação de um palhaço em um mestre do crime psicótico pode se encaixar nas crenças superadas de complexos infantis. O medo de palhaço é observável em adultos como consequência de experiências bizarras em circos – e isso foi reforçado com filmes de terror das décadas de 70 e 80, o que anexou ao símbolo do palhaço algo medonho, incorporado pela cultura pop. O sorriso de Jack Nicholson com suas sobrancelhas arcadas e seu olhar cínico muito contribuíram para a estranheza de ver um palhaço matando de forma cômica e brutal seu antigo chefe – reforçado pelo tom circense da trilha sonora.

Tanto Freud quanto Jenstch citam a loucura e epilepsia como algo de caráter estranho, demoníaco, como se algum mecanismo o qual não tivéssemos compreensão estivesse operando por detrás dos ataques. O personagem de Nicholson já demonstrava um aspecto diferente no início do filme, mas é na cena em que ele descobre os danos causados pelo material tóxico ao seu rosto que o Coringa de fato emerge à loucura – iniciada por um ataque histérico de risos. Isso ecoa desde os primórdios do homem, quando ainda se acreditava que espíritos habitavam o nosso mundo e estavam relacionados com alguns aspectos incompreensíveis da vida terrena.

O Coringa assume uma personalidade teatral maligna, do mesmo jeito que um palhaço inclina-se ao espetáculo. Aliás, espetáculo pode ser o nome dado ao seu *modus operandi*. Seu oposto ao Batman se dá pelo seu gosto às mídias e audiências, enquanto o herói prefere

trabalhar nas sombras e manter-se fora de vista, da mesma forma que o Palhaço do Crime aborda tudo de forma irreverente enquanto o herói é sisudo. *Tudo* nos dois são opostos, por isso o caráter duplo.

Desde sua primeira aparição nos quadrinhos, o Coringa opera da mesma forma, geralmente ameaçando a população pela TV ou utilizando de outros artefatos midiáticos. No filme *Supervillains and Philosophy* (2009), Daniel Moseley escreve sobre a comédia da existência do vilão, e cita várias publicações e o filme *The Dark Knight* – sucessor de *Batman begins* na trilogia de Nolan – como exemplos de sua preferência pelo espetáculo. No entanto, deixa de fora o filme de 1989 (não sabemos por qual motivo, embora ele se enquadre perfeitamente nos exemplos). A primeira aparição do personagem já é teatral, quando mata seu chefe; depois seu mortal produto químico aparece na TV com uma propaganda feita por ele, seguido das mortes de duas modelos que o utilizaram; a atuação segue junto ao seu delírio, e outra aparição na TV convoca os cidadãos de Gotham para uma parada na rua, que segue sendo um espetáculo grande como os desfiles de feriados importantes.

Seu amor pelo espetáculo e desprezo pelo pensamento coerente e racional da sociedade é bem ilustrado na cena em que adentra pelo museu da cidade estragando todas as peças de arte ali expostas. Quando encontra a fotógrafa Vicky Valle, diz que é o primeiro artista-homicida funcional do mundo e que quer sua cara na nota de um dólar. Quando a fotógrafa diz que ele só poderia estar brincando, assume uma expressão séria e desdenhosa e pergunta: “eu tenho cara de quem está brincando⁵⁵?”, o que nos levanta uma questão: embora aparentemente se divirta com seus atos de crueldade, estaria ele fazendo aquilo tudo por uma saciação libidínica de uma necessidade cômica de deturpar a ordem ou, embora sua psicose lhe garanta um aspecto comicamente ameaçador, ele considera aquilo tudo sério? O que importa é que sua teatralidade e gosto por espetáculo – assim como um palhaço – assume aspectos macabros quando impunemente elimina todos em seu caminho sem moralidades, como se todas as pessoas fossem apenas marionetes de sua performance homicida.

