



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Bruno Dantas Quirino de Melo

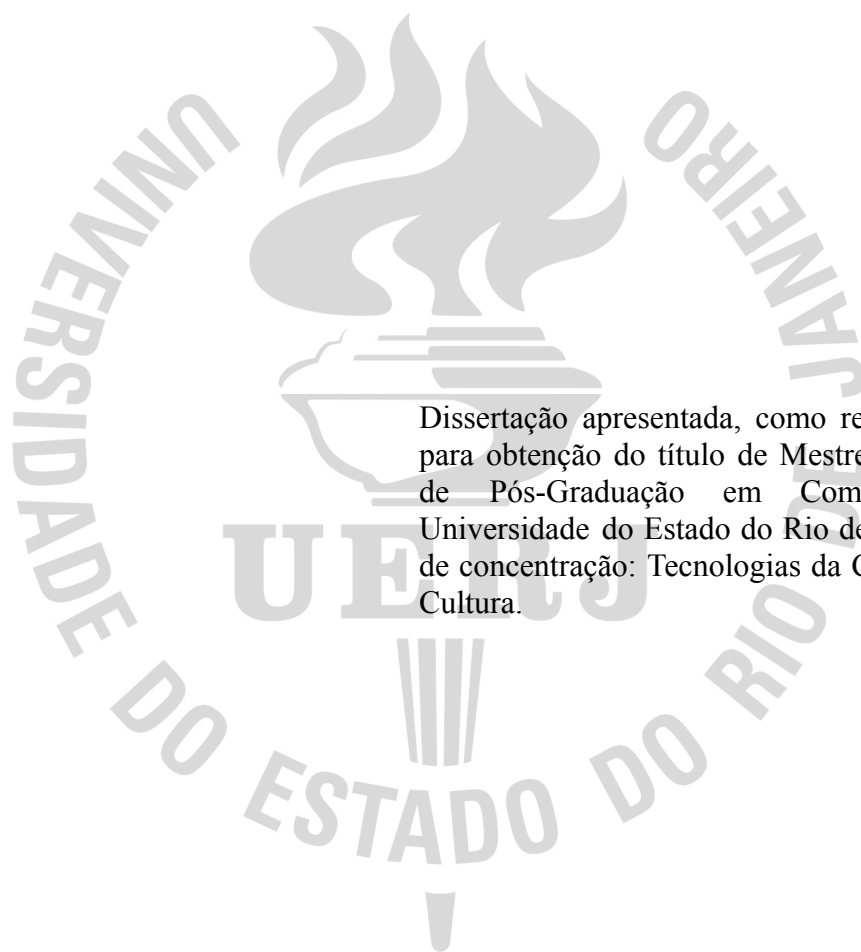
**Dos pilares da criação: as dimensões narrativas e simbólicas na obra Incal**

Rio de Janeiro

2023

Bruno Dantas Quirino de Melo

**Dos pilares da criação: as dimensões narrativas e simbólicas na obra Incal**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologias da Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

M528      Melo, Bruno Dantas Quirino de  
              Dos pilares da criação: as dimensões narrativas e simbólicas na obra Incal/  
              Bruno Dantas Quirino de Melo. – 2023.  
              106 f.

              Orientador: Fernando do Nascimento Gonçalves  
              Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
              Faculdade de Comunicação Social.

              1. Histórias em quadrinhos - Teses. 2. Histórias em quadrinhos – Narrativa -  
              Teses. 3. Histórias em quadrinhos - História - Teses. I. Gonçalves, Fernando  
              do Nascimento. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de  
              Comunicação Social. III. Título.

ml

CDU 659.3:741.5

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação,  
desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Bruno Dantas Quirino de Melo

**Dos pilares da criação: as dimensões narrativas e simbólicas na obra Incal**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologias da Comunicação e Cultura.

Aprovada em 28 de abril de 2023.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves (Orientador)  
Faculdade de Comunicação Social – UERJ

---

Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira  
Faculdade de Comunicação Social – UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira  
Faculdade de Comunicação Social – UERJ

---

Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2023

## DEDICATÓRIA

Para minha mãe, Leonora. Quem, de fato, me ensinou a ler.

## AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, pelo papel importante no apoio no universo da pesquisa e disseminação do conhecimento, pela acolhida, ao acreditar que meu trabalho merecia figurar entre tantos projetos relevantes. Com um agradecimento especial a todo o corpo humano que constitui esta instituição: os corpos docente e discente, bem como os funcionários, que tanto contribuíram para que o tempo do mestrado fosse o melhor possível.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cujo apoio financeiro permitiu-me dedicar integralmente ao mestrado.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves, que além das inestimáveis trocas intelectuais em cada etapa da pesquisa, tocou-me pelo carinho, pela dedicação, e a lição de que mesmo nos fazeres mais rígidos há espaço para o humano, em sua forma transbordante de poesia e afeto. Sua orientação rigorosa aos mínimos detalhes, sem perder o bom humor, a leveza, transformaram todo o processo em uma experiência que vou levar para o resto da vida.

Aos professores da banca que tão gentilmente se dispuseram a coroar este processo, Erick Felinto, Fátima Régis e Octavio Aragão.

À minha mãe, Leonora. A maior fonte de amor que encontrei nesta vida, a quem devo grande parte da alegria em estar vivo.

Ao meu pai, Josué. Que sempre buscou os melhores caminhos para que eu trilhasse.

À minha irmã, Cláudia. Sábia conselheira e companheira. Como uma versão melhorada de mim mesmo.

À minha irmã, Ana Lúcia. A própria definição de gentileza, em toda sua delicadeza e amor.

À Catarina. Sua mão na minha, dia após dia e sempre.

Mas o que pode valer a vida, se o primeiro ensaio da vida já é a própria vida?

*Milan Kundera*

## RESUMO

MELO, B. D. Q. **Dos pilares da criação**: as dimensões narrativas e simbólicas na obra Incal. 2023. 106 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Esta pesquisa busca analisar as dimensões narrativas e simbólicas que compõem a obra Incal (1980 - 88), de Jodorowsky e Moebius, inclusive em suas correspondências com Duna (1965), de Frank Herbert, livro com o qual a obra mantém uma relação de derivação. Investigando a constituição do quadrinho cult de Jodorowsky primeiro isoladamente em abordagem que cobre forma e conteúdo, para depois inserir nessa lógica a noção de transmutação (derivação e transformação de uma ideia em outra), podemos ter a dimensão clara do que é o processo criativo em um enquadramento tão singular, como foi a concepção dessa obra de ficção científica. A partir de uma discussão sobre linguagem, narrativa, imaginário, mito, arquétipo e outros elementos mobilizados no Incal, a pesquisa busca investigar, através da perspectiva teórico-metodológica da Hermenêutica de Profundidade, como a obra articula esses elementos dentro da lógica singular de uma obra que se sustenta em si, e também da transmutação da ideia de Duna para o processo de criação do Incal. A confluência de ideias do trabalho desemboca na seguinte questão: como ocorre o nascimento da novidade partindo de uma ideia que não é criada do vazio, mas de um processo de derivação? Conclui-se, fazendo uso das referências narrativas e simbólicas para explicar que Duna fora um prisma para Jodorowsky, a partir do qual o autor chileno pode descobrir novos espaços dentro de si mesmo, pensar um novo gênero. O Incal surge como uma coisa autêntica ao refletir Jodorowsky, quando Jodorowsky se deparou com Duna, e nele encontrou a si mesmo. O autor disse que colocou em seu quadrinho tudo o que criara de novo para sua adaptação de Duna, fica o Incal, portanto, como a imagem original de Jodorowsky sob o prisma de outro autor, a decomposição de um espectro em novas cores.

**Palavras-chave:** Incal. Quadrinhos. Narrativa. Estético. Simbólico.



## ABSTRACT

MELO, B. D. Q. **From the pillars of creation:** the narrative and symbolic dimensions in the work *Incal*. 2023. 106 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

This research seeks to analyze the narrative and symbolic dimensions that make up the work *Incal* (1980 - 88), by Jodorowsky and Moebius, including their correspondence with *Dune* (1965), by Frank Herbert, a book with which the work maintains a relationship of derivation. Investigating the constitution of Jodorowsky's cult comic, first in isolation in an approach that covers form and content, and then inserting into this logic the notion of transmutation (derivation and transformation of one idea into another), we can have a clear dimension of what the creative process is in such a unique framework, as was the conception of this science fiction work. Based on a discussion about language, narrative, imaginary, myth, archetype and other elements mobilized in *Incal*, the research seeks to investigate, through the theoretical-methodological perspective of Depth Hermeneutics, how the work articulates these elements within the singular logic of a work that sustains itself, and also the transmutation of the idea of *Duna* for the creation process of *Incal*. The confluence of ideas in the work leads to the following question: how does the birth of novelty occur starting from an idea that is not created from emptiness, but from a process of derivation? It concludes, making use of narrative and symbolic references to explain that *Dune* was a prism for Jodorowsky, from which the Chilean author could discover new spaces within himself, think a new genre. *Incal* emerges as an authentic thing when reflecting on Jodorowsky, when Jodorowsky came across *Dune*, and found himself in it. The author said that he put in his comic everything he had created anew for his adaptation of *Dune*, *Incal* remains, therefore, like Jodorowsky's original image under the prism of another author, the decomposition of a spectrum into new colors.

**Keywords:** *Incal*. Comics. Narrative. Aesthetic. Symbolic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O surgimento do balão de fala em <i>The Yellow Kid</i> .....	18
Figuras 2 e 3 : Incal, página 8 (2) [queda 1] e Incal, página 308 (última) [queda 2] .....	40
Figura 4: Incal, página 74 (encontro entre DiFool e Animah) .....	45
Figura 5: Incal, página 245 (Solua x tecnocentralizador) .....	47
Figuras 6 e 7: Incal, página 259 (plano de Solua) e Incal, página 14 (revelação da aristo) ....	50
Figura 8: O Louco (arcano 0 do tarô) .....	51
Figura 9: Incal, página 22 (pregação de Deepo) .....	55
Figura 10: a jornada do herói .....	66
Figura 11: os arquétipos segundo Vogler .....	71
Figura 12: Incal, páginas 34 e 35 (John DiFool e suas partes, reveladas pelo incal) .....	76
Figura 13: Incal, página 304 (revelação de Orh) .....	76
Figura 14: A árvore da vida, com daath posicionado no meio do abismo .....	77
Figuras 15 e 16: Incal, página 59 (a torre) e Incal, página 71 (destruição da torre).....	81
Figura 17: A Torre (arcano 16 do tarô) .....	81
Figura 18: Incal, página 135 (ascensão) .....	83
Figura 19: prismas .....	86

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	<b>UMA CONTEXTUALIZAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
1.1	<b>Quadrinhos, um retrospecto.....</b>	<b>18</b>
1.2	<b>Convergências para o Incal.....</b>	<b>24</b>
1.3	<b>Trama .....</b>	<b>33</b>
<b>2</b>	<b>DA NARRATIVA.....</b>	<b>38</b>
2.1	<b>Quadrinhos (sequência).....</b>	<b>38</b>
2.2	<b>Narrativa e linguagem.....</b>	<b>42</b>
2.3	<b>Ficção.....</b>	<b>52</b>
2.4	<b>Imaginário .....</b>	<b>57</b>
<b>3</b>	<b>DO SIMBÓLICO.....</b>	<b>61</b>
3.1	<b>Mito.....</b>	<b>61</b>
3.2	<b>Arquétipos.....</b>	<b>69</b>
3.3	<b>O místico.....</b>	<b>72</b>
3.4	<b>Tarô.....</b>	<b>78</b>
3.5	<b>Psicomagia.....</b>	<b>83</b>
<b>4</b>	<b>O PRISMA.....</b>	<b>86</b>
4.1	<b>A sublimação do fracasso.....</b>	<b>86</b>
4.2	<b>Algo novo?.....</b>	<b>90</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>99</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>102</b>

## INTRODUÇÃO

No princípio havia *Duna* (1965): um marco literário da ficção científica, por sua complexidade narrativa, pelo tamanho e particularidades do universo criado por Frank Herbert, com sua política densa e intrincada, pela questão ecológica colocada como preocupação (à frente de seu tempo) e pela jornada do herói representada com uma potência ímpar, ao valorar a escolha dentro deste caminho, desta jornada, que comumente é considerada apenas como o cumprimento de um destino. *Duna* viria a se tornar uma saga que ainda hoje não encontrou seu encerramento, mesmo décadas após a morte do autor.

Depois de *Duna*, houve a intenção de Alejandro Jodorowsky de adaptar o livro de Herbert para o cinema. A adaptação foi um fracasso, mas desse fracasso surgiu o *Incal*. O *Incal* é uma história em quadrinhos escrita por Jodorowsky e desenhada por Moebius, com seus seis tomos, dividida em cinco partes, lançados originalmente pela reconhecida editora francesa *Les Humanoids Associés*, entre 1980 e 1988. De origem chilena, Jodorowsky é um artista de vanguarda nas mais diferentes frentes, a mais conhecida delas o cinema, em seguida, os quadrinhos (dentro da qual é, inclusive, mais prolífico). Já seu parceiro, Moebius, é um dos mais renomados quadrinistas da história, notório pela sua produção dentro da ficção científica, sendo inclusive um dos criadores da editora pela qual o *Incal* seria publicado, uma das mais importantes de um segmento mais intelectual da produção de quadrinhos, em um dos mais importantes (e maduros) cenários para esta mídia, o mercado francês.

A trama se desenrola num futuro distante em que DiFool, um detetive particular de última categoria, recebe um poderoso artefato (*incal*) das mãos de um extraterrestre moribundo. Daí, DiFool passa a ser o centro do universo, uma vez que o governo, os rebeldes, uma raça alienígena e uma seita tecnológica buscam a todo custo objeto que carrega consigo. Em fuga, o detetive e seu pássaro de estimação, uma gaivota do concreto, são forçados a juntar forças com o Metabarão (o maior guerreiro do universo), Solua (um messias andrógino), Animah (uma musa do centro da Terra), Tanatah (a rainha dos rebeldes) e seu assistente Kill (um homem com cabeça de lobo). O desenlace se dá dentro dos esforços em fugir do grupo do governo, enfrentar a ameaça dos Bergs (a raça alienígena que busca o *Incal*) e da seita tecnológica ancorada no império intergalático humano. Por trás de tudo há a ameaça maior da Treva, uma entidade unidimensional que busca extinguir toda a luz e, consequentemente, toda a vida que existe.

Nota-se que, apesar da pluralidade de temas pelas quais o quadrinho passeia, e da aparente confusão de conflitos, o *Incal* se encerra dentro da ancestral noção de dualidade humana. É notório que a compreensão da realidade se baseia em dicotomias. Conceitualizar

algo é estritamente ligado ao não-alguma-coisa, seu antônimo, seu complemento. Dia/noite, bem/mal, certo/errado, deus/diabo, luz e trevas. Aqui, em Jodorowsky, essa dualidade é uma metáfora para a espiritualidade, tal qual Platão indicou em sua alegoria da caverna. Cá o conhecimento do mundo, lá o conhecimento de si.

O Incal nasce, como vimos, de uma queda. Dentro da narrativa, inclusive, John DiFool é lançado na alameda do suicídio para o grande lago de ácido no fundo da cidade-poço, uma cidade subterrânea dividida em níveis de acordo com o estrato social, e que pouco tempo no futuro se veria em meio a uma guerra civil. No escopo criativo, o quadrinho Incal é fruto de um esforço que parte de um fracasso criativo, intento para outra mídia, adaptando uma outra obra já estabelecida. No âmbito cultural, tal qual na ciência, novas contribuições, novos lugares, vão sendo incorporados a partir de paradigmas já existentes, o que nos leva a poder conceber tais novidades como oriundas das ideias que fundamentam, mesmo que indiretamente, os campos dos saberes que a obra mobiliza, do gênero em que se situa, da mídia que lhe serve de suporte etc.

O Incal é uma obra derivativa, mas o que a torna mais interessante para analisar com respeito a este aspecto em específico - a derivação - é que ela é notoriamente construída a partir de todo o material autoral que foi pensado para a criação de outra narrativa, que não se concretizou. De tal forma, ela é resultante de um livro, mas sem guardar paralelos óbvios, pois a obra que veio antes é um ponto de partida para uma interpretação que atravessa questões particulares de um autor desejeante de capturar o espírito de outro tempo, enquanto se mantinha fiel às investigações sobre o espírito humano, e desta novidade se fez matéria.

A obra que constitui o objeto desta pesquisa é considerada uma das mais influentes ficções científicas dos quadrinhos, bem como o livro do qual descende é tido como uma das mais relevantes sagas de ficção científica da literatura mundial; e o filme que nunca houve entre os dois, do qual o Incal efetivamente deriva, paira ainda hoje, após décadas, como uma promessa de revolução cinematográfica que nunca se concretizou. Sobre o grau de importância que o quadrinho tomou, é possível pensar em alguns fatores. Primeiro, há o grau superlativo da história: nela o escopo é intergalático e todas as cidades, naves, planetas, galáxias, são desenhados com extrema riqueza e criatividade por parte de Moebius, conhecidamente um dos mais laureados artistas do meio. Permeiam a história críticas às formas vigentes de organização social, à cultura de massa, política e autoridade, cultos etc e dentro desse escopo gigantesco o grande destaque e fio condutor da narrativa é a jornada interior dos personagens.

Uma vez que “a ficção científica é uma narrativa que problematiza as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e *espaçotempo* como estratégia de interrogar o humano” (REGIS, 2012, p. 20), o *Incal* se destaca pela forma como isto é feito, misturando sátira com o contraponto místico, iluminação e transcendência. Em termos simples, *Incal* é um bebê esquisito fruto de uma aventura, comentários político-sociais e esoterismo; um misto de blockbusters com arte. Dentro do contexto proposto pelo quadrinho, podemos perceber *Incal* como a representação do chamado interior, *In Call*, um destino ao qual todos os parceiros de DiFool se entregam, ao contrário deste. Ele sobreviveu ao combate contra a Treva na sua escolha pela individualidade, tornando-se assim “a testemunha eterna”, “a gota que nunca se junta ao oceano”, como proclamado pelo novo universo, o novo tempo. John DiFool é aquele que atravessa toda a história recusando as propostas de um novo Eu, uma nova percepção do todo, fadado assim a repetir as mesmas coisas, numa eterna queda, num eterno retorno ao cair.

A proposta anterior de Jodorowsky, com a adaptação cinematográfica de *Duna* também era uma experiência em diversas camadas de apreciação, então é natural que o *Incal* herdasse algumas de suas características. O *Incal* tem a devida relevância até os dias de hoje não somente pela sua influência, seja em termos visuais ou de enredo, mas por ser uma obra que funciona tanto como puro entretenimento, quanto num viés crítico ou filosófico. Para ilustrar o caminho rumo à iluminação e depois de volta ao abismo, Jodorowsky faz uso de imagens e conceitos do inconsciente coletivo e de sistemas associativos há muito presentes no imaginário popular, para dar luz a uma obra com diversos níveis de significação e acessibilidade. Depois dos sucessos de *El Topo* (1970), um dos mais lembrados cults dos filmes da meia-noite, e *A Montanha Sagrada* (1973), um dos mais marcantes, se não o mais marcante registro psicodélico do cinema, Jodorowsky ganhou carta branca para dirigir o que quisesse. Escolheu *Duna*, mesmo sem ter lido a obra. Perguntado depois do por quê, não soube dizer. A produção do filme durou um par de anos, ganhando uma escala tão grande que o tornou impossível de ser filmado. *Duna* de Jodorowsky é considerado por muitos apreciadores e profissionais do cinema como o maior projeto cinematográfico nunca realizado até hoje e, mesmo sem ter ganhado vida, influenciou gerações. Há elementos desse insucesso em *Star Wars*, em *Alien*, e em diversos outros filmes que moldaram a ficção científica, tal qual a conhecemos. Mas do fracasso de uma ideia não houve frutos somente externos, mas também dentro da carreira do próprio Jodorowsky. Nasceu dos restos mortais de *Duna*, o *Incal*.

Dentro desta primeira colocação, já podemos destacar alguns dos principais pontos que nos interessam nesta pesquisa e que se inserem nas problemáticas acerca do processo

criativo, que nos são mais caras, ou seja, as abstrações no que concerne a transmutação e expressão derivativa entre obras e ideias. Tais operações se pautam na criação a partir de imagens e conceitos preexistentes, do nascimento da diferença partindo de uma base comum, através da interpretação, da influência de uma pulsão artística, da forma específica que o vazio encontra em cada pessoa, e que se traduz em um atravessamento particular que induz a criação. Tais operações podem ser observadas, em última instância, nos traços narrativos e simbólicos que sustentam a obra acabada, como traços do processo de criação.

O estudo das operações narrativas e poéticas que constituem o Incal nos interessa por evidenciar de forma bastante explícita as mecânicas de criação e de transformação, que chamaremos aqui de transmutação (da ideia em imagem e texto, do livro em filme, do filme e em quadrinhos). Isto se dá, num primeiro momento, por uma dupla de fatores: por ser conhecido muitas das variáveis que orbitaram a criação da obra e por essa ter se apresentado em três momentos que nos permitem observar pontualmente o processo de divergência, uma vez que temos a obra original Duna e o projeto do filme Duna, um meio termo entre o lugar do Incal e a obra de Frank Herbert. Cabe ressaltar aqui, que esta é, acima de tudo, uma questão de comunicação, pois menos nos interessa uma análise da obra ou fenômeno com finalidade em si e do ponto de vista de seu sentido, do que utilizar este objeto de posição destacada no que tange a sua construção para entender como se dá um processo de produção de novas imagens, relações e afetos, como já prenunciava Campbell (2005), a partir de um mesmo esqueleto. Entender os agenciamentos entre narrativa, ficção e imaginário na produção de outra forma, de outro ser, obra, estão entre os objetivos principais desta pesquisa.

O que funda esta pesquisa é a análise do Incal em duas vias: a da narrativa e a dos elementos simbólicos que ela articula (organização das relações entre texto e imagem, uso da citação e incorporação de elementos externos), que funcionam também como aspectos organizados a partir da presença, por exemplo, de elementos místicos e transcendentais. Essa dupla observação é importante, pois na esteira do simbólico temos acesso mais direto ao plano das imagens e significados originários, enquanto no viés narrativo podemos examinar como são postos em relação e como se dá a costura entre conceitos e a construção para além do imediato, onde as imagens, compõem também sequências e se transformam elas próprias em enunciados. A análise dos entrecruzamentos de Duna e Incal, inclusive, só são possíveis na relação, no vinco, entre as duas dimensões, simbólica e narrativa. São estas operações de vinculação e de produção de comum, no sentido proposto por Muniz Sodré (2014) que estou considerando na pesquisa o aspecto propriamente comunicativo do Incal.

Para analisar essas operações comunicativas, discutir noções-chave como inconsciente, arquétipos, mito e imaginário se torna algo central, uma vez que estas compõem a teia narrativa da obra e constituem o substrato utilizado para esculpir o Incal. Esses lugares desenham o caminho para a compreensão da questão central do estudo que se baseia em entender como se deu o processo criativo da obra, sob a luz do imaginário mítico e místico (pautados como a dimensão simbólica), no tocante ao ciclo de uma ideia que surge, transforma e é transformada, tendo como objeto, claro, a relação mais estreita entre Duna e o Incal (a ser vista no capítulo 3).

Detalhando um pouco mais o processo, este se dará em três momentos: o primeiro sob o prisma da narrativa, o segundo sob o olhar do simbólico, e o terceiro que reúne essas duas dimensões de forma e conteúdo na análise em si do processo que estou chamando aqui de transmutação, da relação mais estreita de composição das duas obras, Duna e Incal. Para dar solidez ao percurso, o referencial teórico fará uso em destaque para a noção de imaginário para Gilbert Durand, que o define como “conjunto de imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do Homo Sapiens” (DURAND, 1997, p. 18), ou ainda “a faculdade da simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde os cerca de um milhão e meio de anos que o homo erectus ficou em pé na face da Terra” (DURAND, 1998, p. 117).

As noções de arquétipo e mito são mais proeminentes em nosso estudo nas palavras de Jung (2018) e Campbell (1990), o primeiro pela sua contribuição acerca do inconsciente pessoal e coletivo, o simbolismo nas artes, a construção simbólica, etc, e o segundo, por dar à ideia dos arquétipos de Jung uma forma, ao dizer que todos mitos, lendas, épicos e todas as narrativas sagradas de todas as culturas da humanidade contam essencialmente uma mesma história. O estudo sobre psicomagia também é importante para o nosso intento, visto que é sob este paradigma, de autoria do próprio Jodorowsky, que o Incal é criado. Segundo este conceito, as feridas do espírito podem ser curadas através de um tipo específico de arte. Na contextualização e estudo da linguagem da mídia quadrinhos, serão importantes os trabalhos de Will Eisner (1989), Scott McCloud (2005) e o de Thierry Groensteen (2015).

Por fim, dois autores-chave para tratar o processo criativo neste estudo são Jacques Lacan (1997) e Roland Barthes (1984). Lacan nos oferece os conceitos de vazio, falta e nada, como pontos de partida para o sentido e que completa um caminho que nos é fortuito (haja vista que estabelece um padrão para a criação, do qual podemos partir para falar de uma criação que não parte do nada) na noção de sublimação (onde expressamos a partir de uma espécie de metáfora para alcançar de alguma forma, algo que nos escapa, no caso do Incal, o



fracasso da adaptação de Duna), que, para o psicanalista, consiste numa operação que incide sobre a pulsão de morte como possibilidade de criação a partir do nada. É importante termos essa noção da ideia oriunda do nada para podermos distingui-la da advinda do processo de derivação, encontrando, assim, suas particularidades. Importante esclarecer aqui que a sublimação é uma forma de retratar o Real pelo simbólico, uma forma de desvio da pulsão, enquanto a derivação é criar não a partir do vazio que habita o criador, mas de uma ideia/obra que já existe no mundo. O *Incal* é uma obra derivativa, portanto, porque não vem absolutamente de Jodorowsky, mas da sua relação com Duna. Barthes, por outro lado, como veremos, nos apresenta a ideia de emoção-valor, uma emoção que pensa, que direciona a criação. As contribuições de ambos os autores nos ajudarão a analisar os processos criativos presentes no *Incal*, tanto do ponto de vista de seus atravessamentos por outra obra quanto dos afetos que mobilizam as transformações que a produzem.

Metodologicamente, o olhar para o *Incal* é apoiado na lógica da Hermenêutica de Profundidade (THOMPSON, 1995), que busca entender contextos sociais e históricos estruturados para dar conta do processo que envolve a compreensão e interpretação das formas simbólicas enquanto construções de significação e sentido do mundo social, mediatizadas pelos mais variados tipos de expressões comunicacionais. Que justifiquem esta pesquisa, podemos pensar em alguns pontos. É importante olhar para uma mídia ainda marginal como os quadrinhos, dentro da academia (embora o seja cada vez menos, inclusive na área de Comunicação), por um enfoque diferenciado: nem apenas como literatura, nem como arte pura, nem como mídia somente, mas como um sistema, como uma linguagem.

É importante também analisar o caminho do imaginário ao atravessar uma obra, para, em analogia, compreender sua influência nos processos de subjetivação cotidianos. Mas a questão da pesquisa se centra de fato na primeira prerrogativa, o criar. Do ponto de vista pessoal, como escritor, considero que dar vida a uma obra é uma espécie de magia, é conjurar a partir de um plano invisível, uma forma, um conteúdo. Do nada fazer-se algo chega a ser contra as leis da natureza, então o que existe neste espaço nublado, que pode descuidadamente ser confundido com o nada? Investigar o processo criativo como processo comunicativo, de produção de afetos, de comum e de sentido, é buscar, no caso do *Incal*, olhar através de um véu mágico.

Ainda sobre o processo criativo, é curioso como o mesmo se transmuta em diferentes máscaras até ganhar uma forma final, e que, mesmo finalizado, ainda continua mudando, com decisões aparentemente inconscientes, ganhando novos significados em uma nova visita, conforme colocado por Umberto Eco. Para ele, uma obra de arte, ainda que tomada de forma

fechada como um organismo equilibrado, “é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração em sua irreproduzível singularidade” (ECO, 2005, p. 40). Partir da análise de um objeto tão particular como o Incal, parece uma boa aventura de pesquisa. Pois bem, despido parcialmente do interesse pessoal como escritor, a análise do processo criativo do Incal se justifica pela importância de se saber como se dá a construção de sentido em uma obra literária de ficção cuja linguagem se apoia em formas de imaginário particulares, de tropos flutuantes. Dada a relevância de se compreender os processos de expressão contidos nas produções culturais contemporâneas, torna-se necessário o estudo das diversas camadas que compõem esses processos comunicativos e de criação, pois neles reside em essência a ideia de comunicação como ato integrante e individuante, ou seja, como processo de produção e de mediação de representações e afetos.

Em um documentário sobre a produção da adaptação de Duna por Jodorowsky, o autor chileno diz sobre as grandes divergências entre as duas obras, que não queria ser fiel ao texto de Herbert, que queria criar algo próprio. Ao exemplo de Duna, o Incal foi o ponto de partida para a construção de uma grande saga em diversos volumes, sejam continuações ou *spin-offs*. Um ano após a segunda adaptação de Duna ganhar os cinemas, desta vez pelas mãos do aclamado diretor Denis Villeneuve (2021), uma adaptação de Incal para o cinema também é anunciada. No Brasil, que vive atualmente um novo momento de crescimento do meio quadrinístico, apesar das sucessivas crises do mercado livreiro, há um novo contato dos leitores com a obra de Jodorowsky. Quando foi publicado pela primeira vez de forma integral pela editora Devir em 2012, lembro de ter visto a capa lotada de um amarelo vibrante com o protagonista John DiFool em fuga, e na época não dera atenção. Outro momento, outro mercado de gibis, outro eu.

A partir dessa introdução, onde pontuo os principais tópicos a serem abordados no trabalho, bem como parte das minhas motivações, apresento a estrutura do trabalho, que será dividido em quatro capítulos e as considerações finais. O primeiro capítulo, que na verdade é aqui considerado como um capítulo zero, haja vista seu caráter mais descritivo, é chamado de *uma contextualização*. Dividido em três partes, nele é abordado uma parte da história dos quadrinhos, cuja evolução temática/histórica/social viria a criar um ambiente propício para se entender a criação do Incal. Além disso, são abordadas também as movimentações humanas que deram origem ao Incal, sejam no intento de Jodorowsky em adaptar Duna para o cinema, sejam as relações que criou para esse objetivo e os desdobramentos que surgiram a partir

disso. E ainda, é narrado um resumo da trama do Incal para que um maior entendimento seja possível na leitura deste trabalho, ao se fazer alusão a momentos específicos da narrativa.

O segundo capítulo, aqui numerado como primeiro, por ser o primeiro com uma discussão conceitual e analítica mais forte, é chamado de *da narrativa*. Nele, esta primeira dimensão da obra de Jodorowsky é analisada em quatro partes. O Incal enquanto quadrinho e as particularidades em termos de linguagem que isto traz. Os paralelos entre narrativa e linguagem traçam no exame do Incal as percepções do tempo, da trama e da significação. Em ficção temos a análise do papel desta ao contar uma história, além da forma como o Incal se estrutura como tal. Em imaginário temos a descrição do conceito para entender como o Incal, tal como todo o horizonte da comunicação bebe de uma bacia semântica para se exprimir, ao mesmo tempo que contribui para esse acervo imagético ao praticar o ato comunicacional.

*Do simbólico*, dividido em cinco partes, é o terceiro capítulo, descrito como o segundo. Nele, são apresentados e discutidos os conceitos de Jung e Campbell, quando tratam de mito e inconsciente coletivo. Na primeira parte, designada para o mito, exploramos o papel do mito nas narrativas desde os primórdios, bem como a estruturação deles enquanto narrativa, feita na forma da jornada do herói. Na segunda parte, um complemento da primeira, é abordado o conceito de arquétipo, e como eles aparecem na história que abordamos em específico, tal como foi feito no tópico anterior com a estrutura do quadrinho. Na parte seguinte, vemos conceitos místicos abordados na construção da obra de Jodorowsky e os pontuamos brevemente. Depois, vemos mais uma parte mística, mas esta com uma relevância muito maior na construção de narrativas e para o próprio autor em si. Abordamos o tarô e seus cruzamentos com a construção do Incal. Por fim, temos a leitura do que é psicomagia, uma criação de Jodorowsky, que pode traduzir um pouco da motivação em criar o Incal.

*O prisma*, é o último capítulo, dito terceiro, apesar de ser o quarto, e é composto de apenas dois momentos. No primeiro, temos a última exposição de conceitos da dissertação, onde são vistas as ideias de Lacan e Barthes sobre a criação artística, para podermos olhar o Incal como uma sublimação do fracasso. O segundo momento é uma análise comparativa entre Duna e Incal, sob os mesmos parâmetros que delineiam forma e conteúdo, ou seja, a narrativa e o simbólico.

Nas considerações finais, as noções fundamentais apresentadas ao longo do trabalho serão retomadas, para discutir principalmente o processo de constituição do Incal enquanto obra e também como se dá o nascimento da diferença a partir de uma obra derivada de outra.

## 1 UMA CONTEXTUALIZAÇÃO

Antes de desenhar um caminho pela narrativa e pelo simbólico para uma análise destas dimensões dentro do Incal, objetivando extrair deste exame o entendimento preliminar das condições de possibilidade da obra de Jodorowsky, julgo importante uma melhor caracterização da obra, que vai desde sua posição no campo da história dos quadrinhos, ou mesmo sua posição dentro dos gêneros literários, até sua trama, ou antes, até os encontros fortuitos que lhe deram origem. É o que se pretende esclarecer neste ponto zero, um recuo mais descritivo antes das implicações analíticas virem à tona. Importante frisar que num retrospecto daremos também ênfase no mercado norte americano de quadrinhos, apesar do mercado francês onde criou-se o Incal ter se desenvolvido a parte. Faço isto pois o modelo e a história americana dos quadrinhos serve como uma referência, uma matéria mais próxima para, inclusive, percebermos o meio francês.

### 1.1 Quadrinhos, um retrospecto

Figura 1: O surgimento do balão de fala em *The Yellow Kid*



Fonte: 1985 - Yellow Kid, Estúdio Nanquim.

Os quadrinhos tem sua gênese com o primeiro uso do balão dentro da narrativa em quadros, a novidade se dá dentro da tira de Richard Felton Outcault chamada *The Yellow Kid* (figura 1). Para situarmo-nos no tempo, estamos entre 1894-5. Pois bem, o predomínio do humor nos quadrinhos, daí sua nomenclatura em inglês, *comics*, majoritariamente publicados em jornais, é substituído pelo *pulp*, haja vista o clima sombrio que encobria a sociedade, com a quebra da bolsa e a recente I Guerra Mundial. O *pulp* popularizou os gêneros terror, ficção científica e fantasia, demarcando essa primeira era dos quadrinhos como uma “Era de

Aventura”. Das produções da época, *Flash Gordon*, de Alex Raymond, nos é interessante destacar, por se enquadrar no mesmo gênero de Incal e Duna, como uma ópera espacial, uma aventura pela galáxia. Mas nesse contexto em que a obra de Raymond nasceu, essa expressão da ficção científica está mais próxima da fantasia do que do científico de fato. Baseado na visão de Hesíodo, Richard Lupoff foi o primeiro a definir a periodização dos quadrinhos em Eras (Ouro, Prata e Bronze). A periodização é cunhada no artigo *Re-Birth*, publicado em 1960 no fanzine *Comic Art*. E é dentro desta visão que temos o surgimento da primeira era, a “Era de Ouro” com o surgimento do *Superman*, por Joe Shuster e Jerry Siegel em abril de 1938. Neste momento, o tom das histórias ainda era muito preto no branco, com a representação de seus heróis e vilões de forma bastante maniqueísta. A apresentação dos heróis como acima dos dilemas morais, aliados a seus poderes, colocava-os como verdadeiros deuses habitando o mundo mortal. Dos super-heróis desta fase inicial, o Incal guarda poucas relações, uma vez que seus tipos são imperfeitos, cheios de dúvidas e egoísmo, mas guarda-se paralelos interessantes com as publicações que vieram antes, os *pulps*. Com a Era de Prata, a ficção científica ficaria em alta, mas ela já tinha um papel de destaque antes, com outro viés. Somente no período pós 1955, o gênero seria abordado em seu viés mais científico, em contraponto às abordagens mais fantásticas das Eras de Aventura e de Ouro. Mas a estrutura da ópera espacial que o Incal e tantas outras obras posteriores seguem ainda vem das histórias baratas das páginas dos *pulps*. Sobre o período deflagrado por *Superman*, é importante destacar o seu uso como propaganda de guerra diante da II Guerra Mundial, quando o governo norte-americano percebeu o poder dos quadrinhos como comunicação de massa.

Com o fim dos anos 1940, as tiras de jornal tiveram um reavivamento, desta vez tratando de maneira recorrente questões sociais e morais. *Peanuts*, de Charles Schultz, é um exemplo de obra pautada no existencialismo, quando foram trazidos para o centro dos holofotes criações que questionassem a sociedade sob aspectos filosóficos e sociopsicológicos. Nessa década de 1950 surgiu a *pop-art*, inspirada pela publicidade e pelos quadrinhos, surgiu também o *comics code authority*. Neste momento, imperavam nas bancas as obras de crime e terror, tais como as publicadas pela EC Comics, que tiveram sua morte decretada pela censura autoimposta representada pelo selo do código. O psiquiatra Frederic Wertham, por meio do livro *A sedução do inocente* (1954), associara a delinquência juvenil aos quadrinhos, expondo o que seriam a indução a homossexualidade, a incitação à violência, o apelo sadomasoquista, teoricamente vistos em títulos populares. Este é o fim da Era de Ouro dos quadrinhos.

A Era de Prata começa em outubro de 1956, com a introdução de uma nova versão do super-herói *Flash*, que retomou a atenção sobre o gênero. As mudanças apresentadas pelo título puderam ser percebidas desde a anatomia dos personagens, até a narrativa mais fluida, influenciada pelos quadrinhos alternativos, que tiveram a contracultura como seio. Mas uma das mudanças mais significativas foram os tópicos abordados. Cabe lembrar que paralelo à Era de Prata, na literatura haviam autores clássicos levando a frente uma nova forma de ficção, entre eles Ray Bradbury, Isaac Asimov, Philip K Dick, entre outros. Conhecida como a era mais científica de todas, essa nova leva de quadrinhos buscou escapar do código de ética, tornando as motivações dos personagens e textos menos políticos ou calcados na realidade. Com isso em mente, alguns autores decidiram se aventurar pelo espaço ou em outras realidades. Com os problemas mundanos limados, o herói da Era de Prata estava aberto a uma possibilidade infinita de aventura por intermédio da fantasia. Mas não se deve ler aqui fantasia como sinônimo do mágico, pois os heróis antes calcados na mitologia e no misticismo, então abraçaram uma veia científica. No que tange a representação dos personagens, a dupla criadora, Stan Lee e Jack Kirby, foram responsáveis por retirar os super-heróis de um plano superior e torná-los cada vez mais humanos, com preocupações humanas e problemas humanos, evidenciando inclusive falhas. A criação mais popular da época, o *Spider-Man* (1962) foi o ápice do uso da fórmula até aquele momento. Uma fórmula Marvel era criada naquele momento, trazendo um sentido mais arraigado de cronologia, com um universo comum para seus personagens, além de relação de causa e consequência entre as diferentes histórias. O verdadeiro trunfo, contudo, foi a já mencionada humanização, as fraquezas de heróis e vilões expostas nos quadros. Traçando paralelos com as características desta segunda era, temos as já comentadas imperfeições morais dos personagens no Incal, e a ficção científica em seu novo molde, menos fantástico e mais pautado no possível, dentro da observação do presente. Porém, as tramas leves e desconectadas de problemáticas do real, como questões sociais e políticas, são descartadas no Incal, assim como o otimismo que este novo momento traz em suas páginas. Mais próximo da produção literária deste momento, ou das qualidades mais maduras da era seguinte (bronze), o Incal se pauta no princípio que passaria a ser mais valorizado na ficção científica, que é pensar um futuro para falar do presente, como crítica, como alerta, como protesto.

Próximo do fim da Era de Prata, num período transição, as questões humanas ultrapassam o pessoal e atingem a esfera social. Em *Green Lantern/Green Arrow* #76, as histórias com escopo cósmico ou mirabolante vão dando lugar a questões como drogas, racismo, exclusão social, entre outros, sendo emblemática, por exemplo, a edição #85 desta

mesma revista, onde é descoberto o vício do parceiro de um dos heróis título da série em metanfetamina. Antes de partirmos para o próximo grande véu *mainstream*, é muito importante ressaltar que assim como os quadrinhos regulares foram afetados pelo *comics code authority*, a censura foi responsável pelo surgimento de um movimento *underground* dos quadrinhos, normalmente produzidos inteiramente por uma única pessoa e vendido em *head shops* e mão a mão. Considerado “o evento seminal do movimento”, segundo Patati e Braga (2006, p. 100), a publicação de *Zap Comics #19*, de Robert Crumb, aconteceu em 25 de fevereiro de 1968, contando com mil cópias em sua tiragem inicial.

O agudo Crumb havia pescado no ar o espírito dos acontecimentos a sua volta e o trouxera a seu crivo mordaz e hilariante. Isto se deu com um impacto cultural que as HQs nunca mais tinham tido, desde a ascensão dos padrões conservadores de pensamento no interior das editoras estabelecidas, onde se trabalhava com tiragens de maior alcance e de modo supostamente mais profissional. [...] A consequência mais imediata do impacto de seu trabalho foi a confluência de outros talentos do traço querendo fazer aquilo também. Quadrinhos que, sem sombra de censura, expressassem francamente o que um sujeito sentisse e pensasse. Por mais que aquilo por vezes fosse desagradável, era honesto, ousado e feito com paixão. O espírito rebelde da época e o avanço da tecnologia gráfica puseram os gibis sob controle, ou descontrole, em alguns casos, de seus autores. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 102- 103).

Durante a década de 1970, eram notáveis os trabalhos de Crumb, Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso e Bill Griffin. Notável também é o trabalho de Art Spiegelman, que teve suas primeiras publicações na revista *raw* e que mais tarde veio brindar o mundo com a obra-prima *Maus* (1980-1991). Sobre os quadrinhos *underground*, Eisner pontua:

A grande ruptura que possibilitou aos quadrinhos elevar-se ao nível da literatura veio com os gibis *underground* dos anos 60, explosivos política e socialmente. Nas mãos de jovens dissidentes, os quadrinhos mudaram nossos valores intelectuais, morais e sociais. Os novos cartunistas não se sentiam obrigados a obedecer a normas e, assim, criaram obras ultrajantes. A temática abordada era brutalmente áspera. (...). Escritores e artistas desafiavam o sistema com uma arma literária poderosa e acessível: os quadrinhos eram usados para protesto político, declarações pessoais, provocação social e expressão sexual (EISNER, 1989, p. 8).

Na década de 1970 há uma grande mudança no setor editorial e no status dos quadrinhos na França, com a proposta de publicações adultas, comparáveis ao escopo literário. A consolidação das histórias em quadrinhos, bem como sua legitimação, é fruto de uma nova geração de artistas que vivenciaram as mudanças socioculturais e políticas pós II Guerra. Para o sociólogo Luc Boltanski (1975), as mudanças no sistema educacional francês proporcionaram uma educação técnica à classe trabalhadora, como por exemplo, os cursos da *École des Arts Appliqués*, frequentada por Jean Giraud (Moebius) e Jean Claude Mézières. Consequentemente, houve um ganho de capital cultural nas classes mais baixas de um conhecimento antes limitado apenas a elite, mas que teve em resposta uma mesma não capacidade de transição entre camadas sociais (VIEIRA, 2021). A solução encontrada por

muitos desses artistas, foi entrar no mercado de quadrinhos, e utilizando seu conhecimento, criar histórias mais intelectualizadas. O pensamento de Boltanski é que, essa nova safra de artistas no meio realizou um rompimento com a tradição da história em quadrinhos produzida por roteiristas e desenhistas que não tinham meios de se expressar artisticamente por estarem atrelados às demandas do mercado. Antes os quadrinhos continham histórias pueris, focadas em uma massa amorfa, enquanto essa nova geração de desenhistas foi responsável por introduzir histórias em quadrinhos de teor literário que seriam consumidas por uma elite cultural (1975, p. 38-39). Um exemplo desse tipo de publicação é a *Métal Hurlant*, pela *Les humanoids associés*, famosa por publicar, entre outros clássicos, o *Incal*.

A Era de Bronze surge sob o cinismo sob o qual a vida era encarada, pelo clamor e luta das minorias por espaço e representação. Na época, Watergate e a Guerra do Vietnã inundavam o noticiário, e ocupavam o imaginário popular o apelo à mudança. A possibilidade de mudança de status quo esta que passa a ser o mote da nova era, iniciada oficialmente em junho de 1973, na publicação de *The Amazing Spider-Man* #121, indo na contramão da imutabilidade do herói, aumentando, assim, o grau de verossimilhança das histórias. A representação nas histórias também passou a ser uma pauta, com o surgimento de heróis como *Luke Cage* (1972), que mesmo vindo após *Black Panther* (1961), foi o primeiro herói negro a ganhar uma revista própria. O código de censura dos quadrinhos também sofreu mudanças, devido à demanda por histórias com temas “perigosos”. Além de um tom mais maduro das histórias, resultou também no ressurgimento das histórias de terror. A Era de Bronze também foi marcada pelas grandes sagas, responsáveis por reunir um sem fim de heróis em uma mesma trama. Este período viu no horizonte seu crepúsculo com o surgimento do conceito de *graphic novel*, histórias mais complexas, voltadas para um público adulto. Com *Infinite Earths Crisis*, *Watchmen* e *Batman: The Dark Knight Returns*, entre 1985 e 1986 é dado o final desta fase, quando violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar os quadrinhos, num apelo ao realismo exacerbado. A maturidade do *Incal*, nos temas abordados, no desenvolvimento de seus personagens, o aproxima desta fase dos quadrinhos. Ou seja, em estrutura temos a space opera dos *pulps*, na temática temos a aproximação da ficção científica da era de prata, e na abordagem temos as questões e desenvolvimento da era de bronze. Acontece que esta abordagem que se pretende mais madura nos quadrinhos deste momento, na maioria dos exemplares se traduz em uma sisudez, que não é vista no *Incal*. Ao mesmo tempo que aborda temas sérios como política, o faz com pontualidade necessária para transmitir uma mensagem, mas com a leveza suficiente para não pesar o clima da aventura.



Possibilidades de eras posteriores não são relevantes, por extrapolarem o tempo de produção do Incal.

A obra de Jodorowsky e Moebius não existe, portanto, no vazio; não nasce de lugar nenhum, por isso a importância dos apontamentos até aqui sobre a evolução dos quadrinhos e do pensamento sobre eles. O contexto de criação francês é distinto do norte-americano, por outro lado, toda a produção do Ocidente reverbera de certa forma as impressões cultivadas em solo norte-americano. Há muito da Era de Prata no Incal, uma vez que a própria ficção científica surge como ponto de interesse nessa época. Há muito das Eras de Prata e de Bronze, com sua crueza, ao tratar de temáticas adultas. Apesar do aspecto sombrio desta última não dar as caras na obra de Jodorowsky, toda a complexidade psicológica, o sexo, a violência estão lá sob o manto do circense e do transcendente. As histórias em quadrinhos adultas veiculadas na Europa por volta da década de 1980, eram mais próximas das veiculadas na esfera independente do que os medalhões da grande indústria norte-americana. Nesta lógica de produção, o autor tinha uma autonomia maior, além das condições necessárias para a realização de algo mais complexo.

O Incal é um quadrinho dividido em seis partes que levou quase uma década para ficar pronto. O livro que deu origem a tudo é americano. Jodorowsky é chileno e Moebius, francês. São linhas de diferentes terras, diferentes compreensões narrativas, identificações com gêneros que se cruzam. O Incal é o resultado de uma série de convergências. O caminho a ser percorrido pelo quadrinho, da narrativa ao simbólico, da interpretação à criação, tem em seu último momento analisar a transmutação da ideia entre Duna e Incal. Em um primeiro momento havia escolhido o termo tradução para nomear este lugar. Tradução, que em primeira instância significa a transposição de uma mensagem de uma língua para outra, de uma forma gráfica para outra. Tradução que também é refletir, repercutir, projetar imagem. Mas na tradução busca-se o máximo de fidelidade a um original, busca-se transmitir uma mesma mensagem. Por outra via, quando a transmutação é associada com a criação, a imagem original é decomposta e recomposta, com a distância e a quebra sendo preenchidas com novidade, apesar da imagem final não se dissociar completamente da anterior. Para tratar da narrativa do Incal, é necessário abordar os gêneros nos quais se baseia, uma vez que o corpo de uma história é por grande parte composto da tradução dos tipos, dos lugares comuns, das propostas, das abordagens, enfim, do corpo do gênero. Neste sentido, o Incal passeia por veredas interessantes, confundindo referências de dois continentes distintos, latino-americanas com realismo fantástico e européias, com surrealismo.

## 1.2 Convergências para o Incal

Alejandro Jodorowsky chega a Paris pela primeira vez aos 24 anos, em 1953, ocasião na qual foi estudar mímica com o artista do ramo mais famoso do pós-guerra, Marcel Marceau. Nesses primeiros anos, o interesse de Jodorowsky estava em um teatro de vanguarda, vindo a criar quase uma década mais tarde o *Moviment Panique*, ao lado de Roland Topor e Fernando Arrabal. Este movimento, nomeado em homenagem ao deus Pan, misturava em apresentações ao vivo teatro de vanguarda com cinema e literatura. Neste ínterim, Jodorowsky publicou diversos livros e peças teatrais. No final dos anos 1960, dirigiu peças de vanguarda em Paris e na Cidade do México. Também criou a tira de história em quadrinhos *Fabulas Panicas*, e lançou seu primeiro filme, *Fando y Lis*, em 1967, baseado em uma peça de Arrabal.

Como latino-americano, Jodorowsky nasce em uma terra onde o mágico é arraigado à expressão, é uma forma de perceber a realidade, traduzindo-se de maneira magistral no gênero realismo fantástico, porém como fora ainda jovem para a Europa, viveu a intensidade das vanguardas na carne. De que lado o criativo do artista estaria na produção de suas obras, na produção do Incal, é uma espécie de fragmento da disputa entre essência e existência. Em outras palavras, seu processo e anseios criativos poderiam se enveredar por dois caminhos claros, no que tange a tema e forma, sob o prisma da terra onde nascera, ou da terra onde escolhera viver. As escolhas narrativas a partir de então, estão sob o julgo do que se é a priori ou do que se fez.

Associa-se a origem do realismo fantástico (ou mágico) como uma resposta aos movimentos de vanguarda na Europa. Uma literatura que acentua o imaginário e o mítico, bem como os elementos próprios da cultura latino-americana. O termo realismo mágico surgiu pela escrita do crítico de arte e historiador Franz Roh, na Alemanha, em 1925. Na Itália, Massimo Bontempelli, mencionava essa nova forma de conceber arte como fórmula para superar o futurismo. Para ambos, “a nova estética refutava a realidade pela realidade e a fantasia pela fantasia, ou seja, propugnava buscar outras dimensões da realidade, mas sem escapar do visível e concreto” (CHIAMPI, 1980, p.22) Só em 1948, Arturo Uslar Pietri, escritor Venezuelano incorporou o termo na crítica ao romance hispano-americano, em *Letras y hombre de Venezuela*. No ano seguinte, Alejo Carpentier batizou o movimento literário no prefácio do seu livro *El Reino de este Mundo*, no qual narra sua visita ao Haiti. Dissidente do surrealismo, Carpentier considerava o maravilhoso como princípio ordenador de sua narrativa (LOPES, 2008). Para ele, o artista extrai dos fragmentos do mundo a matéria a ser transformada. Em sua essência, o movimento rompe com uma representação realista ou

naturalista tradicional, incorporando técnicas e estilos do modernismo, com o objetivo de recriar a experiência latino-americana. Neste intento, abolia-se o otimismo civilizatório, em direção a uma outra realidade informal da mitologia, da história e da memória popular do continente. Em termos de estilo, o realismo fantástico simbolizou uma reconciliação com a figuração narrativa e uma superação do experimentalismo sintático dos textos modernistas, sem abdicar do horizonte pressuposto pela “realidade”. Em relação ao conteúdo, são incorporados elementos sobrenaturais, subvertendo o conceito de tempo cronológico e espaço euclidiano, fundamentais para o realismo histórico. Desta forma, permite-se a intervenção mágica do imaginário humano na criação representativa de outras dimensões da realidade experimentada e na descoberta de camadas mítico-lendárias da memória popular que recuperaram um elemento maravilhoso das narrativas. Segundo Schollhammer:

A noção de realismo mágico na América Latina não se limita a denominar uma renovação técnica da narrativa do romance moderno, mas rapidamente é interpretado como expressão cultural de algo essencialmente hispano-americano. Este "algo" recebe, ao longo dos debates, interpretações que variam entre os extremos: por um lado, um fundamento ontológico de uma expressividade artística na cultura hispano-americana e por outro, uma visão fenomenológica que interpreta a questão de identidade cultural dentro de uma percepção singular do tempo e do espaço. (SCHOLLHAMMER, 2004, p.119)

Estes elementos conciliatórios com a própria história enquanto povo, enquanto cultura, podem ser percebidos de maneira mais acentuada nos últimos trabalhos de Jodorowsky, como *Poesia sem fim* (2016) e *A dança da realidade* (2013), que centram em suas memórias, a de seus familiares e seu país de origem, como se este movimento só pudesse criar frutos dentro de sua própria terra, pois o que fala dentro de uma obra de realismo fantástico é a memória individual, que é a memória de um povo, é uma voz que não vem de qualquer lugar, que vem de uma extensa árvore cuja seiva é o sangue. Mas a maior prova do contrário, ou talvez uma a mais feliz exceção, seja a literatura do português José Saramago.