Em outro artigo metapsicológico, Freud (1927) trata das propriedades do humor e como e porque ele se manifesta. O autor coloca o humor como um desvio da possibilidade de sofrer, assim como a toxicomania. Criar humor pode ser uma das construções auxiliares como forma de remodelar o mundo, triste e desagradável, por algo mais ameno. É como se víssemos o mundo ruim, mas fazer humor sobre essa situação desagradável traz algum tipo de prazer para o aparelho psíquico.

⁵⁵ “Do I look like I’m joking?”.

O humor tem algo de liberdade a seu respeito, mas possui também qualquer coisa de grandeza ou elevação [...]. Essa grandeza reside claramente no triunfo do narcisismo, na afirmação vitoriosa da invulnerabilidade do ego. O ego se recusa a ser afligido pelas provocações da realidade, a permitir que seja compelido a sofrer. Insiste em que não pode ser afetado pelos traumas do mundo externo; demonstra, na verdade, que esses traumas para ele não passam de ocasiões para obter prazer. [...] O humor não é resignado, mas rebelde. Significa não apenas o triunfo do ego, mas também o do princípio do prazer, que pode aqui afirmar-se contra a crueldade das circunstâncias reais (FREUD, [1927] 1990, p. 190-1).

Isso parece estar bem de acordo com a personalidade do Coringa. Seus traumas, especialmente o de ter o rosto desfigurado, que seria uma afronta ao narcisismo, foram transformados em motivo de chacota e rebeldia. Quando essa rebeldia humorística cruza as linhas da sanidade, atraindo um caráter estranho inconsciente, a figura do palhaço se transforma em algo capaz de mexer com as crenças superadas e angústias da criança, adormecidos nos confins do aparelho psíquico do espectador.

Após nossas exposições sobre o estranho e parte do funcionamento do aparelho psíquico, uma pergunta fica no ar sobre o tema da comicidade: qual seria o efeito *unheimlich* do humor?

Como vimos, a aplicação das categorias que Freud analisou se fundem umas às outras, trazendo à luz um padrão comum do *unheimlich*: é tudo aquilo que cruza a fronteira da realidade material com a realidade psíquica, que funde objeto e ideia em um único conteúdo angustiante, uma reação a um perigo interno desse conteúdo que deveria ter se mantido fora da consciência, internalizado ou projetado em forma de ameaça externa. Fantasia e desejo, como percebemos através da pulsão de morte, nem sempre estão unicamente associados ao que é belo e prazeroso ao ego. Tampouco o *unheimlich* está única e exclusivamente associado à ideia do terror ou do assustador, mas sim do *angustiante*. E, para se experimentar a angústia, basta que um conteúdo recalcado tente se aproveitar de uma distração do ego para ressurgir, trazendo à tona uma tentativa de prazer insuportável. E isso pode se dar com um monstro de marshmallow simpático e ameaçador – como visto em *Os Caça-Fantasmas* – ou com um ursinho de pelúcia maconheiro e sarcástico – como visto em no filme *Ted* –, e não apenas com duplos desfigurados, espíritos assassinos ou cabeças decepadas por um assassino em série de filmes americanos.

6 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo apontar algumas direções sobre o tema do *unheimlich* e sua articulação com o cinema de massa, na tentativa de lançarmos perspectivas de reflexão sobre o assunto. Ao escolhermos objetos de análise anteriormente poucas vezes articulados, buscamos ampliar a discussão sobre os elementos que possivelmente nos causariam uma estranheza por sua familiaridade inconsciente, fugindo das atuais tendências de relacionar o tema apenas àquilo que é macabro ou sobrenatural.

Desde o princípio, fomos guiados por uma pergunta: estaria o tema do *unheimlich* apenas relacionado ao que causa desconforto consciente, por se tratar de monstros, mãos decepadas ou espíritos, ou será que poderíamos encontrar seus elementos em outras formas de narrativa?

A hipótese era a de que, sim, esses elementos estariam espalhados nos mais diversos contextos. Utilizamos os filmes de um super-herói – Batman – para comprovar nossa suspeita, uma vez que o fenômeno de audiência e popularidade do herói não está somente vinculado a um êxito de estratégias comerciais, mas, principalmente, a uma identificação com o arquétipo do herói junto a narrativas cada vez mais sombrias e efusivas.