Nos quadrinhos, também podemos perceber melhor a presença do realismo fantástico, obras como *Moonface* (1992) e *A louca do sagrado coração* (1998), que deixam essa faceta mais clara. Mas abandonando a concepção de realismo fantástico como algo plano, podemos ver os diferentes níveis em que as obras de Jodorowsky assumem essa faceta, podendo esticar esse conceito para onde existiria apenas o surrealismo. Na crítica contemporânea, Spindler percebe o realismo mágico como algo mais abrangente, e sugere três classificações para dar conta de seu escopo. Primeiro, haveria o realismo mágico metafísico (SPINDLER, 1993, p. 79), que remete ao conceito original do termo, ainda na Alemanha. Nele, é induzido um senso de irrealidade pela técnica do estranhamento, através do qual uma cena é narrada tal qual fosse algo novo e desconhecido, sem recorrer explicitamente ao sobrenatural, como nas

narrativas surrealistas. Em seguida, há o realismo mágico antropológico, que se relaciona com a cultura de um povo ou grupo social. Segundo Spindler (1993, p. 80), aqui o narrador normalmente possui uma voz dupla, isto é, às vezes relata acontecimentos de um ponto de vista racional (componente realista), outras vezes do ponto de vista do crente em magia (elemento mágico). Finalmente, o realismo mágico ontológico, lida com a relação entre o elemento racional e o mágico sem recorrer a nenhuma perspectiva cultural em particular. Nessa forma de realismo mágico, o sobrenatural é apresentado de um modo realista, como se não contradissesse a razão e não são oferecidas explicações para os acontecimentos sobrenaturais do texto.

Posto isto, podemos relacionar os últimos filmes da carreira de Jodorowsky como pertencentes ao segundo tipo de realismo mágico (antropológico), enquanto os quadrinhos mencionados, à primeira forma (metafísico); ao passo que obras antes relegadas ao puro surrealismo, como *El Topo* (1970), podem ser vistas dentro do terceiro estrato (ontológico). Mas há de se ter o cuidado de não limitar, nem expandir demais um conceito, e ao tentar cobrir todo o fazer de um artista dentro de uma única esfera, corre-se o risco de cair nesse precipício. Jodorowsky, ao longo de sua carreira, mostrou-se um grande autor de ficção científica, por exemplo, que entre realismo mágico e surrealismo, não fica necessariamente mais perto de uma coisa nem outra.

O historiador da arte e da história da cultura Jorge Coli, em uma entrevista de 2009 sobre Jodorowsky, pontuou a distância do autor do realismo mágico latino-americano: “Penso mais num surrealismo universal, penso em Buñuel, em Artaud, com um elemento suplementar de riso embutido na criação”. Também do espiritualismo óbvio: “O espiritualismo de Jodorowsky é tecido de invisível, que, porém, conecta uma coisa à outra, dá sentido a elas, por caminhos inesperados. Sua obsessão maior é o absurdo, não como constatação angustiada, mas como revelador de tecidos sentidos, eles também, do absurdo”. Tratando-se do surrealismo, o movimento foi criado sob forte influência dos pensamentos de Sigmund Freud, com a pretensão de produzir um tipo de arte que estava sendo suprimido pelo realismo, um tipo de arte altamente induzido pelo inconsciente. Não que o inconsciente deveria suprimir a realidade, mas os surrealistas pensaram que ambas poderiam ser combinadas em uma nova forma de experimentar o sensível. A arte surrealista era produzida na combinação do representativo, do abstrato, do irreal e do inconsciente. Ela deveria libertar-se das exigências da lógica e da razão, ir além da consciência cotidiana, como uma expressão dos sonhos. Percebe-se aqui como estão distantes o surrealismo e o realismo fantástico; enquanto o primeiro usa do impossível para tratar dele hermeticamente, o segundo é toda uma expressão

de uma história, de um lugar, de um povo, da memória. Pois bem, o próprio líder do movimento surrealista, André Breton, sintetiza de maneira bastante clara os fundamentos desta vanguarda:

No limite, e isso desde anos, exatamente depois que terminou o que poderíamos chamar de época puramente intuitiva do surrealismo (1919-1925), no limite, eu dizia, nós procuramos colocar a realidade interior e a realidade exterior como dois elementos com poder de unificação, prestes a tornar-se comum. Essa unificação final é o objetivo supremo da atividade surrealista: a realidade interior e a realidade exterior estando, na sociedade atual, em contradição – nós vemos em tal contradição a causa mesma da infelicidade do homem, mas também a fonte de seu movimento – nós nos demos por missão colocar em todas as ocasiões essas duas realidades em presença, de recusar a preeminência de uma sobre outra em nós, de agir sobre uma e outra não ao mesmo tempo, pois isso suporia que elas estão menos distantes (e acredito que aqueles que pretendem agir simultaneamente sobre elas ou nos enganam ou são objeto de uma inquietante ilusão), de agir sobre essas duas realidades não ao mesmo tempo mas alternadamente, de maneira sistemática, que permite apreender o jogo de sua atração e interpenetração recíprocas e dar a esse jogo toda a extensão desejável para que as duas realidades em contato fundam-se uma à outra (BRETON, 1992, p. 231).

O riso na lógica criativa indicado por Coli também é um elo da obra de Jodorowsky com a vanguarda, uma vez que o sonho, a contradição lógica e o humor são vistos como recursos a fim de libertar o homem da existência utilitária. O sonho e o inconsciente também aparecem como importantes conectores, mas enquanto os surrealistas rejeitam a ditadura da razão e valores burgueses como pátria, família, religião e trabalho, Jodorowsky não se permite abrir mão destes preceitos negados pelo surrealismo. Jodorowsky não esquece de Tocopilla; sempre que pode traz a família para dentro dos próprios trabalhos, podem não ser ligados a uma religião, mas são carregados de uma grande espiritualidade, e um homem que teve tantos ofícios na vida - cineasta, ator, poeta, escritor, roteirista e psicólogo ("psicomago", como se autodenomina) - não poderia se dizer avesso ao (próprio?) trabalho. Lembrando que o surrealismo enquanto movimento artístico era mais do que uma visão estética, era uma maneira de enxergar o mundo para além da arte. Crê-se, contudo, que o maior ponto de contato entre Jodorowsky e o movimento surrealista é a busca por uma poética da alucinação, de ampliação da consciência. É sob esses preceitos que ele tenta construir sua adaptação de Duna, pretensões que crescem tanto a ponto de tornar o projeto infilmável. Nas palavras de Jodorowsky, ele queria que as pessoas ao assistirem seu filme tivessem a experiência de tomar LSD, sem a necessidade de se drogar.

Sobre a pergunta de qual movimento (realismo mágico ou surrealismo) Jodorowsky se aproxima mais, diria que ele ficaria em algum lugar entre ambos, talvez de maneira desproporcional, mas não de maneira que excluísse uma a outra. Sua forma de arte, a psicomagia, é uma forma de reconciliar as feridas do espírito; mas seria esse espírito aquele

que desbalanceadamente sofre o sufocamento da razão, ou um espírito que mistura memória pessoal e cultural, na construção de um eu que é ao mesmo tempo pessoal e coletivo?

Seja qual for a resposta, coloca-se agora o fato que talvez o surrealismo seja mais próximo da ficção científica, égide sob a qual construiu grande parte da sua obra em quadrinhos, e da qual o Incal é o exemplar mais notório. Para pensar nas possibilidades que a ficção científica abre, para articular com os gêneros que abordamos até aqui, antes do Incal, a primeira obra de ficção científica data do início do século XIX, mais precisamente de 1818, com o lançamento de *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, de Mary Shelley. Na história, conhecida por todos, o dr. Victor Frankenstein faz uso de vários pedaços de corpos e do galvanismo para criar vida, em sua obsessão por vencer a morte. A proposta cabe perfeitamente com a ideia de David Allen (1976), que determina como condições para ser ficção científica a extrapolação dos efeitos humanos de uma ciência também extrapolada e produtos de uma tecnologia de igual conjugação. Contemporâneo a Allen, Rabkin (1977) pontuou sobre uma âncora ao real na ficção científica, que a tecnologia presente nas histórias deve ser uma variação do conhecimento aceito. Segundo ele, o que define o gênero é um discurso que “pressupõe a racionalidade científica”. Posteriormente, Darko Suvin (1984) acrescenta o conceito de *novum*, dando continuidade ao pensamento anterior. Nele a ficção científica se distingue pela predominância ou totalidade narrativa de uma “novidade validade mediante a lógica cognoscitiva”, ou seja, este conceito pontua a presença de aparatos técnicos ou seres estranhos, e, mais importante, a lógica do contexto em que a narrativa se desenrola dentro de um fundo científico. Continuando o pensamento de Suvin, o gênero:

(...) se caracteriza também pelo estranhamento cognitivo, onde se reproduz uma relação dialética entre as regras, suas alterações que governam o mundo fictício que nos prende na trama. Quanto mais sutil essa mudança mais interessante para nosso entendimento. Nesse aspecto, o chamado “sense of wonder” ou “sentido de maravilhoso” de Darko Suvin, possui um caráter fundamental trazendo ideias que possuem um caráter fundamental com ideias que podem ser interpretados como a evolução de um princípio que pressupõe a presença de um fato extraordinário cotidiano e interpretando-o pela consciência do real (YATTI e DIAS, 2021, p. 2).

E continuam:

Este processo seria fundamental para causar, em alguma medida, o choque entre o que a consciência admite como parte de sua experiência imediata, e esse algo novo que vem desafiar a experiência. Às vezes chamado de “estranhamento”, tal choque está na base de toda a ficção especulativa (YATTI e DIAS, 2021, p. 2).

Também em 1984, um dos mais célebres escritores de ficção científica, Isaac Asimov, conhecido por criar todo um vasto e complexo universo centrado na robótica, definiu os elementos que, segundo ele, sedimentam o gênero. São eles fatos, acontecimentos surreais, ambientes sociais inexistentes e mudanças no nível da tecnologia e ciência. Este uso do

surrealismo não é pautado no inconsciente ou sonho, como preconizado pelo movimento de vanguarda, mas acontece na retratação de ambientes sociais inexistentes. Acontece que estes acontecimentos fora do escopo do real, se inserem na realidade através do processo de derivação a partir do qual é criado.

A ficção científica utiliza o futuro para falar das questões do presente, o surreal para tentar entender a realidade. Por fim, cabe pontuar o pensamento de Umberto Eco que, em *Sobre o espelho e outros ensaios* (1989), dá quatro possíveis caminhos que a ficção científica pode tomar. Primeiro há a alotopia, que “se constitui a partir da construção de um ambiente próprio desvinculado ao nível do discurso, considerando que uma vez o mundo alternativo, não interessa mais as relações com o mundo real a não ser pelas alegorias” (YATTI e DIAS, 2021, p. 2). Nesta vertente, se retrata um mundo com leis e fenômenos próprios. Em contrapartida, existe a utopia, com a projeção de uma sociedade ideal, sem necessariamente haver um tempo ou localização definidos. Em terceiro temos a ucronia, que é fundada do questionamento-mor que se traduz em duas palavras “e se?” Nessa forma de narrativa, é apresentada uma realidade em que a história tomou um rumo diferente. A quarta e última forma são a metatopia e a metacronia, postas aqui como uma, pois tratam basicamente do mesmo princípio, aquele que Umberto Eco diz ser o mais característico da ficção científica. Nelas é apresentado um futuro possível, baseado no real do presente, num exercício imaginativo que completa as fundações do agora em suas transformações para o depois. “A FC de fato gera hipóteses dentro da conjecturabilidade, podendo por vezes antecipar conquistas tecnológicas e suas implicações sociais” (YATTI e DIAS, 2021, p. 2).

Pois então, a influência que Jodorowsky carrega consigo é o mágico de sua terra natal ou da libertação da razão para além da realidade cotidiana? É notório que o *Incal* é uma obra de ficção científica, algo entre uma alotopia ou uma metacronia esticada demais no tempo, apesar de preferir a primeira definição, uma vez que as alegorias que o autor constrói ao longo das páginas, são como o real se liga à fabulação. O *Incal* é uma obra tão singular do gênero, que acaba se encaixando em características de várias subcategorias da ficção científica (ALLEN, 1976), com exceção apenas da chamada ficção científica dura. Na ficção científica branda, em contraponto a anterior, que foca menos nas questões ligadas às ciências exatas e centram mais no humano; na *space opera*, onde são utilizadas as ferramentas da ficção científica com o único intuito de contar histórias de aventura para entreter; na fantasia científica, em que o elemento científico surge mais como inspiração do que ingrediente do conteúdo ficcional; na distopia, na qual se apresenta uma visão pessimista do futuro, crítica ao

nosso progresso, o oposto da utopia, aqui as questões sociais sob a luz do conhecimento científico ou em modelos de civilização arrasadas estão em constante tensão; e no *cyberpunk*, que engloba uma disparidade entre um contexto tecnológico super avançado e a vida decadente da população, sob o jugo de esquemas de governo falidos, muitas vezes tomados pelas figuras de grandes corporações. O *Incal* tem de tudo isso e ao mesmo tempo em que não se encaixa em nenhuma delas completamente, é uma obra que transcende.

Voltando à pergunta sobre os alinhamentos ao gênero da ficção sobre o qual Jodorowsky se debruçaria. Em um primeiro olhar, é mais fácil aproximar o surrealismo da ficção científica, além de ambos terem nascido na Europa, ambos tratam de um exercício de imaginação que vai para além da razão do presente, sob a perspectiva de novas formas de experimentar o sensível, seja através da comunhão entre inconsciente e consciente, seja na transformação para uma um pós-realidade. Mas Jodorowsky saiu de Tocopilla com cinquenta dólares no bolso, seus pais queriam que fosse médico, mas o jovem tinha não só o ímpeto, mas a cabeça dura de um artista. Na França, compôs pantomimas com Marceau, mas antes de *Fando y Lis*, meteu-se no teatro, até mesmo pintou paredes e, é claro, passeou em círculos surrealistas, mas se distanciou deles. Quando fundou o *Moviment Panique*, foi para zombar, uma verdadeira afronta, ao surrealismo e sua intransigência.

O título que dá nome a obra que analisamos remete ao objeto que é encontrado e pode decidir o destino de todo o universo (*incal*). Mas este não é apenas um objeto importante, ele é uma coisa viva, que possui voz. Em determinado momento da história, ele conta ao seu portador, “Eu não sou um computador, eu estou vivo! Assim como você! E as linhas de força do destino nos uniram para que a justiça fosse feita!” Em outro momento, o personagem Kill arrisca uma definição, “no planeta mais insignificante do Império, nasce uma nova luz da galáxia... Não é nada do que você citou... É uma consciência pura... Uma emanção direta do plano divino; o poder, portanto, vem de Deus...” O *incal* objeto, portanto, não é uma representação do inconsciente e do sonho, apesar de que deus é um conceito internalizado, ele é a própria magia que irrompe de uma realidade, que mesmo não sendo a nossa, é a que fundamenta a história. Nunca temos uma clareza do que é o espaço, bem como o tempo perde o seu sentido mais comum. O *Incal* obra é, portanto, o momento em que o realismo fantástico se encontra com a ficção científica. Partindo do princípio que a imaginação posta em quadros na criação de um universo totalmente diferente é a realidade, o objeto *incal* é o elemento que deflagra o estranhamento, que faz a obra tomar contornos abstratos, o que nos permite classificar o *Incal* como pertencente ao realismo mágico metafísico.



Mas o Incal não foi criado sozinho por Jodorowsky e suas influências, na realidade ele é resultado do encontro de duas mentes em ebulição, sendo o outro lado da equação representado por Moebius. O pseudônimo Moebius, pelo qual Jean Giraud ficou mundialmente conhecido, apareceu pela primeira vez na revista *Hara Kiri* e passou década antes de voltar a usar o nome que inventou para si novamente. Para ele, reservou a assinatura de trabalhos mais experimentais, os de fantasia e ficção científica. Dez anos após a publicação da última tira na revista *Hara Kiri*, fundou com a editora *Les Humanöids Associés* junto dos parceiros Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet e o diretor financeiro Bernard Farkas para publicar a revista trimestral *Métal Hurlant*. Famosa pelas suas histórias de ficção científica, e por seus temas maduros, pouco desenvolvidos na época, servindo de inspiração para diversos quadrinistas e cineastas. Dionnet, buscava a maior variedade de temas e estilos gráficos, e apesar da predominância da ficção científica e da fantasia, outros temas também possuíam espaço. A revista foi um sucesso e logo diminuiu a periodicidade.

Com uma proposta esotérica da experiência fantástica, a *Métal Hurlant* fez escola no uso da ficção científica e do horror como pressupostos para aspirações mais abstratas. Enquanto com Druillet o misticismo ganha espaço com um leiaute complexo beirando a psicodelia, com Moebius a narrativa desfalece com pontilhados e hachuras na grandiloquência plástica de uma projeção astral – ou, pelo menos, era esta a intenção de autor. “Pela primeira vez, ao que parecia, havia quadrinistas que produziam obras com uma proposta culta esperando explicitamente que elas fossem reconhecidas como arte” (VARGAS, 2016, p. 32-33).

Segundo relatado pelo próprio Jodorowsky no documentário *Jodorowsky's Dune* (2013), após o sucesso de *El Topo*, conseguiu carta branca para fazer um filme ainda mais singular, foi como surgiu *A montanha sagrada* (1973), um dos filmes mais “estranhos” já feitos. Mais uma vez bem sucedido, ele aspirou alçar um voo ainda mais alto, e um dia, de súbito resolveu adaptar o grande romance de ficção científica *Duna*, mesmo sem ainda tê-lo lido. Junto do produtor Michel Seydoux, comprou com facilidade os direitos do livro, pois a história era considerada inviável para ganhar as telas. Com a quantia de dez milhões de dólares (uma grande quantia para época), Jodorowsky pôde enfim partir na missão de compor sua equipe e o primeiro lugar a ser ocupado era o de um desenhista de quadrinhos que tivesse “genialidade e velocidade”, que pudesse servir de câmera e propiciar um estilo visual na composição do roteiro. E foi por acaso que encontrou Moebius, perfeito para suas intenções. Segundo Jodorowsky, Moebius produziu mais de três mil desenhos para compor o *storyboard* de *Duna*, e que graças ao talento do francês, o roteiro do projeto nunca filmado se realizou como se tivesse acontecido, pois todos os figurinos, posicionamentos de câmera, cenários, ganharam vida, de alguma forma, através da arte do desenhista.

A equipe cresceu com Christopher Cross, desenhista de capas de livros de ficção científica, escolhido para ser o designer de naves e do espaço, que fosse diferente do estilo norte-americano. H. R. Giger, um pintor suíço, somou ao projeto para dar vida ao que concerne ao lado dos vilões da história, haja vista seu estilo pesado, agressivo e soturno. Danny O'Bannon, um jovem garoto que fazia filmes *indies* na época entrou na equipe depois da decepção de Jodorowsky com a “arrogância” de Douglas Trumbull, que trabalhara em *2001: Uma odisséia no espaço* (1969). Chegaram a ser cooptados também os gigantes *Pink Floyd*, Orson Welles e mesmo Salvador Dalí, que cujo resultado da negociação resultou em um salário de cem mil dólares por hora. Mas o projeto ganhou proporções tão grandes que tornou-se infilmável ou, segundo Jodorowsky (2013), sabotado por Hollywood, por ser chileno-francês e por sua mensagem não condizer com a moral e as regras da indústria de cinema mais popular do mundo. Mas, ele continua, o storyboard que produziu ao lado de Moebius rodou em todos os grandes estúdios americanos que anos mais tarde lançaram *Star Wars* (1977), por exemplo, que parecia derivado em vários elementos, e ainda, grande parte da equipe que reuniu fora chamada para compor a de *Alien* (1979), outro clássico do cinema hollywoodiano.

A adaptação de Duna, conforme pretendia, não seria *ipsis litteris*; pelo contrário, o objetivo não era respeitar a história, mas recriá-la. Na visão do artista, uma obra não pertence a aquele que a concebeu, ela vai além e é apreendida numa condição mítica por intermédio do inconsciente coletivo. O que de original criara para Duna, Jodorowsky utilizou para dar vida ao Incal. A frustração foi evidente, haja vista que a dupla que deu origem ao quadrinho trabalhou durante um ano inteiro, “oito horas por dia”, na gênese de um projeto que morreu no quase, mas então houve a ideia, que como relata o escritor no documentário sobre Duna, surgiu enquanto contava para Moebius. No processo criativo, Jodorowsky enviava notas gráficas para Moebius, um roteiro ditado e improvisado, enquanto o segundo pôs-se na condição de escrever uma página por dia. Quando foi proposto o projeto, aconteceu na forma de um romance gráfico de cinco partes, cuja última parte teria o dobro de tamanho.

A construção do Incal é complexa e vem inteiramente de mim. Os personagens do ciclo se organizam em pares e, juntos, formam entre si uma estrela de seis pontas, tal como a junção dos dois Incas - com a quintessência emanando do centro. Daí a necessidade de seis volumes. A forma corresponde ao conteúdo. No Incal, há sete personagens: DiFool, Deepo, Animah, Metabarão, Solua, Tanatah e Kill “Cara-de cão”. Podemos dizer que o andrógino é formado pela união dos outros seis. Da mesma forma, os volumes se organizam em pares (JODOROWSKY *apud* ANNESTAY, 2021, p. 252).

Apesar da criação espontânea e improvisada do roteiro e da liberdade da arte, a estrutura do Incal, bem como suas referências simbólicas centrais, surgem como norte desde

sua concepção. Segundo o autor, o universo que ele criara não é possível de ser compreendido pelo intelecto, pois ele escreveu com algo diferente também. Aqui podemos voltar à discussão anterior, sobre que tipo de arte pode ser criada por uma esfera que não o intelecto. Uma resposta rápida e rasa poderia indicar o surrealismo por remeter ao inconsciente, mas querendo os artistas adeptos dessa forma de artística, ou não, qualquer ideia capaz de ser traduzida em uma forma de expressão, faz o percurso do inconsciente para o consciente. Ao tentar representar um sonho, por exemplo, é preciso pensar na forma que essa manifestação vai tomar, e nesse processo acontece a tradução do sonho para um simulacro, irremediavelmente maculado pela consciência. A afirmação de Jodorowsky, desta forma, é enigmática, bem como a obra que concebera. Apesar de ter em sua biblioteca obras de todas as religiões, de conceitos como cabala e alquimia, ele diz não crer exatamente no esoterismo, mas que o utiliza como elemento da Grande Beleza. A Beleza, no seu sentido ontológico, é concebida por ele mesmo em seu livro sobre o tarô (2016), como reflexo da Verdade, algo inatingível ao intelecto humano. Por dedução, consideramos que o esoterismo é elemento para uma forma de conceber o simulacro todo, uma forma de acessar a esfera que nos cabe da realidade e exprimi-la, uma vez que há uma evidente herança platônica na concepção de um conhecimento último.

Esse pensamento acerca de um mundo possível acaba sendo coerente com a proposta do quadrinho, que segundo o autor não possui o objetivo de “passar uma mensagem, e sim para narrar uma aventura” (JODOROWSKY *apud* ANNESTAY, 2021, p. 308). Mesmo com suas empreitadas mais grandiosas, como seu estudo do tarô ou a criação da psicomagia, que veremos mais adiante, seu objetivo nunca foi explicar a realidade, mas de certa forma, iluminar um processo individual de cura ou conhecimento. Iluminar um caminho, caminho este que é a essência de uma aventura.

### 1.3 Trama

A história do Incal começa com John DiFool sendo espancado, para depois ser lançado na alameda do suicídio. O objetivo dos agressores é fazer com que fale a respeito de um objeto que teria consigo. Salvo por policiais robô, ele dá sua versão dos fatos, ocultando a descoberta de um artefato misterioso. A verdade é que, fugindo da perseguição de um trabalho que dera errado, escondeu-se nos dutos da cidade, e depois de horas andando encontrou um ser moribundo que lhe confiara o Incal. Voltando para sua morada, encontra uma gigantesca aglomeração diante dela, deparando-se então com Deepo, sua gaivota de concreto, pregando para a multidão. “O pássaro sagrado” era capaz, além de falar, de realizar

milagres. DiFool interrompe o culto, fazendo o pássaro cuspir o incal. É quando a cena é invadida por bergs (seres alienígenas de outra galáxia, que dizem ter o intento de invadir o império humano) e por bandidos, começando uma matança e confusão que viria a se transformar em uma guerra civil. Preso pelos corcundas do presidente (daquele planeta, o qual nunca identificamos qual é), DiFool é levado até a presença deste, que no dia em questão está sendo clonado em outro corpo. Sua aparência malfeita, será trocada por uma idealizada. DiFool é bem recepcionado, mas com falsidade, e sua farsa ao narrar que não sabe do incal, é descoberta quando começa a flutuar e vomita o objeto no presidente. Rapidamente ele dá um jeito de fugir, escondendo-se em um dos vagões de um trem para a Cidade Tecno. No interior do trem, o protagonista conversa pela primeira vez com o objeto, que lhe revela ser vivo. John DiFool é esquartejado, sem realmente o ser. Nessa separação dos membros, o incal evidencia as pulsões que dominam a razão, quando o espírito falha. Faz parte do processo de transformação de John. Na Cidade Tecno, onde corpos são enviados para fazerem a partir deles robôs e outros utilitários, o protagonista é capturado. Longe dali, Tanatah, rainha dos rebeldes que habita o submundo, usa o sequestro do filho do Metabarão, como barganha para que este vá caçar a cabeça de DiFool.

Apesar do Incal derivar de Duna, já nesse começo podemos apontar diversas diferenças, como o ritmo da história. Enquanto o Incal é uma aventura que já no meio da ação avança de maneira bastante dinâmica em um espaço relativamente curto de tempo, Duna é uma história muito mais climática, com as várias peças que compõem seu tabuleiro sendo apresentados lentamente; e mesmo depois que a ação é deflagrada, o percurso traçado pelo protagonista Paul Atreides é de uma longa passagem de tempo e mantém no decorrer o ritmo da apresentação. As críticas à tecnologia são colocadas de maneiras diferentes, enquanto o Incal tem um tom de sátira. Ao abordar os robôs, por exemplo, a sobriedade de Duna já coloca a IA como extinta, por conta de uma guerra entre homens e máquinas. Mesmo o personagem do presidente, que vem da interpretação do barão Harkonnen, aqui é colocado de maneira muito mais burlesca. Ponto definidor das similaridades entre Duna e Incal vem da interpretação da jornada do herói, partindo do horizonte da ficção científica, para tratar dentro de um épico espacial, questões humanas como a fé, a ciência, a política e questões sociais do nosso tempo.

No Incal, os tecnos cultuam a Treva e para cumprir com as vontades dela, de apagar todas as luzes da criação, utilizam de ovos de sombras para consumirem as estrelas. DiFool presencia o lançamento de um desses ovos, enquanto espera seu esquartejamento, mas é salvo por Deepo. Esconde-se em fuga dentro de um maquinário e ao ser atacado por um monstro lá

dentro, vê o incal transmutá-lo em outra coisa, uma rosácea, dentro da qual encontra o incal negro. A cidadela é explodida com as ações do Incal e dos escombros surge Animah, irmã de Tanatah, montada em um rato gigante. Após uma conexão inexplicável, DiFool entrega o incal negro para ela e é encontrado pelo Metabarão, o homem mais mortal da galáxia. Na cidade-poço a rebelião continua, o Metabarão leva DiFool e Deepo para Tanatah, presumidamente mortos. Quando a verdade se revela, Solua (o filho andrógino do Metabarão), o Metabarão e DiFool confrontam um exército de criminosos e são vitoriosos. Admitindo sua derrota, Tanatah, se junta aos outros e decide lhes mostrar uma saída pelo fundo da cidade, pelo ácido, uma vez que o presidente clonara seu corpo mais uma vez, e agora toma a forma da necrossonda, um robô cuja única finalidade é morte de quem lhe cruzar o caminho. É interessante notar, no paralelo com a obra de Herbert, que tanto a Treva, como a ameaça inicial dos psicorratos (tratada a seguir) são formas de representar o medo, antagonista metafísico de Duna.

Descendo o lago de ácido, chegam ao lixão, onde são cercados pelos psicorratos, cujo poder implica, quanto maior o temor do outro de ser atacado, mais estes crescem e se multiplicam. Animah surge e lhes explica a peculiaridade, para depois guiá-los através da paisagem inóspita. Para fazer a travessia, o grupo de protagonistas fazem uso do incal, e da pacificação de diversos conflitos internos, enquanto a necrossonda abre caminho pela força bruta, se destruindo e assumindo novas formas no processo. A saída é o sol-coração, no centro da terra, onde uma das chaves é unificar a paz dentro do coração de cada um do grupo, pôr-se em harmonia com o espelho, atravessar uma floresta de cristais que pede movimentos sutis, para baixo, despir-se dos autoconceitos. A união dos dois incas mais Solua, dá vida à nave-estrela. Quando são enfim alcançados pela necrossonda, esta já não passa de uma câmara com patas, transmitindo para todo o planeta. John DiFool a enforca e grita para todos os televiciados saírem de suas casas e verem a luz. No Planeta de Ouro, centro do império e lar da Imperatriz, soberana do império humano na galáxia, Raimo, homem fiel do império, chega com seu grupo para mostrar o perigo que todos correm, na imagem de um pedaço de carvão, que foi tudo o que sobrou de um sol devorado por um ovo de sombra. Quando denuncia os tecnos, os mesmos desvelam a traição, atacam o Imperatriz e prendem Raimo e seu grupo em Aquaend, um planeta prisão onde tudo é oceano e tempestade. Essa parte da narrativa do Incal é particularmente interessante por possuir uma correlação clara com a segunda parte de Duna, em ambas obras os protagonistas em suas jornadas de aperfeiçoamento interior, devem passar por uma série de provações espirituais e rituais para prosseguir em seu caminho rumo ao sagrado. Os planetas prisão dos dois

universos são inóspitos por climas opostos, enquanto Aquaend é um gigantesco oceano onde sempre chove, Salusa Secundus é quase tão árido quanto Arrakis, também conhecido como Duna.

Depois de não conseguir destruir os ovos de treva, o incal busca outra coisa que possa lidar com o material do qual eles são feitos, o que os leva justamente para Aquaend. Lá, em uma cidade submarina, eles encontram o grupo de Raimo e a verdadeira Imperadoratriz, formando todos uma aliança contra a treva. O plano é utilizar as medusas gigantes do planeta, que após uma mutação produzida pelo incal, se transformam em armas capazes de ferir os ovos de treva. John DiFool treina enquanto os preparativos do plano são feitos, o objetivo é nos planeta dos bergs, durante as grandes festas quinquenais de fecundação, vencer o desafio e fecundar a protorrainha. Mais de cem mil medusas modificadas são lançadas para lutar contra os dez mil ovos de treva, e John DiFool vence o desafio contra milhares de adversários, com auxílio do incal. Nas núpcias reais, a protorrainha, disforme, assume a forma de Animah (amor incorrespondido de DiFool) e os dois concebem a nova prole de milhões de berg. Findo o ato, ela parte para desintegrar John, mas ele novamente apela para o incal. Segundo a protorrainha, o objeto pertence aos bergs por direito, ele daria início a uma era de ouro para sua civilização. Em troca, DiFool pede o Planeta Tecno, para destruí-lo, então começa o ataque. Com o sucesso da empreitada, a protorrainha desintegra o corpo do protagonista e vai embora ressentida. Mais tarde, Tanatah e o Mestabarão utilizam o incal para reconstruir o companheiro. Quando todos os ovos de sombra foram neutralizados e a vitória parecia certa, o Imperadoratriz surge tomado pela Treva.

O Imperadoratriz é apenas uma manifestação da Treva que pode surgir em qualquer lugar, deve-se então segui-la até a origem. A próxima parada é a estrela de guerra. Com as forças que Raimo conseguiu angariar para a investida, o grupo de protagonistas inicia uma grande batalha dentro do complexo militar. Lá, Solua, avatar do incal, e o tecnocentralizador, avatar da Treva, lutam com o resultado da libertação da Treva. A possessão da Imperadoratriz atinge um nível crítico, levando Solua a destruí-la e ser coroado a nova autoridade-mor da galáxia. Ele estabelece um inimigo número um, a Treva, que deve ser detida a qualquer custo. Faltam vinte e dois dias para a escuridão ser total, segundo a voz do incal, que fala através de Solua, é que todos os humanos entre em estado de êxtase soturno, chamado “sonho teta”. Depois dos esforços comunicacionais, setenta e oito trilhões de humanos ainda não estavam em sonho teta, pois não eram desta galáxia, e são sim os filhos de DiFool com a protorrainha na galáxia berg. Ele parte então para lá, a fim de converter trilhões em quarenta e oito horas. É importante indicar aqui que desta ideia de várias versões de John DiFool existirem na galáxia

berg (a seguir), ou mesmo, de todos os seres humanos terem de partilhar uma mesma emanção espiritual, um mesmo sono, vejo um resquício da ideia que Jodorowsky criou para o final da sua versão de Duna. Nela, Paul era morto, mas continuava a habitar cada ser humano, que poderiam ser vistos falando através de sua voz, após ter transcendido.

Chegando no planeta principal, ele encontra uma civilização decadente, onde todos possuem o seu rosto e odeiam a figura do pai, ou seja, ele. Ele é preso e humilhado perante uma multidão, em seu julgamento decide castrá-lo. Deepo argumenta com a protorrainha sobre seu ressentimento quanto a John, convencendo-a que nunca o amou realmente, que se apaixonara pelo incal que ele carregava consigo. Sem amá-lo, não poderia odiá-lo, o que a faz interceder por ele. A mãe desce aos seus filhos, que pela primeira vez tem contato com o amor vindo dela. Seguindo suas instruções, setenta e oito trilhões restantes também entram em sonho teta. O incal agora está pronto para absorver a energia que emana da consciência do sonho da humanidade. Quando a Treva se manifesta, arrasta todos para o círculo do pesadelo, onde a putrefação, a disformia e a violência acomete o grupo. Vencido o primeiro círculo, vem o segundo onde o ataque é dirigido ao próprio incal, que pede que entrem em um nível mais profundo de sonho. Daath. Pede que o grupo se entregue, o que os integrantes fazem um a um, sendo consumidos pelas chamas. John DiFool é o único a negar se fundir a unidade do incal. A Treva é vencida e DiFool e incal são conduzidos à Verdade, para a iluminação. Eles se deparam com Orh, a luz ancestral, a entidade enviada para criar este tempo e este espaço. Ele criou este universo e agora o desfaz, sendo o incal o portador da totalidade dos sonhos humanos, a semente da nova criação. A DiFool cabe o lugar da testemunha eterna, fadado a reviver incontáveis vezes o que lhe passou, até que aprenda, até que se lembre. Termina então, caindo da alameda do suicídio, tal qual começara.

Mais uma diferença notável entre as narrativas de Jodorowsky e de Herbert é que ao final, a história de DiFool é fadada a se repetir, enquanto a história de Paul é uma quebra de paradigmas que vai mudar para sempre a história da humanidade, de maneira que nada será como antes.

## 2 DA NARRATIVA

O Incal é um quadrinho. Pode parecer uma declaração inútil pela sua obviedade, mas apontar que determinada obra se encaixa em determinada mídia ou dentro de certo gênero narrativo já acarreta em uma série de vícios para a análise e o entendimento do trabalho. Os quadrinhos são detentores de uma gramática própria, oriunda da combinação de elementos como a sinestesia de um balão e a conclusão dentro do espaço vazio entre dois quadros. Pensar o Incal é também pensar nesses operadores, é pensar na narrativa no sentido da materialidade do meio, bem como nas articulações da intriga/trama, do corpo da ficção. Pensar o Incal é pensar ficção científica e suas interseções com possíveis outros gêneros. É o nosso lugar de partida.

### 2.1 Quadrinhos (sequência)

Quando terminaram os *storyboards* da adaptação de Duna proposta por Jodorowsky, o resultado final possuía mais de três mil quadros. Há importantes pensadores dos quadrinhos, como McCloud (2005), que pontuam o cinema como possível de ser dissecado como um “quadrinho muito, muito, lento”, uma grande sucessão de quadros sobrepostos, ou seja, que ocupam o mesmo lugar, enquanto no quadrinho eles ocupam lugares diferentes. Não é difícil inferir a razão de Jodorowsky ter escolhido os quadrinhos para servirem de meio para a sua ideia, uma vez que o cinema seria incapaz de oferecer os recursos necessários para sua realização, além de ter ao seu lado um dos grandes artistas do meio, Moebius.

A revista *Métal Hurlant*, da *Les humanöids associés*, era notória em lançar quadrinhos de ficção científica embebidos em lisergia nas mãos de autores como Philippe Druillet - *Humanöids*, que foi justamente fundada por Moebius em associação com outros grandes artistas de sua geração. O mercado francês de quadrinhos é um dos três maiores do mundo, ao lado do norte-americano e do japonês. Lá, a mídia se desenvolveu dando maior liberdade aos artistas, num ritmo de produção menos desenfreado que os dois outros mercados.

O método de produção do Incal fora bastante particular. Nele, Jodorowsky muitas vezes ditava os acontecimentos, com Moebius fazendo uso de um gravador para guiá-lo mais à frente nas produções das páginas, dos quadros. De fato, durante grande parte da história dos quadrinhos, quando a produção de um quadrinho era compartilhada entre roteirista e desenhista, a responsabilidade pela narrativa estrutural da obra sempre fora do desenhista. As passagens entre quadros, a disposição dos quadros, a composição para além do desenvolvimento de um argumento. Com a dupla que concebera o Incal não foi diferente. Para pensarmos essa narrativa como estrutura material do meio, precisamos ter a noção certa



do que é esse meio, implicado em seus elementos produtores de sentido. Um pensamento valioso sobre isso, ainda que pouco lembrado, é o de Alain Rey em seu ensaio *Les Spectres de la Bande* (1978). Nele, Rey nos diz que o de mais primordial neste meio se insere no “espaço organizado que se dá entre as dimensões duplas de base no mundo real e de sugestão perceptiva deste mundo” (REY, 1978, p. 102). Para Rey, a essência dos quadrinhos é constituída, assim, pelo intercâmbio entre os valores textuais e figurativos, ou seja, por seu arremate. Trata-se, para este autor, de uma forma de arte definida antes de tudo como “um embate criativo entre figuração e narração, não entre imagem e texto, sendo que este último assume apenas o aspecto mais superficial da narrativa” (REY, 1978, p. 200).

Por outro lado, notórias são as colocações de Will Eisner ao classificar os quadrinhos como arte sequencial, por se utilizarem de uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, que “quando são usados vezes e vezes para representar ideias similares, tornam-se uma linguagem - uma linguagem literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial” (EISNER, 1985, p. 8). Já Scott McCloud, em sua obra mais conhecida, *Desvendando os quadrinhos* (2004), define a mídia como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 9). Em seu trabalho, McCloud adiciona dois pensamentos importantes sobre operações narrativas e de leitura em quadrinhos: as colocações sobre sarjeta e a conclusão, sendo uma derivada da outra. A sarjeta é o espaço entre os quadros, seja ele em branco ou uma mera linha, é nele que “a imaginação humana capta duas imagens distintas e transforma em uma única ideia” (McCLOUD, 2005, p. 66). Retira-se daí o conceito de conclusão, ou seja, a observação das partes e percepção do todo, vital para que o quadrinho exista enquanto narrativa.

Finalmente, em Groensteen (2007), com *O sistema dos quadrinhos*, temos a bem-vinda ideia de que as relações significantes da “linguagem” artística são descobertas no interior de uma composição. De tal forma que, a significância da arte não se produz de uma convenção idênticamente recebida entre seus pares. Para ele, quadrinhos podem ser descritos como um sistema, pelo seu caráter combinatório. Uma combinação original de uma ou duas, considerando a escrita, matérias de expressão e de um conjunto de códigos. Estes códigos “são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (GROESTEEN, 2007, p. 15). Definido o centro do sistema, podemos então compreender o conceito de quadrinhos para Groensteen, ou seja, uma série de imagens solidárias que funcionam em rede para construir uma narrativa, operando por meio de “decupagem”



Para fazer esse paralelismo entre dois quadros, chegamos a uma definição básica que o preenche: antes de qualquer coisa, um quadro configura uma escolha. Uma escolha do que representar, seja ou não figurativo, haja vista a possibilidade de tentar traduzir o universo invisível dentro do imagético, seja este universo ligado aos outros sentidos ou ao campo das emoções, das abstrações. Um quadro pode ser uma representação do real e esta costuma ser a regra quando se trata de quadrinhos, mas nele a representação não se limita ao figurativo. As características representacionais, bem como as expressivas (quanto a expressividade da imagem), implicam em efeitos estéticos que influem sobre nossa percepção e emoções. Para o status de obra de arte, a propriedade fundamental desta é antes possuir a forma significativa, resultado da combinação e das relações destas características, que isoladas pouco significam, como diria Bell.

Qual é a qualidade que é partilhada por todos os objetos que provocam as nossas emoções estéticas? [...] Parece que a única resposta possível é forma significativa. Em cada um desses objetos, uma particular combinação de linhas, cores, certas formas e relações entre formas, despertam as nossas emoções estéticas. A estas relações e combinações de linhas e cores, a estas formas esteticamente estimulantes chamo eu “Forma Significante”; e a “Forma Significante” é a única qualidade comum a todas as obras de arte visual. (BELL, 2007, p. 30).

Um quadro é capaz de ser a representação em duas dimensões de um universo em três dimensões, através de diversas técnicas utilizadas pelos artistas, como a perspectiva. Um quadro, é para o quadrinho, um encapsulamento do tempo em um espaço, um ato metonímico de representar um movimento por um frame, uma ação por uma pose, uma percepção por um detalhe, literalmente o todo por um fragmento.

Em ambas cenas de queda, no Incal, podemos ver diferentes níveis de uma cidade vertical. Todo o movimento da queda é condensado em uma única pose em um ambiente vertiginoso, como uma fotografia. O tempo congelado indica um evento que habita o tempo de diferentes formas de acordo com a leitura. Eisner, em sua obra, coloca o tempo como uma dimensão essencial do que ele chama de arte sequencial, o fenômeno da duração e sua vivência. “No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles” (EISNER, 1985, p. 25). Tempo e narrativa são dois conceitos que se entrelaçam e narrar, nesta concepção, só é possível diante de diferentes estatutos do tempo confluindo em um sentido, na transformação dos estados originais sendo o corpo do enunciado a própria esteira da mudança.

Em *Introdução à análise estrutural da narrativa* (1977), Barthes, ao falar sobre o papel da sequência em uma narrativa, nos diz que esta “é uma sucessão lógica e a ligação de núcleos por solidariedade”, onde solidariedade significa “dois termos que pressupõem um outro” (BARTHES, 1977, p. 101). Isto nos remete à concepção de enredo unificado em Aristóteles, em que cada ação do enredo é conectada de forma lógica à ação anterior e à posterior. No *Incal*, o que vem antes e depois se ligam nas duas cenas ilustradas acima, como uma roda, sem início ou fim, tudo é meio. Narrativa cíclica, a jornada do herói termina como começa. O que está no alto é como o que está embaixo, Jorge Ben Jor, Hermes Trismegisto, os nomes complementares entre si dos capítulos do meio do *Incal*. John DiFool caindo na alameda do suicídio, tal qual o arquétipo do tarô que lhe dá nome, é como o louco (the fool) que continuasse seu caminho em direção ao precipício no qual se encontra. Coincidentemente ou não, no tarô o louco é ao mesmo tempo 0 e 22, é o desligamento da matéria, é o acaso regente, é o que faz da roda, roda, pois liga o mundo ao mago.

## 2.2 Narrativa e linguagem

A narrativa do *Incal* se insere na lógica de um eterno retorno, mas o faz mais alinhado ao pensamento de Deleuze que ao de Nietzsche. O primeiro utiliza essa síntese do tempo como produtora da diferença, afirmando, entre outras coisas, a diferença de si mesmo. O John DiFool que é novamente lançado ao lago de ácido no fim do quadrinho não é o mesmo do começo da história (os fatos, apesar de serem fadados a se repetir, incidirão não sob o mesmo, o que abre espaço para que um dia esse ciclo seja quebrado). É Samsara<sup>1</sup>, uma condição a ser superada, pois os ciclos se repetem apenas no homem que não atingiu sua iluminação. Ocorre que falar do tempo e das mudanças de estado que nele se evidenciam é falar em narrativa, que primordialmente provém da consciência e da linguagem. Partindo desta última, podemos entendê-la simplesmente como a capacidade humana de utilizar sistemas complexos de comunicação, sendo o mais evidente delas a palavra. Mais cara aos quadrinhos, no entanto, referente a um momento anterior à palavra, está a representação pictórica. Seja através da palavra pela fala ou escrita, ou outros signos convencionais, como a imagem, o sistema através do qual a comunicação se realiza é a linguagem. Encontramos no estudo da língua, portanto, interessantes paralelos para abordar a linguagem dos quadrinhos.

Para Saussure, a língua é um sistema de signos, enquanto a fala, por exemplo, seria a capacidade de expressar uma ideia a partir da língua. É interessante, neste caso, pontuar a

---

<sup>1</sup> Conceito comum em grande parte das tradições filosóficas da indianas, é um ciclo sem fim de morte e renascimento através dos diferentes mundos, experimentado pelos seres sencientes.

relação dupla que existe neste jogo: por um lado a língua é uma ferramenta, através dela que a fala se faz possível, por outro, a língua só existe com o estabelecimento da fala. “Existe, pois, interdependência da língua e da fala; aquela é ao mesmo tempo o instrumento e o produto desta.” (SAUSSURE, 2006, p. 27). Tratando do signo linguístico como a combinação de conceito e imagem acústica, Saussure chega a um dos princípios fundamentais do signo: a sua arbitrariedade (SAUSSURE, 2006, p. 81), que denota que o significante não tem nenhum tipo de relação objetiva e necessária com o significado. Posterior a Saussure, Hjelmslev indica que a significação do signo é contextual: “Toda grandeza, e por conseguinte todo signo, se define de modo relativo e não absoluto, isto é, unicamente pelo lugar que ocupa no contexto.” (HJELMSLEV, 2013, p. 50). E complementa, “considerados isoladamente, signo algum tem significação” (HJELMSLEV, 2013, p. 50). Podemos fazer uma analogia aqui com o quadro isolado, que depende da sequência, um contexto, para que possa significar. E não somente: indo para outra instância, precisa que o leitor esteja inserido numa cultura de signos e significantes que o permita decodificar aquela informação. Pois bem, Hjelmslev defendia uma relação entre os dois planos que Saussure tinha como separados, o de expressão e o de conteúdo. Segundo o linguista:

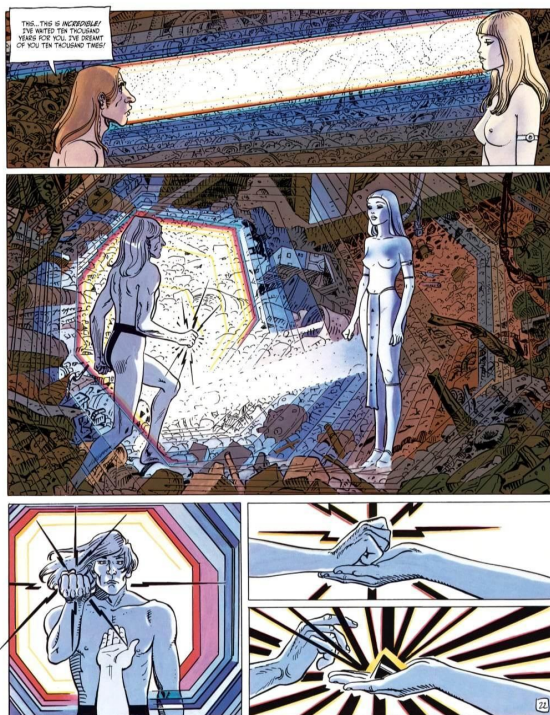
Uma expressão só é expressão porque é expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (a menos que sejam isolados artificialmente) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo. (HJELMSLEV, 2013, p. 54).

Podemos então construir uma relação entre o pensamento de Hjelmslev e o de sistema espaçotópico de Groensteen. Ao bem da verdade, mais do que uma relação, o pensamento sobre a criação do quadrinho em Groensteen habita exatamente a lógica de Hjelmslev. Para ele, a matéria do quadrinho é pensada (criada no plano imaginário) porque o meio quadrinho existe, ao mesmo tempo que o meio quadrinho passa a existir porque a matéria quadrinho foi pensada. Damos então um salto linguístico para *Syntactic Structures* (1957) de Noam Chomsky, que desenvolve uma teoria de gramática gerativa. A partir dessa ideia, de um número limitado de elementos de uma língua, obedecendo-se a certas regras, ocorre a geração de um número infinito de sequências de palavras possíveis. Quando Eisner pontua que os quadrinhos são fruto de uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, a concepção de Chomsky para língua chega com ares de frescor. De fato, há convenções expressivas e narrativas na gramática dos quadrinhos, mas seus elementos fundadores (a linha, o traço, a cor) estão à disposição do artista para novas formas de representação, que depois de assimiladas irão compor o imaginário da mídia quadrinhos. Ou seja, serão novos artifícios, possíveis imagens, que estarão a disposição para novas aplicações criativas, pois

estarão incorporadas dentro de uma intenção de sentido específica, de saber comum, na mídia tanto por parte dos leitores, quanto dos criadores.

Um uso particular destes elementos pode ser encontrado na cena em que John DiFool se encontra pela primeira vez com Animah (figura 4). Nela, primeiro há um reconhecimento sobrenatural, marcado pelas duas figuras conectadas por um feixe de luz que vai da face de um ao outro. A marcação dessa linha de conexão é feita por uma faixa branca, onde o cenário se desfaz em pontilhados leves. A faixa é delimitada por linhas vermelhas que dão lugar ao azul, imprimindo uma noção de luz. No quadro do meio da página, John DiFool é cercado por uma forma com as mesmas propriedades da faixa do quadro anterior, ele é como um espelho que DiFool atravessa, assumindo momentaneamente um outro reflexo seu. DiFool e Animah são destacados do resto do cenário coloridos em tons azuis, como se transcendessem aquele espaço. No terceiro quadro, com o “espelho” às suas costas, contornando-o por inteiro, John com feições mais heróicas oferece o incal negro à Animah. O objeto irradia uma força, marcada por traços grossos de cor negra. Em suma, Moebius foi capaz, utilizando contornos e linhas coloridas, de imprimir em uma página a distinção entre o mundano e o etéreo, sem utilizar nenhuma palavra. Em *Duna*, por exemplo, por ser uma mídia que se baseia unicamente na escrita, Herbert não teve outra solução para pincelar aquilo que rompe com a barreira do natural, do que o uso inteligente da fala através de outros personagens, que enxergam a posição sobrenatural do protagonista, do fato, e também o uso calculado de elipses. O agenciamento entre o que mostrar e não mostrar, remete ao truques de mágica, e a mesma lógica funciona aqui.

Figura 4: Incal, página 74 (encontro entre DiFool e Animah)



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

Uma nova gama de possibilidades quanto aos elementos dos quadrinhos constitui um escopo aumentado quanto à narrativa. Criam-se estilos, escolas, paradigmas. Sob a luz da noção de enredo unificado em Aristóteles e de sequência em Barthes, a narrativa é uma sequência de fatos, de ações, dispostas ao longo do tempo, em que o evidente é a mudança de estado das coisas. Nesta apresentação de um evento há de se começar em um estado e terminar em outro. O que ocorre no presente é que esta noção de narrativa é tão natural ao homem, que esta própria se confunde com a linguagem.

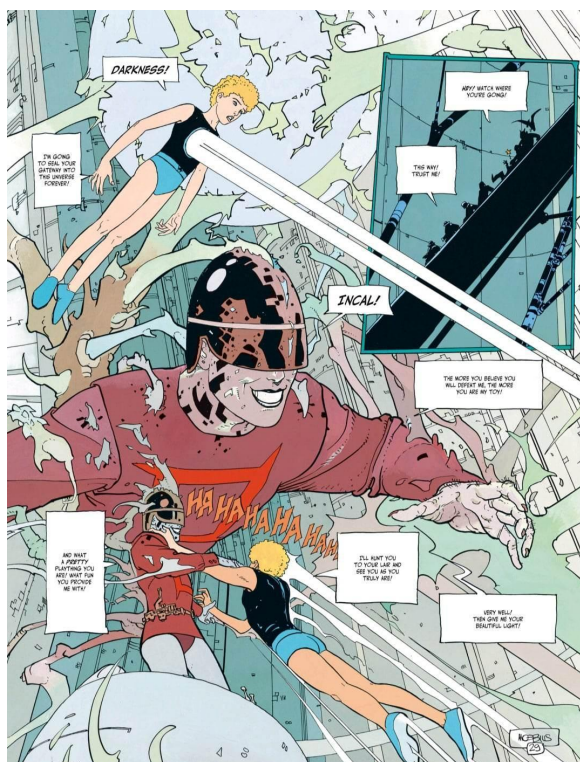
Isto fica claro na concepção de narrativa em Aristóteles (2011). Decantando o conceito de narrativa deste pensador, podemos chegar a três pontos: o de determinação das condições iniciais, o de ruptura com essas condições, e, por fim, uma tentativa de retorno para o primeiro momento. É interessante já esta ideia primeira para pensar o Incal, pois de fato a narrativa volta para o momento em que ela se inicia e o desejo do protagonista ao longo de toda a trama é se ver livre daquela complicação que se tornou sua vida e voltar para um estado anterior de conforto. Acontece que ambos momentos não concordam, uma vez que o passado para o qual John DiFool retorna (o começo do quadrinho), já é posterior ao início da corrida com o Incal. A história narrada por Jodorowsky começa *in media res*, literalmente, no meio das coisas. O acesso a uma anterioridade pacífica é, portanto, a DiFool negada, visto que está

fora da linha que circunscreve seu destino. Lembrando de Samsara, o ciclo de mortes e ressurreições de John (ainda que ele nunca venha efetivamente a morrer) coincide com a de morte e nascimento de velho e novo universo. Tal qual nas mitologias, inclusive nas que processamos ainda hoje como fé, o mundo está sempre à beira do fim desde seus primórdios. São lugares comuns na literatura, nos mitos, no pensamento humano, que partem de uma ideia primitiva cravada no espírito humano. Para entender este lugar como narrativa, nos é importante o pensamento de um dos principais críticos literários do século XX, Gérard Genette.