Através da delimitação do tema feita no primeiro capítulo, observamos como as traduções dos textos de Sigmund Freud podem influenciar na compreensão de seus conceitos. Ao traduzir alguns termos para o inglês, alguns conceitos se perderam ou foram ligeiramente substituídos por sinônimos que não contemplam sua totalidade. O *unheimlich* foi um deles. Além dos termos *uncanny* e *estranho* não contemplarem a riqueza de significados do termo original, algumas expressões como *terrível*, *medo* ou *assustador* continham, originalmente, angústia [*Angst*] e susto [*Schreck*]. Por isso, o pesquisador que não tem familiaridade com o resto dos conceitos psicanalíticos fecha a sua interpretação dentro do texto sem a compreensão do resto.

Seguir as pistas deixadas, as ramificações e diálogos com o restante de seu trabalho – especialmente a segunda tópica e os textos da metapsicologia – foi de importantíssima função para conseguirmos chegar ao cerne do conceito: o ressurgimento da fantasia recalcada em um momento de dúvida entre a realidade exterior e a realidade psíquica. Com isso, foi possível compreender que até mesmo um ursinho de pelúcia adorável pode causar a estranheza advinda do *unheimlich*, e não apenas um morto-vivo ou um duplo asqueroso.

Depois, fez-se necessário um estudo sobre as regras da narrativa do cinema clássico e a importância que o herói-protagonista garante à trama. Além dos nossos objetos de análise

serem filmes que seguem essa forma narrativa, a construção óbvia do roteiro dos filmes clássicos não interfere no possível aparecimento ou não do *unheimlich*. Para atestar tal afirmação, basta olharmos, dentro do *syuzhet* e da técnica descritos por David Bordwell, os motivos e elementos que estariam relacionados ao tema. A princípio, um enorme monstro verde ou um super-herói voando ou atirando uma teia pelo pulso já seria um indicador que a linha entre a realidade tal como conhecemos e a que imaginamos e recalamos por sabermos ser impossível já nos permitiria uma leitura. Se tratamos de ficção, qualquer material é passível disso. A própria dicotomia protagonista/antagonista também estaria relacionada aos processos psíquicos ordenados pelo id, ego e superego.

Para nossa análise, separamos três cenas de cada filme, e as decupamos minuciosamente no quarto capítulo. As cenas foram escolhidas propositalmente, pois seriam bem exemplares sobre o que buscávamos na nossa análise. Nossa meta era buscar trechos das narrativas que melhor condensassem os elementos *unheimlich*, que trabalhassem com a pluralidade dos exemplos de Freud e nos permitisse, através de comparações, ampliar a interpretação destes elementos, algo que fizemos no capítulo final do trabalho.

Tendo construído todo esse caminho, o último capítulo serviu para aplicarmos a base teórica nas cenas escolhidas. Assim, fomos capazes de apresentar uma nova leitura sobre os filmes e discorremos sobre como os elementos utilizados pelos diretores podem falar alto ao inconsciente do sujeito e suas fantasias. Importante destacar, novamente, como o *unheimlich* é passível de atuação por um viés não-horrível, com objetos cênicos ou, até mesmo, uma armadura sem ninguém por dentro. Essa imagem, aliás, condensa todo o pensamento da pesquisa, como apontamos ao longo do texto.

Sabemos das dificuldades de se ter uma metodologia com base nos conceitos da psicanálise, por isso o tom do trabalho foi de caráter ensaístico e, de forma alguma, conclusivo ou definitivo. Ao partir de conceitos que são comuns a todos os sujeitos, mas que se manifestam de forma subjetiva e completamente singular em cada um, o que nos foi viável foi apresentar argumentos que ajudem a ampliar a discussão sobre os possíveis efeitos psíquicos das obras que tanto atraem as massas para o cinema. Uma análise de como isso se daria individualmente só pode ser feita no divã de um psicanalista sob transferência. O que fizemos foi apenas mostrar que os mesmos elementos teorizados por Freud estariam disponíveis em filmes aparentemente superficiais, e que esses elementos estariam mais óbvios que o que se poderia pensar.