Em *Discurso da narrativa* (1972), Genette nos apresenta a algumas camadas da narrativa. Num primeiro momento, define o discurso narrativo ou texto narrativo como “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (GENETTE, 1972, p. 23). Num segundo momento, nos fala do conteúdo narrativo, ou história, como uma “sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.” (GENETTE, 1972, p. 23-24). Por último, define o que é ato narrativo, a narração: “um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o acto de narrar em si mesmo” (GENETTE, 1972, p. 24). No *Incal*, por exemplo, o texto narrativo é o corpo do quadrinho; o conteúdo narrativo é seu enredo (as desventuras de John DiFool em posse do incal, ao ser caçado por forças de todo o universo); e a narração se faz em dois momentos separados no espaço e tempo: é tanto o processo de produção do quadrinho pelas mentes de Jodorowsky e Moebius, quanto a leitura deste produto por tantas pessoas ao redor do planeta. Um exemplo de narrativa indissociável dos quadrinhos, e ainda, de leitura mais avançada dos quadrinhos - possível somente com o desenvolvimento da linguagem desta com o passar dos anos, e de inovações como as do layout de Eisner - pode ser encontrado no confronto entre o tecnocentralizador comandado pela Treva e Solua. Se o timing proposto também por Eisner é o prolongamento da ação para um maior impacto no leitor, aqui encontramos um recurso de síntese, mas que gera igualmente um impacto ao condensar todo um evento longo em apenas uma imagem, onde os diferentes tempos são representados, como se fosse permitido habitar toda sua duração, e as pequenas ações que as compõem de uma só vez. Se o evento inteiro é condensado em uma imagem, por outro lado há o estiramento da imagem em tempos diferentes. Acontece nela um ataque de Solua, uma investida do tecnocentralizador e um engalfinhar entre ambos (figura 5).



Figura 5: Incal, página 245 (Solua x tecnocentralizador)



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

Além desses três momentos, um único quadro é posto ao canto da página, atravessado pelas outras ações, em outra paleta de cores, mostrando a silhueta do grupo de protagonistas em outro lugar da missão, mas num tempo paralelo ao do combate. São, portanto, quatro tempos diferentes e duas localidades, tudo em uma página cheia com apenas um quadro. Tal recurso seria impossível de se conseguir num livro. Em *Duna*, como em qualquer outro produto da literatura, a narrativa toma forma em nossa mente conforme vai sendo lida. Cada aspecto daquela ação surgindo palavra após palavra na composição, no andamento de uma cena. Seria, portanto, impraticável que diferentes fases de uma mesma cena compõem uma mesma cena, bem como diferentes cenas, formassem um painel dentro de uma mesma temporalidade em nossa percepção, porque uma palavra só pode ser lida de cada vez. É verdade que a imagem também deve ser lida, a luta entre Solua e o tecnocentralizador deve ser apreendida em uma certa ordem, e isso acontece em um tempo que não se concretiza todo de uma vez. Mas ainda assim, mesmo faltando um entendimento completo de em que temporalidade habita aquele painel, ele existe e pode ser visto de maneira uma, para então ser desdobrado em partes de ações diferentes, ou de uma mesma ação. Como se o tempo se abrisse diante do leitor, enquanto melhor examina o quadro.

Continuando o percurso pelos aspectos gerais da narrativa, em *O narrador* (1980), Walter Benjamin coloca como substância das narrativas a experiência humana, uma vez que é no humano que a narrativa ganha sentido e se constrói temporalmente. Não importa o quão distinta da realidade a narrativa se proponha, fantástica, extraterrestre, sob o ponto de vista de outros seres, o humano nunca deixa o protagonismo, é isso o que atravessa. Nesse sentido, evocamos mais uma vez Barthes, que exalta o caráter intrinsecamente humano da narrativa, localizando-a nos mais diferentes níveis de existência:

inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos [...] (BARTHES, 1977, p. 19).

Mas a ideia de Barthes, e antes dele, de Aristóteles, e de tantos outros que vieram entre e depois, baseia a narrativa na lógica sequencial de fatos. Por outra via, temos em Ricoeur, a ideia de tessitura. Apesar da sequência nos parecer bastante confortável, ao tratarmos de uma mídia que se pauta justamente na sequência, o olhar de Ricoeur é rico para tratar de tradução, uma vez que o conectivo entre ações passa a ser o de consequência, a conexão lógica, em vez da simples sucessão. Para ele, mais importante do que a estrutura da intriga (trama), é a tessitura da intriga. Ela desenvolve uma posição mediadora, em primeiro momento promovendo a mediação entre as ações de uma narrativa, saindo de uma visão simples de sucessão para uma configuração por meio de nexos lógicos-causais, dispostas em uma ordem irreversível do tempo. Além disso, a tessitura é mediadora por compor juntos fatores heterogêneos, como meios, fins, atores, circunstâncias, etc, responsável por apresentar todos os componentes suscetíveis de figurar no quadro paradigmático, em uma ordem sintagmática. “Por fim, ela promove a mediação entre os caracteres temporais do contar e os tempos daquilo que é contado; com essa composição dos caracteres temporais, segundo Ricoeur, realiza-se uma síntese do heterogêneo” (RIBEIRO, 2012). Então, se há algo construído no que tange a compor uma narrativa, esse algo é a própria ação. Ricoeur nos apresenta um caráter dinâmico da narrativa, partindo do princípio de que o resultado dela é uma concordância, ou ordem, que seja, mas é a ação, ordenação que provoca deslocamentos, desequilíbrio. Podendo ser chamado de um dinâmico processo de concordância-discordante, como define Ricoeur (*apud* RIBEIRO).

É a discordância que promove o deslocamento, a ruptura, a desestabilização no estado das coisas; e é a concordância que promove uma conexão lógica entre os elementos dispostos em sequência, que promove uma espécie de identidade entre eles como

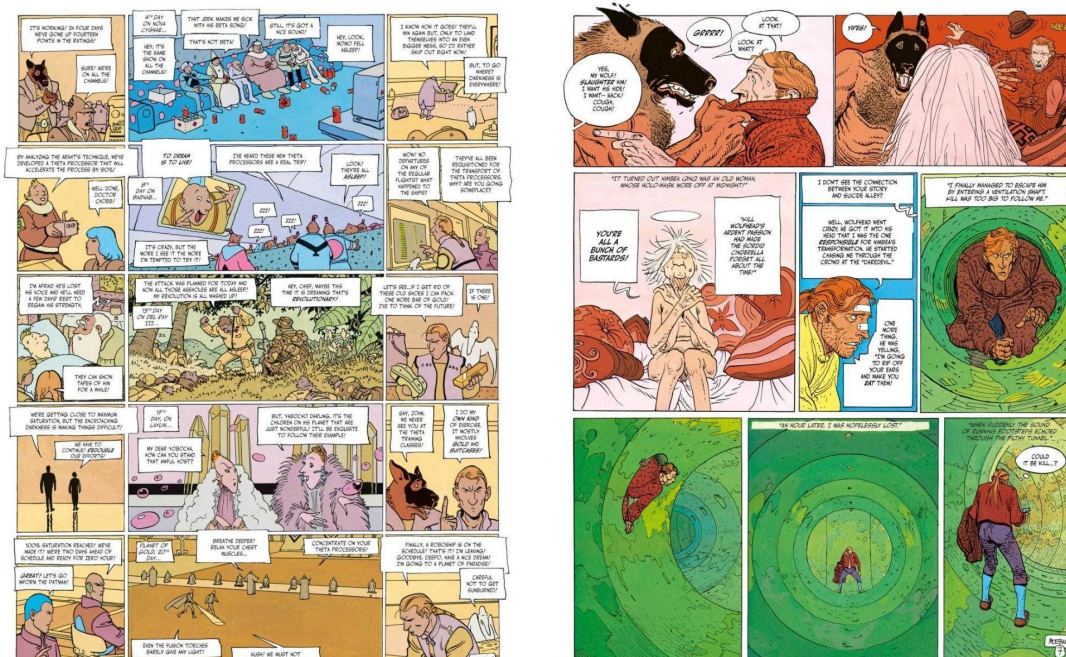
pertencentes a uma mesma intriga. A concordância-discordante, portanto, seria a operação que promove do desequilíbrio à consecutividade e à conexão lógica. A tessitura da intriga, nesse sentido, seria baseada nessa operação concordante-discordante. É assim que Ricoeur mostra que o “um por causa do outro” predomina sobre o “um após o outro” (RIBEIRO, 2012).

Para o filósofo, a narrativa se faz por meio de operações miméticas através das quais é possível entrar em contato com o mundo e mediar nossas relações com ele. Há, em sua visão, uma correlação entre narrar uma história e o caráter temporal da existência humana. Nas palavras do autor, “o tempo torna-se tempo humano na medida em que é articulado de um modo narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal” (RICOEUR, 1994, p. 85). Segundo Farré (2004), a primeira mimese, ou prefiguração, é a responsável por fornecer o modelo do mundo ético ou representação do real, como pressuposições de verdade, que o leitor tem como certas. Aqui estão presentes todas as condições para que uma obra se torne possível.

Em mimese I, o mundo prefigurado se apresenta em três dimensões: estruturais, simbólicas e temporais. A primeira diz respeito, imediatamente, às próprias formas narrativas mais caras a uma determinada sociedade, compreendendo um conjunto de regras consideradas pertinentes a um bom modo de narrar, ou a uma tradição narrativa. A segunda dá conta de um conjunto de mitos, crenças, valores, questões éticas e morais, enfim, a uma ampla gama de manifestações típicas da cultura, enquanto a última é articuladora de sentidos ao remeter às diversas possibilidades de que a temporalidade, cronológica ou de outra natureza, é portadora (DE CARVALHO, 2012, p. 175).

Em *Incal*, a dimensão estrutural implica em diversos níveis. As próprias tradições da ficção científica e do realismo mágico enquanto gêneros, com seus lugares comuns e direcionamentos, bem como o misticismo presente no modo de Jodorowsky encarar o mundo, e ainda as possibilidades e limitações do quadrinho enquanto mídia são esquadros que juntos fizeram de uma ideia uma história com suas dimensões temporais e associativas. Pautando-nos no tempo, pensando a narrativa como um todo, os artistas decidem situar o presente num futuro distante, mas no quadro a quadro em que a narrativa se desenha são feitos *flashbacks* dentro do pensamento de um personagem ou saltos de dias em uma simples troca de locações, como no caso interessante que pode ser observado na figura 6, em que duas temporalidades se misturam em uma mesma página, o transcorrer de um plano durante dias, enquanto em uma coluna do canto, o protagonista num momento já futuro decide partir.

Figuras 6 e 7: Incal, página 259 (plano de Solua) e Incal, página 14 (revelação da aristo).



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

Na dimensão simbólica temos diversos agenciamentos, muitos na forma de metáforas, ligando as imagens mais banais a uma camada de interpretação via referência a uma coisa através de outra. Vide a representação dos aristos (classe mais abastada) com algo similar a uma auréola sobre suas cabeças, em contraponto à sua decadência moral. Na figura 7, na cena do serviço de John DiFool de escotar uma jovem e bela aristo em uma noite de prazer, em que ela deve voltar antes da meia-noite, mas ao quebrar a regra se revela uma velha desprovida de beleza, temos uma referência ao conto da Cinderela subvertido para criticar a superficialidade e falsidade de uma classe. Articulando as dimensões percebidas, tempo, símbolo e estrutura, podemos alcançar o sentido da primeira mimese, que para Ricoeur é imitar ou representar a ação, e, para tanto, antes é preciso compreender o que ocorre com o agir humano.

A segunda mimese, ou configuração, segundo Ricoeur, é o domínio da *poiesis*, dos mecanismos de criação que realizam diferentes instâncias narradoras. Na mimese II, a configuração se apresenta como uma porta de acesso para o reino do “como se”. É o que Ricoeur chama de ligação entre montante e jusante do texto. A hermenêutica afirma que é nesta posição intermediária que se encontra a importância da mimese II, por conseguir mediar a experiência humana ao expectador. Em verdade, repousa sobre a mimese II a função de

mediação entre o que antecede a compreensão e a refiguração da configuração, de tal maneira que marca o caráter dinâmico dessa operação. Segundo Ricoeur:

Essa função de mediação deriva do caráter dinâmico da operação de configuração que nos fez preferir o termo da tessitura da intriga ao de intriga e o de disposição ao de sistema. Todos os conceitos relativos a esse nível designam, com efeito, operações. Esse dinamismo consiste em que a intriga já exerce, no seu próprio campo textual, uma função de integração e, nesse sentido, de mediação, que lhe permite operar, fora desse próprio campo, uma mediação de maior amplitude entre a pré-compreensão e, se ousar dizer, a pós-compreensão da ordem da ação e de seus traços temporais. (RICOEUR, 1994, p. 102-103).

Num movimento contrário ao de isolar a obra na tentativa de uma análise, parte-se aqui da possibilidade de diferentes inferências partindo de diferentes lugares que não necessariamente tem uma ligação direta um com o outro, o que em si é uma operação de mediação. É o caso da associação da jornada de DiFool com o caminho traçado pelos vinte e um arcanos maiores do tarô. O incal é em uma tradução literal, a encarnação do chamado interior, e a saga dos personagens para vencer a Treva é a estrada da iluminação pessoal, o mesmo destino representado pelas cartas do famoso baralho. O arcano que DiFool encarna (figura 8) não presta atenção na trilha que percorre, mesmo com protesto do animal que o acompanha, seu destino é o abismo. John começa e termina numa queda. Termina porque não foi capaz de compreender o processo pelo qual passara, não foi capaz da renúncia que seus amigos empreenderam.

Figura 8: O Louco (arcano 0 do tarô)



Fonte: Astrocentro.

A terceira mimese, ou refiguração, é a esfera que faz intervir a atividade receptora com atuação persuasiva e emotiva. É a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor. Mimese III convoca o receptor da narrativa a integrar-se na trama, mas não de forma passiva, e sim como quem exerce o papel de refiguração, tornando completo o

círculo hermenêutico entre narrativa e tempo. “O ato de leitura conclui o ato configurante, compreendendo o leitor o diverso da ação na unidade da intriga” (CAIMI, 2004, p. 63). No *Incal*, como em qualquer outra obra, é o momento em que através da leitura é feita em unidade os diversos eventos e acontecimentos individuais. Mas antes de completo o círculo, para haver um sentido de continuidade entre as mimesis II e III, Ricoeur apresenta uma dupla de conceitos importantes. O primeiro vem próximo da ideia de imaginação produtora de Kant, a esquematização. Nela, ao mesmo tempo em que a obra é produzida, produz seu modo de produção. E isto só acontece porque a esquematização tem seus pilares na função sintética, que faz a ponte entre entendimento e intuição. A esquematização, por outro lado, é oriunda de uma tradição. O que guarda paralelos com as ideias de Groensteen de Hjelmslev, sobre a produção de quadrinhos e a linguagem. Forma e conteúdo compõem o próprio processo de interpretação do mundo e, de certa forma, compõem um ao outro. E eis nosso segundo conceito, “uma transmissão viva de uma inovação sempre suscetível de ser reativada por um retorno aos momentos mais criadores de fazer poético” (RICOEUR, 1994, p. 107). A tradição é passível de ser observada em todas as obras ao reparar os diálogos e contradições e em associação com os gêneros, como um sistema de paradigmas. Percorremos de maneira breve sobre os princípios narrativos que habitam o *Incal* anteriormente, surgindo-nos como mais evidentes as dimensões da ficção científica e do realismo fantástico. A obra se faz de uma série de alinhamentos e rupturas com as convenções narrativas dos gêneros, seja um exemplo de alinhamento a própria ambientação futurística com relação à ficção científica, e de ruptura o escopo mágico da história, com ênfase no tratamento do *incal*, o que por outro lado já configura um alinhamento com o realismo fantástico.

### 2.3 Ficção

Como forma de comunicação, meio narrativo, um quadrinho pode exprimir tanto um conteúdo histórico, documental, quanto ficcional. Em *Tempo e narrativa* (1984), Paul Ricoeur se aprofunda no momento da leitura como um ato interpretativo. Especificamente n’*O entrecruzamento da História e da Ficção* (tomo III), nos propõe que tanto história quanto ficção nascem de um mesmo denominador, o ato de leitura como reconfigurador do tempo. A leitura aqui surge como o ato essencial onde acontece a efetuação do texto, em outros termos, a concretização de uma intencionalidade que tem por base a já referida reconfiguração do tempo. Começando pelo que denominou ficcionalização da história, o autor enfatiza que nas narrativas históricas o imaginário é atrelado às considerações do ter sido, que não desconsidera o grau de realidade das pesquisas, mas aceita certa configuração do tempo nas

considerações históricas. Dentro desta visão, o imaginário é a questão fundamental para a criação da história. Na sua noção de rastro, uma espécie de mecanismo pelo qual se detecta a passagem de coisas que não se pode ver, mas que certamente existem em uma dada categoria de tempo/espaço, Ricoeur, também a coloca como um operador intelectual do tempo, que busca completar, pelo viés do imaginário, as lacunas do conhecimento. O entrecruzamento entre história e ficção ocorre ao ambas formas recorrerem a mediações imaginárias na reconfiguração do tempo.

Enfim, no que tange a historicização da ficção, o autor salienta que o tempo não possui função própria, que não indicar a organização narrativa, através de seus indícios, permitindo ao leitor captar a distensão do momento em maior ou menor grau. Ricoeur ainda alerta que é também papel da ficção remeter a significações temporais que o cotidiano não permite perceber. No centro da questão que aproxima história e ficção está, novamente, o momento da leitura, uma vez que acontece nele um pacto entre leitor e autor na crença que os acontecimentos na arte expressos habitam, de alguma forma, o passado daquele que narra. A ficção se aproxima da história ao lidar com acontecimentos irrealis como se fossem fatos passados.

Em narrativas de ficção científica como o *Incal*, a suspensão de descrença<sup>2</sup> para a internalização dos fatos, que na verdade é um pacto de fé entre narrativa e consciência, se torna em particular interessante, pois inverte a ordem do tempo. Passado em um futuro distante, o *Incal* cria uma linha temporal que coloca o que ainda não foi, como se já tivesse sido. Em outras palavras, o *Incal*, bem como muitas das ficções científicas em geral, situam suas histórias em um futuro hipotético, ao narrar-se a história esses fatos futuros assumem a posição do passado. É como se estivéssemos diante do antônimo do noema da fotografia, descrito por Barthes como uma vertigem do tempo esmagado, a percepção simultânea de que aquilo está morto e ainda vai morrer. No *Incal*, a percepção é a de que aquilo nunca foi, mas que poderia ser, e os fatos no passado da narrativa, habitam o mesmo passado que é o único que conhecemos, mesmo que o referido tempo nunca tenha chegado. Na produção e consumo da ficção habita uma dualidade da ordem do desejo, a curiosidade pelo novo e o conforto gerado pelo conhecido. Procuramos, desta forma, um novo continente para nos aventurarmos, enquanto nos ancoramos do familiar, de maneira a não nos entregarmos ao mal-estar de, de repente, existir num mundo de total indistinto. No *Incal*, somos jogados em um contexto caótico de um futuro fantástico, cyberpunk e distópico, onde mutantes, robôs, alienígenas,

---

<sup>2</sup> Acordo entre espectador/leitor e obra na qual há uma concessão em aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção, mesmo que elas não façam parte da ordem do real.

seitas tecnológicas e artefatos mágicos existem, tudo completamente fora de nosso habitual, o que por si só gera um misto de curiosidade, excitação e desconforto, desalento. Contudo, a presença do humano, com suas eternas questões e conflitos existenciais, emocionais, políticos e sociais, nos tira deste lugar de aflição e nos conecta com o que é narrado. A presença de elementos heterogêneos ao nosso habitual e a de questões fundamentalmente humanas, se dá em grande parte por analogia. A Treva, representada pela tecnologia e religião cegas, contra a luz da revolução interna, é um dos temas centrais do Incal, por exemplo. Apesar de todo o ruído ao redor, é um questionamento social e filosófico que permeia nossa sociedade até hoje. A utilização de um imaginário mítico que remete aos arquétipos como figuras no inconsciente coletivo, e ainda, um imaginário esotérico, um imaginário de futuro, pautado nas extrapolações do hoje. A narrativa do Incal é um jogo de associação do desconhecido com o conhecido. Nesse sentido, Bruner em sua obra *Fabricando histórias* (2014), defende que a ficção deve trabalhar com o familiar e, no entanto, ir além dele, com o intuito de causar estranhamento, para que haja o que relatar.

A estratégia da ficção de primeira grandeza consiste em tornar estranho aquilo que é familiar e ordinário [...]. Ela [a ficção] fornece mundos alternativos que lançam nova luz sobre o mundo real. O principal instrumento através do qual a literatura cria essa mágica é, obviamente, a linguagem: as alegorias e os artificios que levam nossa produção de significados para além do banal, até o reino do possível. Ela [a literatura] explora os dilemas humanos sob o prisma da imaginação. No que tem de melhor e mais poderoso, a ficção – assim como a fatídica maçã do Jardim do Éden – é o fim da inocência. (BRUNER, 2014, p. 19).

Deste modo, podemos inferir que a narrativa ficcional opera dentro de uma lógica entre o estabelecido e o possível, ou mesmo, nas palavras de Bruner, “embora a ficção inicie sua trilha pelo terreno familiar, ela almeja ir além dele: para o reino das possibilidades, para o vir-a-ser, para o que poderia ter sido, para o que talvez seja”. (BRUNER, 2014, p. 23). Apesar de no Incal a ficção científica flertar com o absurdo, ela nunca perde a qualidade do possível. É da própria definição do burlesco a empreitada de Jodorowsky e Moebius, ao caricaturar de forma cáustica ações e tipos humanos comuns em linhas de enredo em que habitam política, poder, estratificação social, relação com o outro/o estrangeiro/o diferente e tantos outros que habitam o nosso presente.

Uma evidência dentre tantas pode ser vista em uma simples e maluca sequência (figura 9), onde uma gaivota de concreto prega para uma multidão, que invadiu o conapto (habitação) violado do protagonista. Temos aí uma colocação crítica sobre a busca desesperada humana por salvação, que muitas vezes leva a cultuar figuras das mais estranhas, submetendo-nos cegamente a ritos duvidosos em busca de milagres. A multidão se atropela e assume uma postura hostil, primeiro quando as pessoas lutam para serem “atendidas” por



Deepo, e depois quando DiFool tenta fugir com a gaiivota de concreto e o incal, que escondera dentro dela. A colocação sobre fé, desespero e engano, neste caso, não nos deixa repousar sob o simples véu da falsidade que uma definição mais coloquial e frouxa de ficção traria.

Figura 9: Incal, página 22 (pregação de Deepo)



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

É uma cena curta, que dura pouco mais do que uma página, mas são nos detalhes, nas transições que um universo se prova rico, e que a despeito da trama maior, as mais orgânicas expressões de humanidade surgem, seja numa divagação ou crítica. Por parte, a ficção se constrói a partir do imaginário, por outro, o imaginário é habitado também pela ficção a partir de conectivos concretos, de modo que ficção e imaginário se tecem e se estruturam mutuamente, num eterno diálogo. A discussão sobre fé também é discutida em Duna, seja na ideia de messias cultivada pelas Bene Gesserit, ou, ainda mais, na sua implementação na cultura dos Fremen. No romance de Herbert, a figura de Paul passa a ser cultuada, abrindo o caminho para sua ascensão, utilizando-se de todo um povo, porque o imaginário de de uma sociedade inteira foi preenchida com promessas de salvação, tendo como vetor uma figura que está sendo, geração após geração, preparada. Nas páginas de Duna, vemos as figuras mais ativas se diminuírem diante da fé, e o protagonista fazer uso da crença para atingir seus objetivos. A fé é vista, portanto, como um mecanismo.

Partindo desta ideia, da relação entre ficção e imaginário, é curioso notar as imagens de futuro de cada época e perceber que todas elas são uma projeção baseada na imaginação daquele presente. Entre acertos e muitos erros, ideias como carros voadores, teletransporte, máquinas do tempo e andróides seguem irrealizadas, mas habitam vivamente o imaginário do futuro, uma vez que representam evoluções lógicas do conceito de transporte, do tempo, da consciência e do humano, todos tão caros para a percepção que somos e do que compõe a própria realidade. A ficção se alimenta de tudo isso, se alimenta da extrapolação da natureza que dá origem aos mitos, que utilizamos para compreender o universo, se alimenta dos “e se” escapistas, nos esforços de imaginar outras realidades melhores que esta, num exercício sonhador, ou piores do que esta, num alerta para o presente. Seja como for, a ficção está sempre em diálogo com real, seja em futuros distópicos, em fantasias medievais, ou mesmo num estudo de personagem.

O *Incal* surge de uma extrapolação, do desejo reprimido de adaptação de uma outra obra, no caso, *Duna* de Frank Herbert. *Duna*, como ficção, nasce de uma preocupação ecológica do autor, que mistura a política do petróleo com questões como desmatamento, o aquecimento global e outras. A ficção em *Duna* tem um carácter de conscientização e alerta do presente do autor, que ecoam até hoje. As problemáticas levantadas por ele, naquela época, estavam no início de sua discussão, tornando o romance, de certa forma, pioneiro. A crítica ambiental e política, se misturam ao mito clássico numa roupagem pop na construção de um sucesso da ficção. Em contrapartida, o carácter ambientalista fica de fora da obra que sucedeu a de Herbert. O *Incal* é sim fruto da corrente criada pelo autor de *Duna* mais de uma década antes, porém é produto de outros imaginários, consequência de uma outra época, com suas próprias problemáticas, visões e temores para o futuro, além, claro, de suportarem mídias diferentes. Atualmente, o filho de Frank Herbert, que continuou a série depois do falecimento do pai, comanda a adaptação do livro original para quadrinhos, que nada tem a ver com o *Incal*. Mídias diferentes comportam modos de conceber e perceber a ideia de forma diferente, colocam uma miríade de possibilidades e restrições. Quadrinhos, como vimos até aqui, são uma forma de arte que vai além de uma combinação de texto e imagem, um filho bastardo da pintura, do desenho, com a literatura. O *Incal* em sua narrativa tão metafísica e ao mesmo tempo frenética, misturando de maneira tão acentuada no fantástico a imaginação louca com a previsão de um futuro possível, nunca poderia ser outra coisa que não um quadrinho.