A psicanálise é uma rica ferramenta que nos permite aprofundar nas metaforizações e deslocamentos que os autores e diretores utilizam de seus próprios desejos e angústias em

suas obras. No entanto, assim como um analista em seu papel no consultório, seria imprudente se nós fechássemos nossa leitura de forma definitiva, uma vez que o processo de análise do inconsciente – e, aqui, ampliamos esse conceito também para ‘o inconsciente da mensagem’ das obras de arte – é longo e cauteloso.

Por isso esse trabalho deixa em aberto algumas questões que podem ser respondidas posteriormente. Uma delas seria: onde mais no universo dos super-heróis encontraríamos esse diálogo de *unheimlich* e narrativa? Ou, ampliando ainda mais o espectro: onde encontraríamos mais traços da possível ocorrência desse fenômeno? O principal a se destacar, como objetivo teórico e ampliação do tema, é a capacidade de desvincular a questão da estranheza com o que é macabro, deixando a porta aberta para outras investigações com o mesmo conteúdo.

Um problema que se levanta: onde, então, não haveria a possibilidade do *unheimlich*? Estaríamos susceptíveis a qualquer momento de nos depararmos com ele? A resposta, porém, é simples (mesmo que isso se oponha a uma cientificidade restritiva): o terreno da arte, assim como em outros aspectos da vida, seria capaz, sim, de mobilizar o fenômeno por causa de sua universalidade. Assim como o material inconsciente se manifesta de outras formas – através dos sonhos, chistes, atos falhos e sintomas –, a qualquer momento esse material poderia ressurgir à superfície, assim como, a qualquer momento, podemos cometer um ato falho.

Por que, então, usar um tema tão abrangente? Porque essa é uma das formas do retorno do recaiado, conteúdo presente o tempo inteiro em nossas vidas e sob constante observação. Sendo a arte uma das manifestações deste conteúdo, suas pistas e elementos estão ali, disponíveis para análise. Uma das críticas à metodologia psicanalítica é exatamente a dificuldade de sua desaprovação, o que torna o método um tanto perigoso para se aventurar fora dos círculos psicanalíticos. Sabemos dessas críticas. No entanto, abrangente ou não, o principal objetivo deste trabalho, ao nosso ver, foi alcançado: apontar que o *unheimlich* não está vinculado apenas ao macabro.

Sendo o Batman um dos maiores exemplos de personagens bem sucedidos, e considerando sua constante atração para audiências de diversas idades e potenciais de narrativas, torna-se um divertido exercício buscar as raízes da identificação do público com o herói. Em trabalhos anteriores, identificamos os traços de sua personalidade que estariam de acordo com as de um sujeito comum, assim como identificamos, através da semiótica, os signos que compõe seu universo. O campo está aberto para maiores aprofundamentos.

Mas cabe a pergunta: se o duplo é um dos elementos *unheimlich* mais contundentes no universo do Homem-Morcego, quais seriam os outros heróis que também teriam os exemplos

de Freud? Um personagem como o Hulk também manifesta o duplo; o professor Xavier, dos X-Men, trabalha com a noção de onipotência do pensamento a toda hora; o Flash quebraria as leis da física do mundo real com suas supervelocidade; o anel do Lanterna Verde contém energia psíquica que materializa qualquer pensamento – outro exemplo de onipotência do pensamento; Gambit, Ciclope e Jubileu, para citar apenas alguns membros dos X-Men, possuem poderes que criam energia explosiva, o que poderia estar associado à vida animista e à magia que Freud destaca. O campo é grande. Ao aplicar o conceito do *unheimlich* de forma tão minuciosa quanto fizemos, o importante é deixar o tema em aberto, assim como fez Freud, fazendo com que o assunto possa ser abordado de formas diferentes das atuais, especialmente se tratarmos dos círculos não-psicanalíticos.