## 2.4 Imaginário

“O que há de mais admirável nos teus desenhos é a luz – sobretudo nos teus desenhos em preto e branco: uma luz fosfórica, oxídrica, luz de lux perpétua, de limbos solares...”, diz Federico Fellini a Moebius em um trecho de carta que enviara ao quadrinista. Moebius sempre teve uma relação próxima com o cinema, baseando-se muito neste meio para compor suas narrativas. Moebius, bem como seus companheiros da *Métal Hurlant*, foram responsáveis por mesclar o onírico, o sensorial e o lisérgico com a ficção científica de maneira cinematográfica.

O Incal não entra no rol dos trabalhos mais experimentais de Moebius, como *A garagem hermética* (1988) ou *Arzach* (1978), mas carrega os mesmos predicados quanto à imaginação aplicada para a criação do mundo. Para Didi-Huberman (2012), a condição fundamental para que exista a imagem é a imaginação, ressaltando o sentido constitutivo desta última, sua capacidade de realização. A ponte entre imagem, imaginação e imaginário é um caminho que compreendemos a priori, como lógico para a criação de uma obra como se propõe os quadrinhos. Husserl diz que o artista, em contraponto ao fenomenólogo, pode se valer da intuição, em vez dos conceitos, para recolher na abundância das imagens, materiais para configurações estéticas criadoras. Para ele, as obras de arte e a atitude estética, afastadas do factível, suspendem toda vinculação empírica e permitem multiplicar variações possíveis e independentes das limitações da experiência. Contudo, existe ainda uma gradação entre formas de manifestação da coisa mesma, do fenômeno, das formas mais originárias às menos originárias. Como ficção científica com contornos satíricos, absurdistas, as representações do Incal aparecem distantes das imagens que conhecemos hoje, como a figura do presidente, que utiliza da troca de corpos para sair de uma figura obesa e deformada, para uma farsa breve em um corpo esculpido, do qual tem que fugir para uma necrossonda. As representações do poder no contorno do presidente, que representa o parasita que engorda às custas da exploração do povo, para a farsa, para assumir de vez a efigie das políticas de segregação e extermínio, tão presentes desde os primórdios até os dias de hoje, são indissociáveis. As variações possíveis, das quais Husserl falava podem se distinguir até certo ponto, mas sem perder o referencial, seja pelo contorno ou detalhe.

Para falarmos das imagens míticas e esotéricas que compõem o Incal, julgo pertinente começar com uma definição funcional de imaginário. Como base para pensar o imaginário está o viés estruturalista de concepção de mundo. Nomeado por Saussure, tal corrente de pensamento se inspira no modelo estruturalista da linguística. Nele, pressupõe-se a realidade social sob via de um conjunto considerado elementar de relações sistêmicas e estáveis. Em

suma, uma concepção na qual os elementos da cultura humana passam a ser compreendidos em face à sua relação com um sistema ou estrutura maior, mais abrangente. A referida estrutura seria, então, o sustento de toda ação, pensamento, percepção e sentimento humano. Simon Blackburn, resume essa concepção de estruturalismo como “a crença de que os fenômenos da vida humana não são inteligíveis exceto através de suas inter-relações. Estas relações constituem uma estrutura e, ainda por trás das variações locais dos fenômenos superficiais, existem leis constantes do extrato cultural” (BLACKBURN, 2008). Acontece que essas relações em que se pautam a vivência dos fenômenos é determinada por imagens, suas associações e significações.

Temos então, sobre o imaginário, o pensamento pioneiro de Gaston Bachelard, destacada sua observância à onipresença da imagem na vida mental, levando-o a atribuir à imagem “uma dignidade ontológica e uma criatividade onírica, fontes da relação poética para o mundo” (WUNENBURGER, 2007, p. 17-18). Para Bachelard, a materialização do imaginário se dá quando se pensa, sonha ou vive a matéria. A atividade humana, no estruturalismo, é carregada de significado como a consequência do sistema de linguagem que operamos, por outro lado, no imaginário não há estrutura que não seja produzida pelas representações. Michel Maffesoli (2001) aponta que "o imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável" (p. 75). Voltando a Bachelard, este dividiu a imaginação em formal e material, desenvolveu sua teoria como calcada nos quatro elementos, baseado no postulado da relação entre a corporeidade e a atividade criativa. O elemento ar denota movimento, terra representa força, fogo simboliza transformação e água materialização. “Haveria uma relação primeira entre corpo e materialidade que suscitaria diversos tipos de imaginação, sendo que o sujeito imaginante demonstra preferência por uma matéria, o que não exclui as demais das suas imagens” (BARROS, 2010, p. 132). É em Gilbert Durand, contudo, que é de fato sistematizada uma verdadeira ciência do imaginário, ao amplificar o legado bachelardiano situando-se no nível de uma antropologia geral.

Durand desenvolve a ideia de que, frente à angustiante consciência da morte e do devir, o homem adota atitudes imaginativas que buscam negar e superar esse destino inevitável ou transformar e inverter seus significados para algo reconfortante. Essas atitudes imaginativas resultam na percepção, produção e reprodução de símbolos, imagens, mitos e arquétipos pelo ser humano. Esse conjunto de elementos simbólicos formaria o “imaginário”, cuja principal função seria levar o homem a um equilíbrio biopsicosocial diante da percepção da temporalidade e, conseqüentemente, da finitude. (ANAZ, 2014, p.6)

Em *As estruturas antropológicas do imaginário* (1997), Durand relaciona o trajeto antropológico com a Estrutura, esta última podendo ser definida como isomorfismo dos

*schèmes*, dos arquétipos e dos símbolos no seio dos sistemas míticos ou de constelações estáticas. Eis algumas dessas conceituações, que nos ajudam a compreender melhor o sentido e o escopo do imaginário. *Schème* é a

generalização dinâmica e afetiva da imagem, constitui a fatividade e não substantividade geral do imaginário. Faz junção entre os gestos inconscientes da sensório-motricidade, as dominantes reflexas e as representações. São estes *schèmes* que formam o esqueleto dinâmico, o esboço funcional da imaginação, trajetos encarnados em representações concretas precisas (Durand, 1997, p. 42).

É este elemento da teoria do imaginário de Durand, anterior à imagem, refletindo a uma tendência geral dos gestos, por levar em consideração as emoções e afeições. São os *schèmes* que fazem a ponte entre as representações e os gestos inconscientes. Já os arquétipos são “substantivações dos *schèmes* (...) constituem o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais” (DURAND, p. 42-43). Eles são a representação dos *schèmes*, uma imagem primeira de caráter coletivo e inato. O arquétipo é a zona preliminar onde nasce a ideia e, por isso, será tratado com particular atenção no capítulo seguinte, tal qual o mito. Continuando, símbolo é o “signo que remete a um indizível e invisível significado, sendo assim obrigado a encarnar concretamente essa adequação que lhe escapa, pelo jogo das redundâncias míticas, rituais, iconográficas que corrigem e completam inesgotavelmente a inadequação” (idem, 1988, p. 19) o que ilustra de forma concreta o arquétipo. Ou mesmo, é uma representação que faz “aparecer” um sentido secreto. E mito, ao mesmo tempo que é,

um esboço de racionalização dado que utiliza o fio do discurso no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em idéias (...) [também] explicita um *schème* ou um grupo de *schèmes* (...) [promovendo] a doutrina religiosa, o sistema filosófico ou, como bem viu Bréhier, a narrativa histórica e lendária” (DURAND, 1997, p. 44)

A figura do mito recai, então, para Durand, como um sistema dinâmico que integra todas as definições anteriores, que se compõem em um impulso como forma narrativa. Pois bem, resultando em protocolos normativos das representações imaginárias, bem definidas e relativamente estáveis, agrupados em torno dos *schèmes*. Esses conceitos são protocolos normativos que, em última instância, configuram as constelações de imagens. Tais constelações são estruturadas partindo de um certo isomorfismo dos símbolos convergentes, através do que Durand chamou de método da convergência. Nele, a convergência vai para além da sintaxe, ou seja, na materialidade de elementos semelhantes, sendo ela uma equivalência estrutural. A constelação simbólica é consequência do desenvolvimento de variações em torno de um mesmo tema, e a organização das constelações ocorre simultaneamente em torno de “imagens de gestos, de *schèmes* transitivos e de pontos de condensação simbólica, objetos privilegiados onde se vêem cristalizar os símbolos” (DURAND, 1997, p. 45).

Admite-se, portanto, dentro do trajeto antropológico, percorrido por aquele que pesquisa, uma

gênese recíproca, que permite a oscilação do gesto pulsional ao ambiente social e material, e vice-versa (...) Nesse sentido, o imaginário seria o trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar, modelar, pelos imperativos pulsionais do sujeito e, no qual, reciprocamente, as representações subjetivas se explicam pelas acomodações anteriores do sujeito ao meio ambiente (DURAND, 1997, p. 20).

O imaginário para Durand é aquele essencial na qual se constituem todos os processamentos do pensamento humano. Conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*, o imaginário, para o autor, é um motor repositório, uma espécie de “bacia semântica”, local onde as imagens podem se multiplicar. Esta noção de multiplicação é primordial para tratarmos de um processo de tradução de ideia para outra, este processo pode ser entendido como pensar variações de imagens, variações que podem ser entendidas como cópias diferenciadas, derivações, multiplicações do original. Para nós aqui, dividir também é multiplicar, derivar é multiplicar, pois onde antes havia uma imagem primordial, infinitas outras podem surgir, sem prejuízo à primeira. A ideia Incal, vem de uma interpretação da ideia Duna, que vem da interpretação de talvez outra narrativa, mas ancorada na jornada do herói, que apesar de ter sido estruturada por Campbell (2005) somente no século XX, determina a lógica das narrativas desde sempre. Da mesma forma, depois de Incal há tantas outras obras que se unem ao capital imaginal do homem, à bacia semântica, se proliferando tão rápido quanto o ser humano é capaz de criar e a sociedade é capaz de assimilar. Finda a dimensão narrativa, buscar-se-á no através do simbólico entender uma outra camada de sentido, uma que vai além do sentido imediato.

### 3 DO SIMBÓLICO

Carl Jung (2001), cujos ensinamentos serão basilares para nós, agora que nos debruçamos sobre simbólico, o define da seguinte forma:

O que chamamos por símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. [...] Assim uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem tem um aspecto inconsciente mais amplo, que nunca é precisamente definido ou de todo explicado (JUNG, 2001, p. 22).

O Incal, como obra artística, é resultado da confluência de distintos tempos. Estas dimensões invisíveis que compõem a obra são carregadas de significados, que traduzem não só as engrenagens da máquina do real, mas aspirações, e formas de habitar (direta ou indiretamente) o mundo que ecoam desde os primórdios. Afeito a linguagem dos símbolos desde o começo de sua carreira, Jodorowsky, denominado “mago chileno” dentro de círculos mais fechados, sabe da importância de determinadas imagens e construtos para a criação de uma história, e é no desenlace desta instância que este capítulo se debruça. Pensar o Incal, mais uma vez, é pensar no mito que ainda perdura no imaginário como forma de acessar e representar diferentes realidades. É pensar os círculos em que a trama e os personagens giram, seja em arquétipos, ou na representação de caminhos que comportam a passagem entre diversos destes moldes, como tarô. Pensar o Incal, é pensar na lógica pensada por Jodorowsky que une arte e a cura do espírito, onde esta obra se situa como superação do fracasso em adaptar Duna. É do Incal, como veremos, a transformação. Os cinco itens do qual este capítulo é formado, são o que identifiquei como as cinco principais manifestações do simbólico no Incal. São cinco partes através das quais podemos ter um panorama do todo, que é a dimensão simbólica.

#### 3.1 Mito

Antes da palavra escrita, antes do *logos* se contrapor e dominar a linguagem enquanto racionalidade demonstrativa, a maneira de conhecer e estar no mundo era através do mito. No decurso que marcaram o desmerecimento deste enquanto símbolo e narrativa, vieram a escrita e a história, no entanto, tal qual aparece em seus enredos circulares, o retorno, é recente seu reaparecimento como interesse cultural quando a racionalidade, tão ostensivamente idolatrada pelo homem, sofreu duros golpes, marcadamente, no século XX. A oposição entre *mythos* e *logos* é de natureza similar a que separa o mito da história, enquanto o primeiro fala de um passado longínquo demais para ser apreendido, caindo no fabuloso, sob a segunda repousa a

noção de verdade, por se tratar de algo mais recente e que pôde ser testemunhado e registrado. No entanto, de igual maneira que o homem contemporâneo se constitui da história, o homem de povos originários era feito da matéria dos mitos. A diferença repousa no fato da história ser caracteristicamente linear e irreversível, enquanto o mito repousa sobre a intemporalidade, levando o homem do passado não só a conhecê-lo, mas a reatualizá-lo. Para o homem antigo, segundo Mircea Eliade, “conhecer o mito é conhecer o segredo da origem das coisas” (ELIADE, 1978, p. 18), e de tal conhecimento vem a capacidade de repetir o ato criador, caso necessário. O poder criador da palavra se evidencia, quando se sabe que para repetir o ato primordial, não é necessário somente o conhecimento do mito, mas também recitá-lo. Eliade define, portanto, o mito como a narrativa de uma criação:

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. (ELIADE, 1978, p. 11).

Podemos a partir da fala de Eliade perceber que a narrativa que Jodorowsky constrói com seu quadrinho não só é inspirada por mitos do passado ou, como veremos, segue a estrutura da jornada dissecada por Joseph Campbell, mas é ela própria um mito. No fim da história, através dos atos do incal e seus “guerreiros espirituais”, como Jodorowsky certamente gostaria de chamá-los, a consequência é a criação de um novo universo. A aventura de John DiFool e seus aliados é um conto de criação. A virada de roteiro das últimas páginas, que evoca o clássico *2001: Uma odisséia no espaço (1969)*, de Stanley Kubrick, muda toda a perspectiva do que é contado, de um esforço para a preservação da realidade dada, para a criação de outra. Em *Duna*, essa criação aparece de maneira menos grandiloquente, mas tal como 2001, um novo patamar para a raça humana é alcançado com a figura messiânica que Paul se torna. A questão é que em *Duna* aparece uma dúvida maior se Paul permanecerá isolado como um messias, ou se pouco a pouco a humanidade seguirá o mesmo caminho. Nessas narrativas, mais uma vez as forças destrutivas e criadoras aparecem como decorrentes umas das outras, duas faces de uma mesma moeda. Algo só pode ser destruído porque um dia foi criado, algo só pode ser criado diante da superação do anterior, onde por muito tempo se associou a destruição do antigo (pensamento que hoje busca ser superado, por meio de uma ótica conciliadora entre espaços, entre temporalidades). A criação a partir do vazio acaba não sendo lógica quando se tratando de ciclos. No tarô, o louco é ao mesmo tempo 0 e 22.



De forma poética, Eliade descreve a narrativa mítica como aquela que descreve “erupções do sagrado” no mundo, sendo sua principal função do mito revelar modelos exemplares de “todas as atividades humanas significativas” (ELIADE, 1978, p. 12). Em outra análise do mito, o filósofo Ernst Cassirer (1985) destaca que inicialmente, arte, religião, ciência, não eram separadas umas das outras, e que o mito surgira então como uma primeira tentativa de racionalização das coisas. Com o passar do tempo e o maior empreendimento em cada um destes campos, levou a especialização, e conseqüente separação entre eles. Nesta progressão, o pensamento lógico-científico superou o mítico, que cada vez mais ficou restrito ao campo da imaginação, do devaneio, e dentre os três campos supracitados, o da arte. E foi muito pela literatura, em James Joyce e Thomas Mann que o mitologismo moderno despontou. Quando dito anteriormente das fraturas na soberania da racionalidade sobre homem, trata-se aqui de duas em específico. A primeira pode ser vista como a Primeira Guerra Mundial, que colocou em xeque a lucidez humana diante de um absurdo que se repetiria não somente na próxima grande guerra, mas também em genocídios e tantas outras cenas contra o pacto civilizatório. A poética do mito surge então como uma atitude de desconfiança face à história. A segunda fratura encontra sua gênese em Freud, ao desenvolver sua teoria acerca do inconsciente, escancarando a enorme influência do mítico, do simbólico, do obscuro sobre as ações e o cotidiano do homem. A máxima do homem como uma animal racional já não cabia perfeitamente, na realidade, uma parte considerável da sua existência figura para além da luz da razão. Apesar de Freud ter inaugurado os estudos sobre o inconsciente, a aproximação deste último ao mito deve suas maiores contribuições a Jung, cujo trabalho viria a ser base para autores como Joseph Campbell. Sintetizando, ainda, questões sobre o ressurgimento do mito que vão além, como a filosofia da vida de Bergson e Nietzsche, as novas teorias etnológicas, Caio Liudvik nos diz:

O renascimento do mito na cultura do século XX pode ser entendido como um processo duplamente imaginário, no sentido de que, na sua relação com um regime de imaginação humana culturalmente distante de nós, dito arcaico ou tradicional (pré-moderno), se constitui, ele próprio, como uma “tradição” sui generis, que extrai não tanto verdades literais do passado quanto inspirações literárias, metafóricas, para o presente e em sintonia com preocupações do presente. A poética do mito é em si um “mito” moderno. Isso valeria tanto para a evocação paródica da Odisseia de Homero, no Ulisses de Joyce, quanto para a reinterpretação junguiana de Cristo como um símbolo (ainda que parcial, pois reprime os aspectos sombrios) de nossas profundezas psíquicas. (LIUDVIK, 2021, p. 258).

Na coletânea de ensaios que denominou *Mitologias* (2001), Barthes nos apresenta o mito como uma fala, uma mensagem, uma forma. Mas tal condição só se apresenta quando passível a ser julgado por discurso, livre de limites formais, de modo que tudo pode ser mito. Para o semiólogo, a história é responsável por transformar o real em discurso (BARTHES,

2001, p. 128). Por distorcer a fronteira entre as várias perspectivas acerca da realidade, ele vê o mito com um signo de caráter ambíguo. É pressuposta uma consciência significante, além de depender dos processos semiológicos que sejam: postular uma significação, ter significado igual a conceito e ser o significante uma imagem acústica relacionada pelo signo. As três dimensões, signo, significado e significante se encontram dentro do mito, uma vez que este constrói um sistema semiológico ampliado, com seus próprios sistema, imagem e linguagem. Pela presença do viés psíquico-mental no mito, é ao mesmo tempo responsável por denominar e comunicar, ele faz apreender e impõe. Por carregar um valor a ser apreendido tanto em forma quanto a conceito, o mito se caracteriza como um total de significação.

Jung rompeu com Freud e criou a psicologia analítica, dentre as divergências de pensamento reside a ideia de que o inconsciente pessoal não esgotaria as questões que se apresentam, tais quais visões ou sonhos (mitológicos) onde não cabia embasamento vivido, e que foram pelo pesquisador comparadas a diversas sociedades tribais e não-tribais, cujos paciente não tiveram nenhum contato e possuíam mitos e rituais idênticos ou muito similares. Surgiu em Jung então a ideia e separação entre inconsciente pessoal e coletivo, onde ele define o último da seguinte forma:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo portanto uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos. (JUNG, 2018, p. 53).

Foi percebendo a semelhança entre símbolos e mitos de diversas culturas que Jung criou sua teoria em que, diferentemente de Freud, o inconsciente não seria lugar apenas de impulsos mas das ideias mais ricas e significativas da humanidade. Tais imagens e narrativas que perduram desde os primórdios, seriam então como uma espécie de DNA da subjetividade humana, ou mesmo, uma memória eterna. Atento ao fato de todas as culturas humanas desenvolveram narrativas míticas, percebendo a recorrência de certas imagens, Gilbert Durand define o mito como um “sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico, que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias”. (DURAND, 1997, p. 62-63).

Em *A poética do mito* (1987), Mielietski afirma que a literatura está intrinsecamente ligada à mitologia. Segundo ele, o romance mitológico do século XX, apoiado nos

pressupostos psicanalíticos, desenvolve a interiorização da ação principal, com a elaboração da técnica do monólogo interior e do fluxo de consciência, técnicas equiparadas ao método psicanalítico da livre associação.

Pois bem, essas técnicas estão bastantes presentes na criação do Incal, uma vez que sim, o quadrinho é resultado de tudo o que Jodorowsky criou para a adaptação de Duna, e sim, as grandes chaves do roteiro, os principais pontos, já eram previamente determinados por Jodorowsky, mas a construção real do roteiro se deu em diálogos, em falas com Moebius. A história é criada conforme é contada. O monólogo interior aparece exteriorizado uma vez que tal qual no teatro (meio no qual Jodorowsky trabalhou anteriormente) os personagens estão sempre falando consigo mesmos, declamando para outrem, seja ele o próprio incal.

Tendo como referência os trabalhos de Joyce e Mann para análise, Mielietinski elabora aquelas que seriam as principais características do romance mitológico: oposição entre psicologia universal e a história, sincretismo mitológico e pluralismo, ironia e travestimento, repetição rito-mitológica para expressar arquétipos universais, elaboração de papéis facilmente substituíveis para representar a rotatividade de personagens. Destas características a única que talvez falte ao Incal seja a última, referente a rotatividade de personagens. Há sim uma série de coadjuvantes de aparição única, sendo suas únicas funções mostrar outro lado do conflito ou, de maneira muito mais cativante, ensaiar a compreensão popular, do ordinário, diante de situações extraordinárias. A ironia, o sincretismo mitológico, etc, estão todos articulados seja na composição de um quadro, ou no comportamento de um personagem diante das situações, ou as próprias situações apresentadas pelo roteiro.

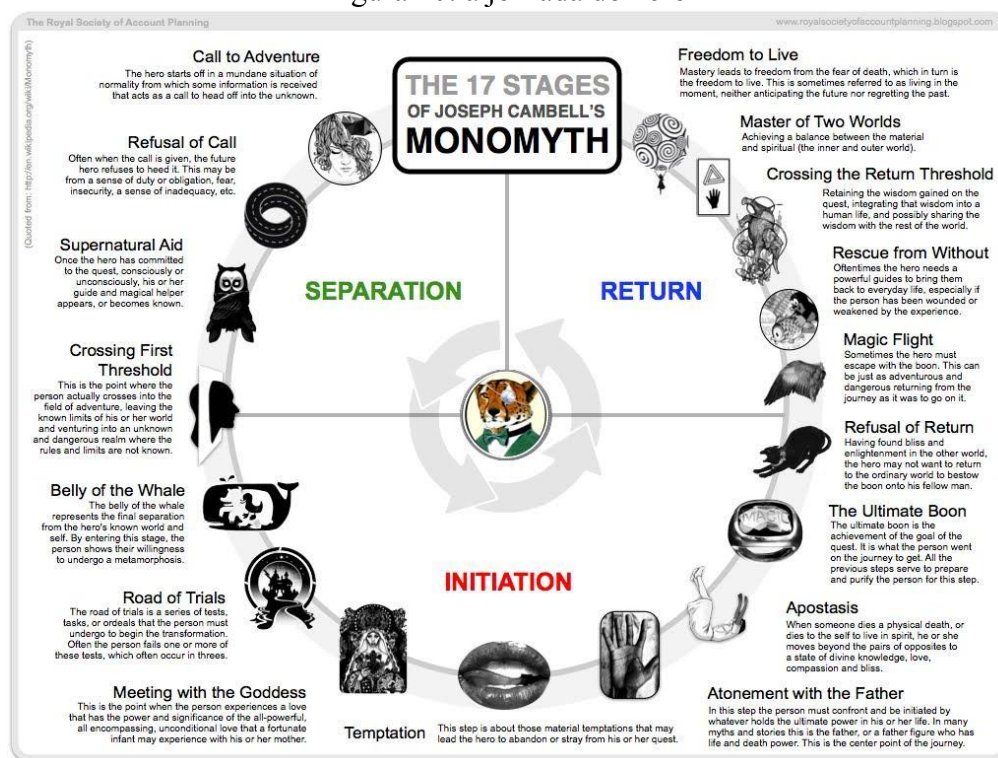
Importante frisar, contudo, que apesar de tratarmos do romance mitológico no século XX, o Incal não é propriamente um romance, apesar de uma *graphic novel* (como é concebido depois de juntas as seis partes) se equiparar a um, mas se encaixa em intenção, quando percebemos que este não é um retorno espontâneo e intuitivo ao pensamento mito-poético, mas sim uma atitude intelectual e filosófica, que tem como arcabouço todo o estudo das referências do qual faz uso. Jodorowsky apesar de ditar o roteiro para Moebius, de concebê-lo de forma aberta, de modo a ele de fato acontecer no processo de narrar para seu parceiro de projeto, antes de qualquer formulação detalhada a priori, o seu estudo dos símbolos, o conhecimentos de mitos, o sincretismo e a referência são pensadas e postos no papel de modo a evocar essas significações além-tempo. O crítico russo evoca a contribuição de Jung para perceber a retomada moderna do mito em vista da potência irreduzível do símbolo:

O processo psíquico se manifesta numa criação permanente de símbolos dotados de sentido (princípio racional) e imagem (princípio irracional). Diferentemente de Freud, Jung não reduz este símbolo a sinais, a sintomas de instintos e desejos reprimidos.

Segundo seu ponto de vista, o artista projeta seu destino pessoal ao nível do destino da humanidade, ajudando outras pessoas a libertarem as suas forças interiores e evitarem muitos perigos. Isto ocorre pelo fato de o artista ter relações diretas intensivas com o inconsciente e ser capaz de expressá-las graças não só à riqueza e à originalidade da imaginação, mas também a uma força plástica. (Mielietinski, 1987, p. 67).

No esteio da novidade trazida por Freud e, mais especificamente, Jung, Campbell fez um estudo comparativo entre diversas mitologias, religiões e outras histórias, para chegar a conclusão que apesar de cada narrativa guardar características locais e temporais, o cerne de todas elas é um só. Através da noção de um monomito, os símbolos dentro das histórias, que vão de Cristo a Ulisses, do blockbuster ao sonho, representam uma parte ou a completude de uma jornada épica simbólica, estando no centro desta trama a figura do herói (figura 10).

Figura 10: a jornada do herói



Fonte: davidrjolly.wordpress.com

Destinchando as fases que compõem o percurso transformador do protagonista, Campbell definiu o que chamou de Jornada do Herói, tornando-se esta um sinônimo para o monomito. Moyers dá uma definição do mito em *O poder do mito* (1990), enquanto entrevista Campbell, que ajuda a entender a razão de uma mesma história se repetir através do tempo e espaço. São refletidas nessas histórias a nossa busca de entender, de se conectar, com a própria vida, cujos mistérios e transformações são essencialmente os mesmos. Ele diz,

[...] aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda

em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (CAMPBELL, 1990, p. 16).