A outra questão que se levanta: será que as narrativas do cinema clássico, por serem óbvias e superficiais, estariam saturadas de análise? Será que se voltássemos nossos olhos às suas metáforas subliminares e fizéssemos um esforço para ver através do ordinário, não conseguiríamos encontrar respostas para algumas perguntas, como as arrecadações massivas ou o sucesso de obras aparentemente sem relevância intelectual? Será que o comportamento mercadológico das massas é apenas através de manipulações e promessas de se tampar o vazio ou o vazio de cada um que é o ponto de partida para essa busca? É um processo de dentro pra fora ou uma obrigação externa?

Por fim, reforçamos a importância do herói como simbolização de alguns processos psíquicos comuns a todos os sujeitos. Temos em nós representantes das forças indomáveis e ‘malignas’ do id, que nos inclinam a uma vida desregrada e impulsiva, e representantes da cultura e das leis que nos permitem viver em conjunto, o superego, metaforizado nos heróis. O cinema e as artes nos permite vivenciar e nos identificar com ambos os lados.

Ali, defronte à tela do cinema, com o fone de ouvido em casa ou lendo uma HQ, podemos dar vazão aos nossos anseios e experimentar aquele mundo fictício, compartilhando os dramas e as conquistas dos personagens. As nossas fantasias ganham força enquanto nos distraímos das opressões e impotências da vida real. Com o reaparecimento dos nossos desejos, postos em xeque junto ao conteúdo das obras, será que não estaríamos revelando para nosso consciente formas de superar nossas próprias frustrações? Será que é certo sufocar nossa vontade de voar como o Superman? Será que sufocar nossa identificação com o Coringa não é mais perigoso do que deixar algumas verdades terem acesso às nossas reflexões? Será que é errado morrer na tela e reviver na vida real? Como disse Clara, a namorada de Natanael em *O Homem de Areia*, se existe em nós forças sinistras que tecem, no

escuro, suas teias de maldade, então nós a reproduziríamos sem saber – e isso pode ser estendido para todos os processos inconscientes.

Acabamos por gerar o mesmo princípio sombrio que nos atormenta.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANJOS, Augusto dos. O Morcego in: **Eu e outras poesias**. Porto Alegre: L&MP Pocket, 2002, p. 16.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. 15. ed. Trad.: Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- BORDWELL, David. **Narration in fiction film**. New York: Routledge, 1985.
- _____. Cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: __ ROSEN, Philip. **A Film Theory Reader: Narrative, apparatus, ideology**. Trad.: Fernando Mascarello. Nova Iorque: Columbia University Press, 1986, pp. 17-32.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Petrópolis: Vozes, 1980, v. III, p. 15-71.
- CAMPBELL, Joseph. **Para viver os mitos**. Trad.: Anita Moraes. São Paulo: Cultrix, 1997.
- _____. **The hero with a thousand faces**. London: Fontana, 1949.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. 23ª ed. São Paulo: Palas Atena, 2005.
- CHEERS, Gordon (org.). **Mitologia**. Seixal: Lisma, 2006.
- CIXOUS, Hélène. Fiction and its Phantoms: a reading of Freud's *Das Unheimliche*. In.: **New Literary History**. V. 7, nº 3, Thinking in the Arts, Sciences, and Literature (Primavera, 1976), pp. 525-548. Disponível em: < <http://links.jstor.org/sici?sici=0028-6087%28197621%3A3%3C525%3AFAIPAR%3E2.0.CO%3B2-E> >. Acesso em 27/05/2012.
- DE MARTINI, André; COELHO JÚNIOR, Nelson Ernesto. Novas notas sobre “ O estranho”. In.: **Tempo Psicanalítico**, v. 42 nº 2. Rio de Janeiro, Junho 2010. Disponível em: < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0101-48382010000200006&script=sci_arttext >. Acesso em 14/04/2013.
- ECO, Umberto (1979). O mito do Superman. En: **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, p. 239 - 79.
- FERRARAZ, Rogério. **O cinema limítrofe de David Lynch**. 218 fls. Tese de Doutorado – PUC/SP, 2003. Arquivo digital.
- FINGEROTH, Danny. **Superman on the couch**. New York: Continuum, 2008.
- FREUD, Sigmund. (1905) A Interpretação dos sonhos. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. IV e V**. 3.ed. Rio de Janeiro: Imago, 1990.
- _____. (1908) Escritores criativos e devaneios. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. IX**. Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 49-162.
- _____. (1913) Totem e tabu. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIII**. Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 17 -192.
- _____. (1914) Sobre o narcisismo: uma introdução. In: **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIV**. Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 83 – 119.