O caminho descrito pelo estudioso é composto de dezessete partes distintas, que foram reunidas em três grandes atos, a partida, a iniciação e o retorno. Esse ciclo conteria os elementos essenciais de qualquer enredo. Podemos perfazer esses caminhos, que organizam os componentes míticos e simbólicos, na trama do Incal. A primeira parte do primeiro ato é *O chamado da aventura* inicia a história, no Incal, acontece quando na fuga pelos dutos da cidade, depois que um trabalho deu errado, John DiFool se depara com um ser moribundo que lhe confia o objeto incal. A segunda é *A recusa do chamado* é a tônica de toda a obra, haja vista que DiFool rejeita o seu papel na trama a toda dificuldade que se apresenta, esta fase da jornada não habita uma cena específica, mas é uma mancha que habita o coração do protagonista até o fim da história. A terceira, *O auxílio sobrenatural* que normalmente vem por intermédio de um mestre e seus auxílios, acontece na primeira manifestação do incal como ser vivo, em seu diálogo com John enquanto rumam para a Cidade Tecno. Na ocasião, o incal esquarteja DiFool mostrando que ele é múltiplo, diversas pulsões e medos respondem pelo mesmo nome, ele próprio. Na quarta, há *A passagem pelo primeiro limiar* acontece justamente na fuga do palácio presidencial, quando o protagonista acompanhado de sua gaivota de concreto entram no trem rumo a Cidade Tecno, pois o que esta última representa são as trevas, o desconhecido, o perigo. Quinta parte é *O ventre da baleia* marca a última esfera da partida, a de um primeiro renascimento do herói. No Incal, é o primeiro confronto contra o complô da Treva, onde DiFool feito prisioneiro, derrota uma criatura com o auxílio do Incal e decreta a desgraça daquela cidade feita de conspiradores a favor da escuridão. O segundo ato da jornada se inicia com a sexta parte, *O caminho de provas*, que é observado desde a fuga pelos subterrâneos da Cidade-Poço, onde o grupo de protagonistas precisa passar por uma série de provações do espírito, até o desafio de conter os ovos de sombra, vencer uma disputa entre milhares para semear vida numa galáxia vizinha, até fazer duas galáxias inteiras sonharem simultaneamente para vencer a Treva. A sétima, *O encontro com a deusa*, aparece de maneira muito marcada no primeiro encontro entre John e Animah, quando por uma sinergia sobrenatural ele a confia o incal negro. Oitava, *A mulher como tentação*, surge no espírito de DiFool em diversos momentos da trama, mas um bastante notável é quando o protagonista deve procriar com a rainha Berg, que é um ser disforme. Ela assume a aparência da amada de Johan, Animah, para que ele possa transar com ela. Nono momento, *A sintonia com pai*, ocorre no momento em que DiFool se depara com essa situação pela segunda vez. Na primeira, ele descobre ser pai de Solua, mas o andrógino perfeito já possui como figura

paterno o Metabarão. A segunda descoberta é muito mais chocante, pois como fruto de sua relação com a rainha berg, uma galáxia inteira foi feita à semelhança de DiFool. Eles o odeiam por tê-los abandonado, e isso reflete em como John se sentia enquanto filho, e no processo de reconciliação ele assume a figura de pai. Décima parte, *A apoteose*, ocorre quando vencida a Treva, o protagonista se depara com a iluminação. Frente a Orh, ele vê o incal se transmutar no início de um novo universo. Décima primeira, *A benção última* dada após a vitória contra o inimigo é tanto uma benção quanto uma maldição, o conhecimento. DiFool se torna a testemunha eterna, capaz de se lembrar daquilo que já houve e está fadado a voltar a ser. O terceiro e último ato da jornada começa com o décimo segundo momento, *a recusa do retorno*, que aqui é triste pela incapacidade do personagem em agir contra o retorno, ele é lançado para o mesmo abismo em que começara. Décima terceira parte, *A fuga mágica*, é representada pela tentativa de fuga do ciclo com a tentativa de DiFool permanecer com o conhecimento obtido com a aventura. Ele repete para si mesmo que deve se lembrar, e esta possível lembrança que pode mudar seu destino. Décima quarta, *O resgate com auxílio externo* não acontece de forma tão explícita durante a etapa anterior, mas John não é destinado a reviver toda sua existência, mas o seu percurso com incal. Quando despenca do abismo é porque querem descobrir o paradeiro do objeto vivo. A passagem de um universo para o outro é feita pelo incal e através do incal para o incal. Ele é tutor, meio e destino. Décima quinta, *A passagem pelo limiar do retorno*, se dá ao tratar de reter a sabedoria adquirida na jornada, aplicá-la à vida vida para descobrir como compartilhá-la aos seus pares, não se encontra no quadrinho de forma explícita, uma vez que a jornada não termina dentro da própria jornada. Na verdade, esse aspecto é uma construção subjetiva a partir do final sobre como o protagonista poderia repetir ou superar os ciclos. Na etapa denominada *senhor de dois mundos*, a décima sexta, o herói só pode conseguir este equilíbrio se conciliar o mundo material e o espiritual. Os companheiros de DiFool conseguem atingir este estágio quando, no último embate, se sacrificam para derrotar a Treva. John, no entanto, não consegue tamanha harmonia e, portanto, fica com o papel de testemunha. A última etapa da jornada do herói, a décima sétima, denominada *liberdade para viver* não se materializa em no detetive, sendo justamente seu medo da morte o motivo para que continue existindo para além de seu próprio universo, que repita os mesmos momentos em uma extensão de sua existência para além do que deveria.

### 3.2 Arquétipos

Se os mitos persistem ainda hoje no inconsciente coletivo, seria incompleto deixar de abordar as pré-existentes que habitam e dão forma a essas narrativas. Com as primeiras formulações acerca da tese presente no pensamento Antigo, tendo em Platão um olhar cuidadoso. Mas foi em Jung, utilizando-se do trabalho de antropólogos como Claude Lévi-Strauss – em estudos que identificam semelhanças entre elementos mitológicos de diferentes culturas, com atenção inclusive para tribos de povos originários – que surgiu a hipótese contemporânea de que existem elementos universais inatos que atuam como mediadores do processo cognitivo humano de percepção e compreensão do mundo.

Jung em *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2018) coloca que o ser humano é provido de uma estrutura psíquica formada de imagens primordiais, universais e atemporais. Nomeia tais estruturas como arquétipos, e apesar de utilizar o termo colocados pelo pensamento clássico grego, o faz com um significado distinto, já que para os antigos esse termo designava as formas originais que habitavam o mundo das ideias. Jung coloca sua proposição:

Minha tese é a seguinte: à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não pessoal, ao lado do nosso consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que – mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice o inconsciente pessoal – consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, 2018, p. 55).

Erich Neumann (1974), renomado psicólogo alemão, analisa a estrutura do arquétipo junguiano em seu livro *A grande mãe* (1974), onde ele diz que “a dinâmica do arquétipo manifesta-se principalmente pelo fato dele determinar o comportamento humano de maneira inconsciente, mas de acordo com leis, e independentemente das experiências de cada indivíduo” (NEUMANN, 1974, p. 20). Mais um vez em Jung, este processo resulta em emoções que podem ser tanto positivas quanto negativas, responsáveis por movimentar e animar o indivíduo, levando-o a um ponto de comoção biopsíquica, intervindo em sua disposição, inclinações, tendências, opiniões, intenções e interesses, além da consciência e do intelecto. Ele ainda percebe o arquétipo como dotado de numinosidade, ou seja, uma carga emocional que é movida para a consciência sempre que em contato com uma imagem ou uma situação arquetípica.

O arquétipo, na qualidade que nos interessa, materializa-se ao ser expresso simbolicamente em produções narrativas e de cunho artístico. Neste caso, surge como imagens psíquicas específicas e particulares cujo conteúdo significante é apreendido pela

consciência. É importante entender, contudo, que o arquétipo em si é impossível de ser representado, haja vista que habita o inconsciente humano. O que nos ocorre são as imagens simbólicas ou arquetípicas. Nesse sentido, Neumann coloca, “o ‘arquétipo em si’ é um fenômeno nuclear que transcende a consciência, e cuja ‘presença eterna’ é não-visível”. (1974, p. 21). Os arquétipos são como formas vazias preenchidas por diferentes imagens a depender das situações históricas e temporais.

Dentro do percurso natural que fizemos no tópico anterior, de Jung para Campbell, encontramos a Jornada do Herói, que é a esquematização da forma que se repete em diferentes imagens ao longo do tempo. O trajeto percorrido pelo herói, o protagonista dessas narrativas, foi acompanhado em seus dezessete passos. É notada que este arquétipo, do herói, seja o mais importante, tendo em vista a própria função da narrativa mitológica para Campbell, que é “fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás”. (CAMPBELL, 2005, p. 181). A jornada que o herói enfrenta é nada mais do que o processo de individuação, finalidade da própria vida. Em *O herói de mil faces* (2005), Campbell coloca que esta figura central é aquela capaz de vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançar formas válidas e humanas. Auxiliados por visões e inspirações oriundas das fontes primárias da vida e do pensamento humano. O herói fala não do atual, que está sempre se desfazendo, mas da fonte eterna através da qual a sociedade renasce. O herói encerra sua existência como homem moderno, e renasce como eterno, aperfeiçoado e universal. A construção teórica de Campbell influenciou tanto estudiosos como artistas, e uma das mais importantes contribuições a partir dele vem do roteirista Christopher Vogler, que adapta a jornada para uma visão mais pragmática, que reflete grande parte das produções contemporânea para o cinema e TV, respeitando também a estrutura aristotélica de três atos.



Figura 11: os arquétipos segundo Vogler

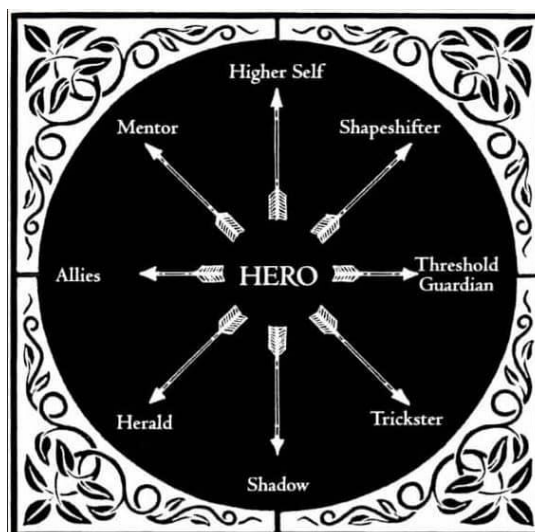


Figura:neelnajaproducton.com

É importante frisar que a maior experiência como contador de histórias de Jodorowsky é justamente com o cinema, olhar que ele traz para os quadrinhos, o que só torna esta última visão sobre arquétipos ainda mais relevante para o nosso objetivo. Ao bem da verdade, os quadrinhos como narrativa por excelência contemporânea, já trazem esses novos modelos perceptivelmente impressos, independente do passado do autor.

Pois bem, observando os principais arquétipos que aparecem em narrativas contemporâneas, Vogler define oito arquétipos principais, com suas funções psicológicas e dramáticas. Na narrativa construída por Jodorowsky é comum mais de um personagem ocupar um lugar, ou não completar o ciclo marcado em sua forma. O primeiro desses arquétipos principais é o *herói*, centro da aventura, primeiro arquétipo, representa o ego, assumiria esta forma a figura de John DiFool, nossa janela para a história. Contudo, o auto sacrifício que é um ponto central do percurso deste arquétipo, não é realizado por DiFool. Ao contrário de seus aliados, ele não responde ao chamado interior que o incal representa, ele nega o próprio caminho. O segundo é o *mentor*, que representa o self, ou ainda a imagem que nos ensina e motiva, que é deus, são nossos pais, no Incal ele aparece no ser que dá título a narrativa, ele é o mestre interior, que dita os passos, que mostra o caminho de revolução interior, que também é a chave para a salvação do universo. A iluminação interior, no Incal, é a luz que pode vencer a Treva que ameaça todas as formas. Já o *guardião do limiar*, curiosamente, recai no próprio protagonista. Esta representação das neuroses, que testa e cria obstáculos para herói, reside no próprio herói da narrativa. Como dito anteriormente, é mostrado pelo próprio incal que John é

múltiplo, que sempre que hesitar, uma parte de si vai assumir o controle. As inseguranças não deixam de habitar o coração do protagonista, que consegue no final enfim fugir do destino, mesmo que o destino do universo tenha sido salvo. O quarto, *arauto*, como aquele que prenuncia mudanças e desafia o herói, é também o incal. O incal ao mostrar o caminho, desafia o protagonista a superar a si mesmo, enchendo-o de dúvidas e desejo de fuga. O quinto é o *camaleão*, cuja representação está no animus/anima, encontra na trama um correspondente fácil, a Animah, que reflete ao mesmo tempo o desejo, a idealização e as inseguranças de DiFool. O sexto, *aliado*, através do qual o herói é humanizado, encontra não um, mas diversos correspondentes, mas nenhum mostra maior esse papel do que seu companheiro primordial, Deepo. Sempre sensato e motivador, ele acaba servindo ao propósito do incal, também por ajudar John a ver as coisas com mais equilíbrio, a seguir o caminho correto. A *sombra*, reflexo de tudo o que é reprimido, do trauma, da culpa, aparece tanto como a vilã Treva no sentido macro, como no interior do próprio DiFool. Novamente, o Incal é uma obra sobre a iluminação interior com reflexos cósmicos. Poderíamos tentar traduzir que se há uma mensagem com a obra, dentre tantas possíveis, é que a chave para a grande mudança repousa dentro de si, da mudança interior. O último arquétipo, enfim, é o *pícaro*, antítese do ego, responsável por questionar o status quo, trazer para o real e gerar alívio cômico, mais uma vez a função recai sobre DiFool, fechando ressaltando a mesma tônica da multiplicidade do protagonista. Ele é uma coisa e sua própria antítese, ele é aquele que cria as adversidades, que ele próprio deve vencer enquanto herói.

### 3.3 O místico

Em entrevista aos autores de Mistérios do Incal (2021), onde bastidores da produção do quadrinho são abordados, Jodorowsky fala sobre a relação da obra que concebera junto de Moebius e o esoterismo:

Um mistério é aquilo que permanece incompreensível para o intelecto. E o universo do Incal não é compreensível para o intelecto. Por quê? Porque este nunca para de discriminar. Ele distingue o que é pequeno do que é grande, o que é belo do que é feio... Mas o universo é uma totalidade absoluta, não existe discriminação! Todo o universo pode caber em um simples grão de areia. E o grão de areia se coloca em posição de ser penetrado pelo universo... Como entender isso?! O Incal é uma história inconcebível que eu escrevi com algo diferente do meu intelecto. É uma história inconcebível porque foi totalmente improvisada. Primeiro, eu direi para Moebius a primeira parte, O Incal Negro. Seis meses depois, convidei-o para jantar. Em seguida, eu o levei para o show da cantora Barbara, porque eu sabia que ele gostava muito dela. Ele foi conquistado e continuou desenhando o Incal... Mas eu não sabia para onde estava indo! A história se construiu sozinha, passo a passo. Na minha biblioteca, há obras sobre a Cabala, sobre alquimia, sobre o budismo e sobre todas as religiões do mundo. No Incal, também há muitas coisas, mas não se deve tentar defini-las. Quando ditei a história para Moebius, eu tinha lido todos esses

livros. Mas não devemos tentar explicar o Incal! É preciso recebê-lo como uma aventura que vai diretamente para o inconsciente (JODOROWSKY apud ANNESTAY, 2021, p. 308).

Com a análise da obra, de suas influências e alicerces tanto em forma, quanto em conteúdo, o objetivo aqui não é uma explicação última sobre o Incal, mas buscar entender como este se constitui enquanto objeto artístico nos termos narrativos e simbólicos, inclusive a partir de um microcosmo de transmutação da adaptação de uma obra diferente. Mas, indo na contramão do próprio autor, seguimos, uma vez que é também impossível apreender uma narrativa direto pelo inconsciente. O próprio ato da leitura é um impeditivo disto, pois aciona um diferente campo de sentido, uma forma de mediação. Ele continua sua colocação sobre a obra e o esoterismo;

Quando escrevemos, nós utilizamos tudo. A História, por exemplo. Os desenhistas enriquecem os seus quadrinhos transformando a História enquanto a utilizam, e ninguém vê problemas nisso. Por que eu não poderia pegar o esoterismo e enriquecer uma história com ele? Nada impede que se faça isso, ele também faz parte da História. Eu queria libertar uma narrativa que já existe no nosso inconsciente, com humildade e sem pretensão. E o fiz numa história em quadrinhos cósmica. E cômica. Por prazer e pelo prazer de colaborar com alguém. [...] Apliquei ao Incal os meus conhecimentos de cultura chinesa e do I-Ching, onde encontramos o trigramma da Terra e o trigramma do Céu. No Incal, de um lado existe o trigramma da Terra, a descida em direção à Terra, o fundo, o que está embaixo, a travessia da galáxia, a entrada no inconsciente. E, do outro lado, a subida ao supraconsciente, o que está no alto, o trigramma do Céu. Os chineses explicam isso pelo hexagrama (JODOROWSKY apud ANNESTAY, 2021, p. 308).

Como já dito anteriormente, o autor faz uso, apesar de não crer totalmente no esoterismo. Ele o coloca como “um grande sonho”. É uma manifestação do inconsciente na busca de um conforto para a existência. E é nesta posição em que coloca o Incal, assim como todas as suas obras, “uma grande consolação”. Apesar do termo esotérico remeter à antiguidade, foi somente com Eliphas Levi, no século XIX, que o termo ganhou seu cunho moderno associado ao ocultismo. Embora vistos como sinônimos muitas vezes, esoterismo e ocultismo são coisas distintas, caracterizando-se o primeiro como forma de pensamento e o segundo como uma forma de ação do primeiro, ou ainda, um conjunto de práticas legitimado pelo esoterismo.

Em sua obra *O esoterismo* (1994), Antoine Faivre destaca quatro elementos fundamentais que caracterizam o esoterismo. Em primeiro lugar, há a correspondência, que ele define como uma interdependência universal entre o todo e as partes, entre o macro e o microcosmos. Em segundo, há a noção de que a natureza é viva, podendo ser lida em sua riqueza de revelações de toda a sorte, ou seja, não somente das coisas empíricas e objetivas, mas também do espiritual e subjetivo. Terceiramente, repousa aquilo que diz respeito à imaginação e às mediações. O que implica no uso de rituais, signos e imagens, que

permitiriam alcançar o conhecimento pleno. A quarta característica essencial é ligada à experiência da transmutação, indo além de uma espiritualidade fundada na contemplação, pois trata-se de um segundo nascimento, uma modificação profunda no indivíduo. Em oposição ao termo similar, exotérico, que se refere ao conhecimento do mundo exterior, o termo esotérico “recebe a conotação de tudo aquilo que está no interior do indivíduo, ainda de forma oculta, e que é passível de ser desvendado e alcançado mediante práticas, procedimentos e estudos, cabendo ao indivíduo a tarefa da descoberta.” (GUERRIERO, 2016, p. 215).

Na leitura do *Incal*, todas as quatro características essenciais do esotérico podem ser encontradas no roteiro, caracterizando o próprio título como uma obra desta qualidade, indo além da simples referência a formas entendidas como do esoterismo. Não que esta segunda também não ocorra, mas o roteiro de Jodorowsky é muito hábil, em fazer da história narrada, assim como visto em relação ao mito, como relacionada aos seus temas tanto em forma, como em conteúdo. Da relação entre o todo e as partes, está a necessidade de alcançar a iluminação interior como forma de vencer um mal que ameaça todo o universo, pois a menor unidade é dependente do todo e vice-versa. A natureza viva pode ser lida no plano fantástico de usar seres nativos de um planeta prisão, que todos enxergavam somente como a perdição, para combater os ovos de sombra. O próprio *incal* é vivo, é uma espécie singular da natureza. Mediações surgem nos mais diversos momentos, quando, por exemplo, devem meditar para fortalecer o *incal*, ou fazer as pazes, perdoar, para conseguir seguir seu caminho até o coração do mundo. São rituais que concedem não só o conhecimento, mas algum tipo de fortalecimento. As transmutações são a tônica da própria história. Sobre as metamorfoses, Jodorowsky coloca:

Ao longo dos albúms, praticamente todos os personagens sofrem constantes transformações. Eu não queria personagens que permanecessem iguais do início ao fim da história. Nós mesmos nunca paramos de mudar ao longo da vida, evolução perpétua e mudança perpétua. Eu geralmente acho os personagens de quadrinhos muito estáticos e até mesmo os de Shakespeare: Hamlet, por exemplo, continua Hamlet do início ao fim. Acho que isso está errado e que podemos mudar no meio do caminho, internamente e externamente. (JODOROWSKY apud ANNESTAY, 2021, p. 307).

E continua, falando mais especificamente da mudança como foco no protagonista, John DiFool:

John DiFool faz exatamente isso: ele se transforma, progride e, às vezes, até regride. No terceiro tomo, ele fica belo. No quarto, ele perde a sua beleza ao mesmo tempo em que perde o *incal*. Mas ainda lhe resta alguma coisa, e ele nunca mais será o mesmo. Desde o início, John DiFool é retratado como alguém um pouco tolo, dotado de certa ‘estupidez’; alguém que só despertará a sua consciência aos poucos. É, portanto, um inútil, um completo ‘zero à esquerda’ que vai se desenvolver e, depois, preservar a lembrança da sabedoria adquirida quando foi habitado pelo *incal*. (JODOROWSKY apud ANNESTAY, 2021, p. 307).

O centro da narrativa focado nas metamorfoses de DiFool ganha um tom melancólico em seu desfecho, que de maneira intencional ou não, acaba deixando a mensagem que apesar das transformações pelo caminho, não deixamos de ser nós mesmos. O nosso protagonista é vencido pelo medo, sendo incapaz de tornar-se uma só consciência junto com o todo. Voltando a olhar o todo do Incal, percebemos ainda a influência da alquimia, uma das várias fontes marcadas pelo esoterismo que se apresenta na obra. A alquimia pode ser entendida como um procedimento mágico que busca a fabricação de ouro ou a conquista de poderes maravilhosos, sendo o mais notório deles a vida eterna, ou ainda, de maneira sucinta, um antigo ramo de conhecimento voltado para a transformação de elementos. O incal negro e branco, que também dão nome a tomos da história, são referentes à obra em negro e à obra em branco, dois primeiros passos na da Grande Obra, cujo objetivo é conceber a pedra filosofal, capaz de gerar uma transformação positiva em algo que seria comum. A expressão em latim “Visita Interiora Terrae, Rectificando, Invenies Occultum Lapidem”, ou seja, “visita o Centro da Terra, Retificando-te, encontrarás a Pedra Oculta (ou Filosofal)”, indica que o alquimista deve procurar a pedra filosofal dentro si. A etapa em negro é a desconstrução e eliminação de tudo aquilo que não está relacionado com o seu caminho, enquanto a parte branca do percurso indica purificação. Não é citada a obra em vermelho, que no percurso alquímico simboliza a elevação.

Como já explicitado pelo próprio Jodorowsky, no centro das transformações está John, que chega mesmo a mudar de aparência no decorrer da trama. Quanto aos tomos, ainda temos o famoso verbete de A Tábua de Esmeralda, “O que está embaixo é como o que está no alto e o que está no alto é como o que está embaixo” nomeando duas partes da aventura, e essa aproximação do elevado com o profundo está nas páginas do quadrinho desde o começo, onde a ação vai desde o palácio presidencial flutuante, até o fundo da Cidade-Poço, onde está o coração da Terra. A quintessência, que nomeia as duas últimas partes da narrativa, faz alusão à reunião dos quatro elementos. Interessante notar que a divisão entre os mesmos quatro elementos é feita no primeiro tomo, quando o incal esqueteja DiFool, mostrando que ele, na verdade, é muitos. E ainda, no fim da história quando se depara com a luz ancestral, a entidade enviada para criar aquele tempo e aquele espaço, Orh, este se apresenta tal qual a visão ocidental de deus, mas todo feito em dourado, como feito em ouro (or, em francês), a última etapa da transmutação dos metais pelos alquimistas.

Figura 12: Incal, páginas 34 e 35 (John DiFool e suas partes, reveladas pelo incal).



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

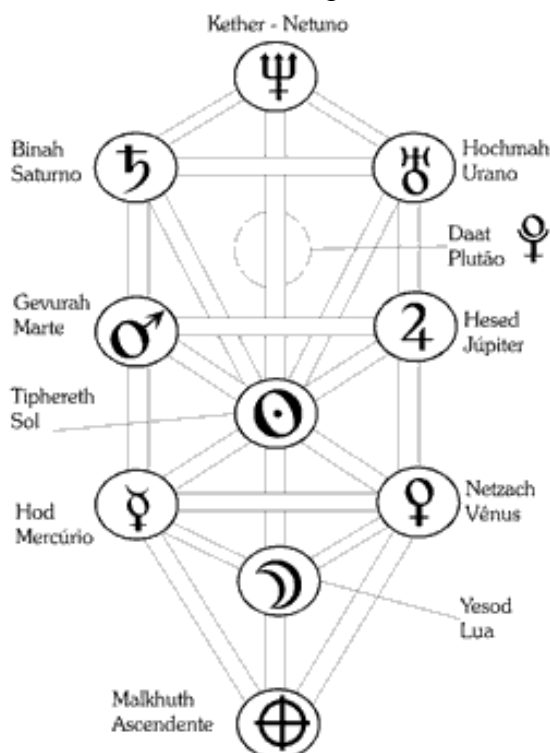
Figura 13: Incal, página 304 (revelação de Orh).



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

Como chave para a resolução final do conflito, o incal pede para que todos os seres humanos entrem no chamado sonho teta. As ondas thetas, que provavelmente foram utilizadas como referência para nomear o artifício proposto por Jodorowsky, são a frequência (3,5Hz a 8Hz) encontrada no processo anterior ao adormecimento e em sono profundo, momentos em que o inconsciente e o consciente estão praticamente emparelhados. Consiste, portanto, em um estado de puro e profundo relaxamento e meditação. É em theta que ocorre uma conexão profunda com a espiritualidade, com as emoções mais profundas, com as intuições e com o pensamento criativo. O incal, ser vivo, se fortalece com o elo da humanidade com sua espiritualidade, a criatividade é aqui a força criadora, é a pulsão por vida. A meditação é, então, para Jodorowsky o ritual através do qual busca-se a harmonia, elevar-se em espírito, uma escada para o portal da transcendência. Quando mesmo o sonho teta não é suficiente para colocar o incal em posição de superar a Treva, é pedido para que avancem a um estágio ainda mais profundo, Daath. O termo vem da árvore da vida, um corpo de correspondências concentrado em um diagrama, utilizado pela cabala, dividida em dez partes de sentido ambíguo, podendo representar tanto como um estado do todo, do universo, como estados da consciência. A Cabala, por sua vez, é um método esotérico que engloba um conjunto de ensinamentos relacionados a deus e às mais variadas esferas da criação, fundamentada na relação de deus a Adão e Moisés.