_____. (1915a) Repressão. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIV.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 165-182.

_____. (1915b) Reflexões para tempos de guerra e morte. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIV.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 311-344.

_____. (1919). O Estranho. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XVII.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 275-314.

_____. (1919) O Inquietante. **Obras completas, v. 14.** Trad. de: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, pp. 328-376.

_____. (1919) **Das Unheimliche.** Versão digital em alemão. Publicado pela primeira vez na revista Imago, v. 5, nº 5/6, pp. 297-324. Disponível em: < <http://www.metaspaces.de/~fetzner/wiki/uploads/Dokumentation/dasunheimliche.pdf> >. Acesso em 16/03/2013.

_____. (1920). Além do princípio do prazer. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XVIII.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 17-90.

_____. (1920) Além do princípio do prazer. **Obras completas, v. 14.** Trad. de: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, pp. 161-239.

_____. (1923) O Ego e o Id. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIX.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 23-90.

_____. (1925) A Negativa. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIX.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 295-308.

_____. (1926) Inibições, sintomas e angústia. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XX.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 107-210.

_____. (1927a) Fetichismo. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XXI.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 179-188.

_____. (1927b). O humor. In: **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XXI.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 187-194..

_____. (1930). O mal-estar na civilização. In: **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XXI.** Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 73 – 171.

_____. (1942) Personagens psicopáticos no palco. **Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. VII.** 3.ed. Rio de Janeiro: Imago, 1990.

HARIS, Neil. Who owns our myths? Heroism and copuright in an age of mass culture. In: **Social Research**, v. 52, n.2., Myth in contemporary life (verão 1985), pp. 241-267. The New School. Disponível em < <http://www.jstor.org/stable/40970370> >. Acesso em: 28/09/2012.

HOBBSAWM, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX.** 2.ed. São Paulo: Cia. Das Letras, 1997.

JENTSCH, Ernst. On the psychology of the uncanny. **Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift.** V. 8, n. 22, p. 203-05, 1906.

KRISTEVA, Julia. **Powers of horror: an essay on abjection.** Trad.: Leon S. Roudiez. Nova Iorque: Columbia University Press, 1982.

LACAN, Jacques (1962-1963) A angústia. **O Seminário**, v. 10. Trad.: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LEITE, Sônia. **Angústia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

MASCARELLO, Fernando. Cinema hollywoodiano contemporâneo. In_: **História do cinema mundial**. 5.ed. Campinas: Papirus, 2009.

McCLEAN, Shilo. **Digital Storytelling**. Cambridge: MIT Press, 2007.

McKEE, Robert. **Story**. York: Methuen, 1999.

MIRO, Masahiro. **The Uncanny Valley**. Publicado pela primeira vez na revista Energy, vol. 7, nº 4, pp. 33-35, 1970. Versão em inglês disponível em: < <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley> >. Acesso em 10/04/2013.

MOSELEY, Daniel. The Joker's comedy of existence. In: _ DYER, Ben (org.). **Supervillains and Philosophy**. Chicago: Open Court, 2009, pp. 127-136.

O'NEIL, Dennis (org). **Batman unauthorized**. Dallas: Banbella, 2008.

RANK, Otto. (1914) **The double: a psychoanalytic study**. Trad.: Harry Tucker Jr. Chapel Hill: UNC Press, 1971.

_____. (1914) **The myth of the birth of the hero**. Hong Kong: Forgotten Books, 2008.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes: a modern mythology**. Jackson: University Press of Mississippi, 1992.

ROLLIN, Roger B. Beowulf to Batman: the epic hero and popular culture. In: __ **College English**, v. 31, n.5 (fev. 1970), pp 431-449. National Council of Teachers of English. Disponível em < <http://www.jstor.org/stable/374059> >. Acesso em 28/09/2012.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise**. Trad.: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the new Hollywood**. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

VIEIRA, Marcos Fabio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. In: __ **Contemporânea**, nº 8, 2007-1. P. 78-90.

WYATT, Justin. **High Concept: movies and marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994.

Verbetes do Wikitionary

φαίβο. Wiktionary, *The Free Dictionary*. Acesso em 15/03/2013. Disponível em: < <http://en.wiktionary.org/w/index.php?title=%CF%86%CE%B1%CE%AF%CE%BD%CF%89&oldid=18917348> >.

φαντασία. *Wiktionary, The Free Dictionary.* Acesso em 15/03/2013. Disponível em: <
<http://en.wiktionary.org/w/index.php?title=%CF%86%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1&oldid=16847783> >.

Fantasy. *Wiktionary, The Free Dictionary.* Acesso em 15/03/2013. Disponível em:

< <http://en.wiktionary.org/w/index.php?title=fantasy&oldid=20294821> >.

-ic. *Wiktionary, The Free Dictionary.* Acesso em 15/03/2013. Disponível em:

< <http://en.wiktionary.org/w/index.php?title=-ic&oldid=20298128>

8 FONTES DAS IMAGENS

1. <http://www.sippe-w.de/assets/images/ubd3a-plakat.jpg>
2. <http://columistas.ig.com.br/toscorama/files/2009/11/sandman.jpg>
3. http://www.timeforafilm.com/wp-content/uploads/2012/06/Ted_Movie_Photo_02.jpg
4. http://www.timeforafilm.com/wp-content/uploads/2012/06/Ted_Movie_Photo_02.jpg
5. http://www.timeforafilm.com/wp-content/uploads/2012/06/Ted_Movie_Photo_02.jpg
6. Montagem pessoal.
http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20080313215658/terminator/images/a/ac/Terminator3-09.jpg
http://evangodbold.files.wordpress.com/2011/04/cg_schwarzenegger_terminator_salvation.jpg
<http://www.empireonline.com/images/features/100greatestcharacters/photos/25.jpg>
<http://www.coywire.com/wp-content/uploads/2013/06/Yoda.jpg>
7. http://bing2.mlstatic.com/boneco-ken-estrela-original_MLB-F-4840006751_082013.jpg
8. Montagem pessoal.
http://media.screened.com/uploads/1/19657/578296-dorian_gray.jpg
<http://www.reformation21.org/blog/jekyll-hyde-243x304.jpg>
http://download.ultradownloads.com.br/wallpaper/278905_Papel-de-Parede-Retro-Bruce-Banner-se-Transformando-em-Hulk_1920x1200.jpg
9. <http://cinemacao.files.wordpress.com/2012/08/bruce-wayne.jpg>
10. Acervo pessoal.
11. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1b/Heroesjourney.svg/500px-Heroesjourney.svg.png>
12. https://si0.twimg.com/profile_images/3050376156/68e736adb1bb99c402aa5661736f5fe7.jpeg
13. <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Archive/Search/2012/9/14/1347625808429/The-Hulk-in-The-Avengers-010.jpg>
14. Montagem pessoal.
<http://static.comicvine.com/uploads/original/12/124575/2802512-Azogcloseup.jpg>
<http://www.cgramp.com/media/2013/01/Goblin-King03.jpg>
15. Acervo pessoal.
16. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
17. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
18. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
19. Frame extraído do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
20. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
21. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
22. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
23. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
24. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
25. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
26. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
27. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
28. Frames extraídos do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
29. Frame extraído do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
30. Frame extraído do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
31. Frame extraído do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).
32. Frames extraídos do filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005).
33. Frame extraído do filme *Batman*, de Tim Burton (1989).