Figura 14: A árvore da vida, com daath posicionado no meio do abismo.



Fonte: Wikipedia.com

Daath paira sobre o abismo, na fronteira entre os mundos da criação e da formação. Acima de Daath é localizada a tríade suprema e divina (Kether, Binah e Hochmah), o plano arquetípico, o mundo sem forma, abaixo de Daath encontra-se o microcosmo, os sete sephiroth que constituem o homem. Daath é uma sephira oculta, invisível, que se encontra entre Tiphereth e Kether. Daath representa o abismo que separa a percepção dual da percepção una. Acima do abismo de Daath não há dualidade, abaixo do abismo tudo é dual. Daath é a fronteira entre o eu pessoal, imerso no espaço tempo e o plano arquetípico da realidade. É a energia aprisionada na sombra que depois de assimilada e integrada pela consciência, permite que a consciência se libere do ego e vá em direção ao núcleo da estrutura arquetípica da sombra. A palavra Daath é comparada com a palavra grega Gnosis, representando também conhecimento. É a localização (um estado místico), onde todos os dez sephiroth da árvore da vida estão unidos como um só. Em Daath, todas as sephiroth existem no seu perfeito estado de partilha do infinito.

### 3.4 Tarô

Apesar de representar outro conhecimento esotérico utilizado na construção do Incal, julgou-se interessante tratar o tarô em separado, não só pela relação mais próxima que Jodorowsky<sup>3</sup> possui com esta via hermética, mas também por sua relevância dentro da obra, acabando por ter um peso muito maior que outros segmentos místicos.

O tarô é um oráculo e baralho de uso recreativo e esotérico utilizado majoritariamente no século XVIII, geralmente composto por 78 cartas. Entre o fim do século XIX e começo do século XX, estudiosos, como Aleister Crowley, aproximaram sua origem do Egito, mas fato é que sua origem permanece desconhecida até hoje. Do total de cartas, 56 formam quatro naipes (Espadas, Copas, Ouros e Paus) denominados arcanos menores, que numa leitura, segundo Jodorowsky, “permitem examinar os aspectos mais cotidianos e também os mais pessoais da vida material, psíquica e intelectual” (JODOROWSKY, A.; COSTA, M, 2016, p. 45). Remetem eles, a diferentes graus de necessidades, desejos, emoções e pensamentos humanos. As outras 22 cartas são os arcanos maiores, “que descrevem um processo humano universal que engloba todos os aspectos espirituais do ser” (JODOROWSKY, A.; COSTA, M, 2016, p. 45).

---

<sup>3</sup> Jodorowsky é o autor de uma das principais obras no estudo do tarô, O caminho do tarô (2016).



Para Sallie Nichols (1995), responsável por um estudo do tarô sob a luz dos ensinamentos de Jung, o percurso pelo baralho é um caminho direcionado a nossas próprias profundezas. O que se encontra nessa viagem, são aspectos do nosso mais profundo e elevado eu. É nos arcanos maiores que este aspecto fica mais evidente, pois segundo a própria Nichols estas 22 cartas “podem ser lidas encaradas como um texto pictórico mudo, que representa as experiências típicas encontradas ao longo do caminho antiquíssimo da autocompreensão” (NICHOLS, S., 1995, p. 20).

Logo de início percebemos que a jornada pelos arcanos maiores é de mesmo propósito que a do Incal. Em ambas narrativas, se é levado a consciência, se é levado ao descobrimento do ser essencial. Ambos os caminhos começam com o louco, com a fuga, a errância, onde todas as direções são a direção, pois é a energia fundamental, sem limites e sem propósito. E terminam com o mundo, que convida, sendo o último grau do percurso, para um encontro na realidade profunda, para aceitar a plenitude da realização. É a realização suprema, o nascimento/fechamento, sucesso, a realização dos potenciais, o universo que chegou a seu limite. Para, então, retornar ao início, o 0 e o 22. A matéria prima para a construção das narrativas que o tarô propicia é a própria imaginação, a partir de contexto e conformidade, a partir da confluência entre um mundo interior e exterior na medida em que eles se apresentam.

Para criar o Incal, Jodorowsky fez uso das imagens e sentidos do tarô como bases, para a partir de sua imaginação preenchê-las com o que queria colocar de si para o mundo, e o que do próprio mundo se colocou. Marcondes e Dravet, na introdução de uma análise também sobre o tarô, abordam a capacidade imaginativa do baralho, como potência significativa:

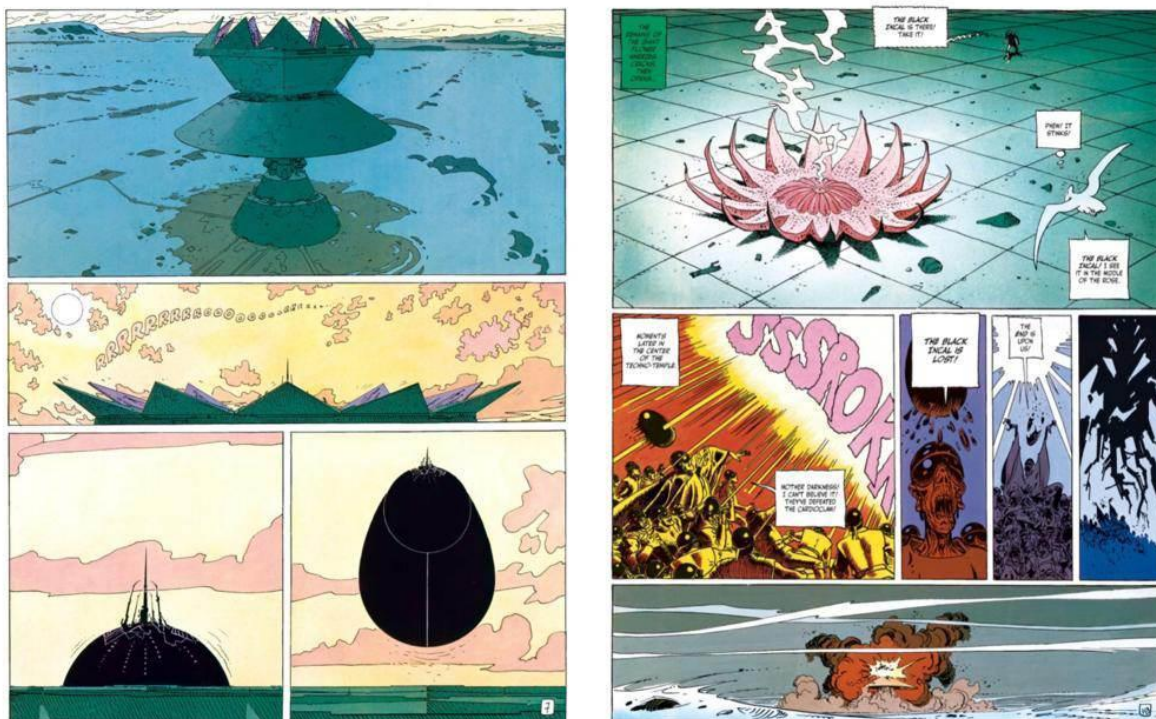
A história do tarô já é, em si, uma história onde a imaginação é matéria-prima para uma narrativa que se constrói em função de circunstâncias e conveniências. Em suas diversas versões, o jogo de cartas do tarô é um repositório de imagens que obedecem à dinâmica do próprio imaginário, tomado no sentido arquetípico, mítico e simbólico com todos os seus reflexos no âmbito cultural e social. As imagens ali apresentadas podem ser objeto de combinações e associações, aproximações, junções e disjunções que possibilitam ao intérprete a construção de narrativas também elaboradas em função de circunstâncias e conveniências. Ao mesmo tempo em que o tarô, para ser jogado, necessita da potencialização dos agenciamentos da imaginação e suas relações intrínsecas com as dimensões éticas, estéticas e poéticas da existência, o conjunto das 78 cartas do tarô pode ser uma potente ferramenta de desenvolvimento da atividade lúdica e imaginativa. (MARCONDES, Ciro Inácio; DRAVET, Florence, 2021, p. 52).

Segundo Jodorowsky, o tarô obedece o princípio da projeção visual, tal qual um espelho que proporciona o desenvolvimento, conforme se aumenta a visão que se tem de si mesmo. E a metáfora do espelho também serve quando se lê as cartas para outrem, mas em se tratando de estrutura narrativa, o que o tarô reflete? Decerto cada obra é uma projeção de seu

autor, e o próprio tarô baseia o Incal, porque ele é um tema caro a Jodorowsky. Então, o que poderia surgir como uma vaidade, como um reflexo de um gosto pessoal, assume uma dimensão muito mais profunda, pois as marcas que o tarô coloca enquanto bases são, como colocadas pelo próprio Jodorowsky, uma arquitetura da alma. Ou seja, apesar da escolha do tarô como um dos componentes do Incal ser uma decisão que reflete Jodorowsky, o tarô quando assume sua função narrativa e simbólica dentro da obra, já não é um espelho do autor, ele exprime a narrativa primordial que habita dentro de cada ser humano desde os primórdios, para inspirar, servir de modelo, e guiar o homem também para dentro de si mesmo, para a verdadeira revolução.

Um dos objetivos de Jodorowsky com o filme *Duna*, era proporcionar ao espectador uma experiência transformadora, uma obra que guardasse em si algum tipo de revelação, um gatilho, uma visão, do caminho para a iluminação. Como, dito por ele próprio, tudo que de original criara para *Duna*, trouxe para o Incal e é de se concluir que sua ambição para com o leitor se mantivesse. A Torre dos Tecnos, que é destruída, é, segundo o próprio autor, uma interpretação negativa do arcano 16, a torre ou a casa de deus (figuras 15, 16 e 17). Vista anteriormente como uma interpretação da Torre de Babel, era comumente lida como castigo do orgulho, catástrofe, ruína, mas também pode ser vista como libertação, mudança, revelação. Segundo Jodorowsky, a mensagem da carta é de grande alívio espiritual. Ela é a abertura, emergência daquilo que estava confinado. Curioso notar como a casa de deus fora substituída por uma casa da tecnologia, da ciência pervertida, que almeja a escuridão. É uma crítica sutil a maneira como a humanidade tem cada vez mais se distanciado de si mesmo, pois deus habita o centro, e novos saberes, novas promessas de luz, podem ser pervertidas quando não caminham lado a lado com o cuidado e o saber que vem de dentro. Mas este exemplo é um nível de referência dentro da narrativa, assim como no caso de *DiFool* representar o louco e nas primeiras páginas ele cair num abismo, como se o louco da carta prosseguisse em direção ao abismo. É um nível mais raso de refletir o tarô na obra, enquanto a mesma assume ela própria um viés místico, tal qual o oráculo e dotada, portanto, do mesmo propósito (que casa com a visão primeira e pretensiosa de Jodorowsky), ao se utilizar dele no nível estrutural, para além da referência, mas como pilar. O tarô é mais uma narrativa que se encaixa no monomito de Campbell, então quando Jodorowsky adere a linguagem mítica dos arcanos maiores como fases de uma transmutação, sua obra, por consequência, assume a forma de um mito.

Figuras 15 e 16: Incal, página 59 (a torre) e Incal, página 71 (destruição da torre)



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

Figura 17: A Torre (arcano 16 do tarô).



Fonte: A arte dos oráculos.

Em *Promethea*, mais especificamente em sua edição 12, Alan Moore (2001) faz um passeio pela história do mundo desde antes da criação até depois do apocalipse, sob a luz dos arcanos maiores. A narrativa contida no baralho, segundo a proposta de Moore, não se restringe a um reflexo ou estruturação do subjetivo humano, mas conta também a história da

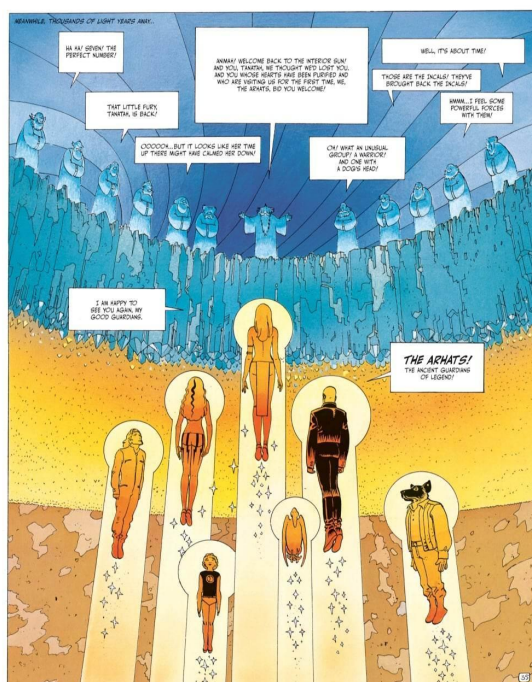
própria humanidade, ou mesmo de antes dela surgir. Esse começo antes da criação se justifica na criação a partir do nada, da carta primeira e última do tarô que marca o lançar-se ao abismo, ao nada, pois do nada surgiram todas as coisas, reais ou imaginadas. Apesar de no Incal, desde o primeiro contato, termos ciência de que o destino do universo está nas mãos de DiFool com Incal, é só ao fim da história que compreendemos o destino não somente como um futuro, mas como um percurso. Uma associação entre as cartas o louco (arcano 0 e 22), personificado por John, e o mundo (arcano 21), que representa a culminação de todos os fatos, pode ser lida como: a energia fundamental se encarna na realização total. Começo perpétuo e desenlace infinito.

Na construção do Incal, temos o louco que se dirige para o mundo, então o louco que foge do mundo. O louco que se dirige para o mundo é a energia criadora divina, apresentada em diversas cosmogonias, que tem no mundo a realização. Já o segundo louco, que se apresenta após o mundo, faz este último assumir outra forma. Não mais a realização de nada, “mas um fechamento que olha desesperadamente para o vazio do passado, um início difícil cuja única saída possível é a liberação” (JODOROWSKY, A.; COSTA, M, 2016, p. 54). E o louco foge, mas para nenhum lugar em particular, seu caminho se abre para o vazio. Os mesmos arquétipos podem ser percebidos na relação entre DiFool e seu filho, Solua, que tal qual a mulher do baralho, se apresenta como o andrógino perfeito, afastando-o do mundo material para o transcendental. Solua, inclusive, assume o lugar da Imperatriz, outro andrógino, mas que fora derrotado pela Treva. DiFool consegue utilizar os poderes do Incal praticamente sem controle, por instinto, muitas vezes sob a luz de súplicas e desespero. Nas vezes em que é levado a delegar o objeto a seu filho, com ele, Solua é capaz de se transmutar, de se conectar ao Incal a um outro nível, ao da consciência. Solua assume ao fim da história um papel messiânico, de guiar a humanidade aos desígnios do Incal. Ele passa a ser a voz do Incal para a galáxia, o chamado geral para a iluminação.

As associações prosseguem com Animah, por exemplo, que faz referência ao conceito de Jung que denomina o aspecto feminino na mente de um homem, faz também as vezes da imperatriz, o terceiro arcano do tarô, onde representa o feminino, a criatividade, a fertilidade e as emoções. Mas é interessante notar, como a composição de um quadro por vezes evoca uma carta, que resume o conceito da história até ali, como é o caso da fuga por Centro-Terra, que tem em um de seus momentos a ascensão até os sábios Arhats (figura 18). Na imagem, os sete companheiros são elevados enquanto um círculo de ouro é desenhado em suas cabeças. Segundo Jodorowsky, essa carta da imperatriz simboliza a gestação do espírito no centro da matéria. São as recompensas colhidas após um grande esforço, mas também significa uma

pausa necessária para avaliar o conquistado até o momento, para então seguir adiante. Naquele momento da trama, DiFool e outros acabaram de encontrar a paz unificada entre seus corações como chave para prosseguir, e ainda devem, adiante, encontrar a harmonia em outros cantos do espírito para continuar seguindo.

Figura 18: Incal, página 135 (ascensão)



Fonte: Incal, Pipoca e Nanquim, 2020.

O tarô é uma força narrativa e simbólica tão potente até hoje, porque além de seus traços universais, ele é único para cada pessoa. Seria, então, um esforço inútil tentar achar todas as conexões entre o oráculo e a obra de Jodorowsky. Possivelmente, certas ligações se mantêm ocultas até mesmo para ele. “De certa forma, cada um faz o seu tarô. No Incal, é a minha vida com o tarô que aparece. É uma grande decodificação, embora secreta” (JODOROWSKY apud ANNESTAY, 2021, p. 304).

### 3.5 Psicomagia

Último dos elementos do campo simbólico presente no Incal, a Psicomagia é o nome da técnica terapêutica criada por Jodorowsky que combina xamanismo, psicologia, intuição, misticismo, filosofia oriental e arte na busca da cura espiritual através de atos simbólicos, estimulando o inconsciente. Uma espécie de teatro ritual de transmutação e liberdade, também é chamada de “a farsa sagrada”, por seu criador, que explica as condições primeiras para o ato:

Para que o extraordinário aconteça, é preciso que o doente, admitindo a existência do milagre, acredite firmemente que vai ficar curado. Para obter êxito, o bruxo se vê obrigado a empregar truques para que a pessoa se convença de que é o espírito que comanda a realidade material. Ofuscado pela farsa sagrada, o consulente pode então sofrer uma transformação interior que o leva a perceber o mundo mais com a intuição do que com razão. Só então o verdadeiro milagre pode acontecer (JODOROWSKY, 2009, p. 10).

Por intermédio do simbólico, na maioria das vezes representado pelo tarô, o objetivo primeiro é entrar no inconsciente daquele que busca a cura, para então fazer uma pesquisa sobre o tema proposto pelo participante na própria ação, numa condução que envolve conversas e percepções. Busca-se a compreensão social, cultural e emocional dentro da qual a pessoa se encontra, partindo de um estado meditativo de não julgamento ou não identificação com o personagem/consulente, sendo então proposto um ritual apropriado para uma catarse. Segundo Jodorowsky, o psicomago de curandeiro se torna conselheiro, pois o paciente é quem é responsável pela sua própria cura, por meio das receitas do primeiro. Em suma, a psicomagia fala do uso da arte como forma de trabalhar símbolos do inconsciente. No teatro a que propõe, as pessoas são atores de si mesmas e são chamados a ressignificar suas experiências nesse jogo simbólico com objetivo de alargar suas percepções acerca da realidade. Sendo o inconsciente incapaz de adotar uma expressão racional, Jodorowsky pensa o caminho contrário, de fazer o inconsciente emergir para que a razão compreenda.

Na análise tradicional trata-se de decifrar e interpretar na linguagem comum as mensagens enviadas pelo inconsciente. Eu ajo ao contrário: mando mensagens para o inconsciente usando a linguagem simbólica que lhe é própria. Na psicomagia, corresponde ao inconsciente decifrar a informação transmitida pelo consciente (JODOROWSKY, 2009, p. 61).

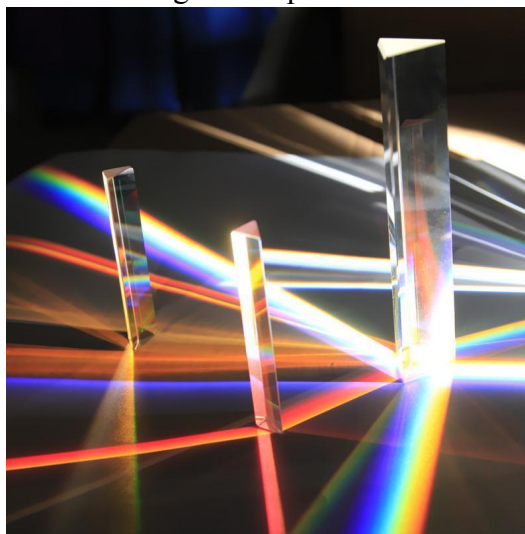
A psicomagia foi utilizada por Jodorowsky para tratar da própria família, como no caso de seu filho Brontis, que atuara aos 7-8 anos de idade nu, ao lado do pai, em seu filme *El Topo* (1970). Mas a ideia de cura através da arte pode ser estendida a ele próprio, quando o projeto de uma vida fracassara e fora incapaz de seguir em frente com o tanto que criara, desperdiçado para nunca ver a luz do sol. O teatro que faz consigo mesmo é o teatro da criação, da transmutação de uma ideia em outra, de uma mídia em outra, alargando assim, seus domínios sobre a expressão da própria vida.

Jodorowsky diz que escrevera o *Incal* com outro lugar que não a consciência, o que apesar de ser passível de questionamento, nos deixa com o entendimento de que o percurso que traçou para si na constituição de sua obra em quadrinhos é a mesma do princípio da psicomagia. O material novo que criara para *Duna* e utilizara para criar o *Incal* (seu espelho não mimético da obra de Herbert) é transmutado no inconsciente para ser compreendido na consciência quando evocado para ser ditado a Moebius. Em termos caros ao próprio

Jodorowsky, o *Incal* se encaixa como o produto de um ritual de psicomagia, pois ele é ao mesmo tempo uma expressão artística, tem seu cunho terapêutico ao retomar a rotina de trabalho da dupla de autores, brindando-os agora com a reparação, ou seja, uma conclusão, e o viés mágico, que se coloca não apenas nos predicados específicos da obra, por tratar de misticismos e se propor a uma expansão de consciência, mas no sentido comum a qualquer arte, que reside nela própria a magia da criação. Dar forma onde antes existia um vazio, mesmo que este vazio não exista por si só, como no caso de Jodorowsky e Moebius, mas que fora criado por uma impossibilidade. Jodorowsky cria, portanto, o *Incal* como uma necessidade de exprimir tudo aquilo que não pôde, é um ato de rebeldia contra a imposição de silêncio. O próprio ato de trazer à luz aquilo que estava na escuridão, de encontrar voz para o que fora calado, é análogo ao percurso da própria narrativa do *Incal*, uma caminhada rumo a iluminação, da inconsciência para a consciência.

## 4 O PRISMA

Figura 19: prismas.



Fonte: amazon.com.

1. **GEOMETRIA:** poliedro limitado lateralmente por paralelogramos, e por dois polígonos iguais e paralelos nas extremidades.
2. **FÍSICA:** sólido em forma de prisma, de seção triangular, de vidro ou cristal, que tem a propriedade de decompor a luz branca no espectro de cores.
3. **FIGURADO:** modo de ver ou considerar algo; ponto de vista.

### 4.1 A sublimação do fracasso

Para Eni Puccinelli Orlandi, em sua obra *As formas do silêncio* (2007), “o silêncio é um lugar de recuo necessário para que se possa significar, para que o sentido faça sentido” (ORLANDI, 1995, p. 13). No contexto religioso, existe a chamada onipotência do silêncio divino, que faz deus o lugar da onipotência do silêncio. Cria-se, assim, a necessidade do homem desse lugar, desse silêncio, para fazer “falar a voz de Deus”, através de sua espiritualidade.

Curioso notar como pode ser associada a essa fala de deus, a inspiração, ao fazer criativo. O silêncio é como o vazio que precede a criação, é a condição necessária para o homem assumir o lugar próprio do divino em sua função primordial que é criar. Dar vida a algo, que começa com uma ideia. Misticamente falando, através das eras o silêncio foi concebido como um suporte à adoração ou como meio de preparo da alma para experiências pessoais. Num estudo laicizado do silêncio, porém, Orlandi traz o silêncio fundador - não se tratando ele da ausência de sons ou palavras, mas é ele “o princípio de toda a significação”. Torna-se, pois, através de tal abordagem o “horizonte da linguagem”, a “própria condição



para produção de sentido”, o “lugar que permite à linguagem significar” (ORLANDI, 1995, p.70).

Pensar o silêncio é muito próximo de pensar o vazio, e é a partir dessa falta que podemos pensar a arte sob um viés mais psicológico. Lendo François Regnault (2001), mais especificamente sua obra *Em torno do vazio: a arte à luz da psicanálise*, me deparo logo no início com uma reflexão acerca da temática a ser tratada, antes mesmo da razão para esta escolha. “Freud chamou isso de determinismo no pensamento, e Lacan demonstrou, simplesmente, que isso é uma propriedade da cadeia significante”, justifica Regnault, “aquilo que se encontra por acaso no começo, torna-se depois repetição, e o que a princípio surge como algo contingente, revela-se posteriormente necessário” (REGNAULT, 2001, p. 13).

Esta colocação sobre a escolha de Regnault lembrou-me da escolha de Jodorowsky em adaptar *Duna* sem mesmo tê-lo lido. Que informações prévias teria da obra a ponto de motivar essa escolha? Que temática ou conceito atravessaria aquela obra, não enquanto obra, mas como prenúncio, a ponto de se fazer escolher de pronto, somente pelos argumentos que fazem dela, em vez dos que traz inscritos? Fala-se então da pulsão que move o artista a criar, que é uma para cada ser, mas que ainda remete aos mesmos grandes complexos, tal qual os mitos diante da perspectiva de Campbell. O que levou Jodorowsky a criar o *Incal*, foi o que viu em *Duna* em sua projeção antes mesmo de conhecer a obra. Foi o que viu em *Duna* e não necessariamente estava lá, mas era uma forma de preencher as lacunas dentro de si. E os pontos que sustentam esta hipótese são a matéria deste capítulo. Mesmo quando um artista faz uso do seu ofício pela simples razão de se expressar, essa expressão só é razão, pois o que deve ser comunicado não basta em si mesmo, porque o verbo só se concretiza no outro, são espaços vazios que tentam preencher dentro de si (algo/uma verdade/uma conexão que inexistente a priori, mas que ainda assim tentam retomar) quando lançam estas iscas no escuro. A pulsão, segunda a psicanálise é imperiosa, exigindo de todo modo sua satisfação, o que por si só é impossível. Impossível, pois o objeto a que se refere, o que Freud chamou de *Das Ding*, a Coisa, não existe. É da sua natureza estar perdido e jamais ser reencontrado, é, ainda, “o Outro absoluto do sujeito” (LACAN apud REGNAULT, 2001, p.17).

Esse objeto nunca foi perdido, embora se trate de reencontrá-lo. Esse objeto tampouco foi dito. Ele desliza entre as palavras e as coisas, na ilusão que acredita que as palavras correspondem às coisas, ilusão sem cessar desmentida pelo mal-entendido e, no entanto, sem cessar renascente. A coisa se situará, então, "entre o real e o significante" (REGNAULT, 2001, p.17).

Para Lacan, em seu seminário 7 (1997), portanto, existem dois modos de representar a Coisa, através do vazio, dentro de uma perspectiva mais lógica, e através de outras coisas, um

salto metafórico, dentro do qual se implica a arte. A arte é, portanto, “certo modo de organização em torno desse vazio” (ibid.). Mas esse percurso da criação que vai do vazio até o objeto artístico em sua miríade de possíveis apreensões, como se traduz essa pulsão?

Barthes, em seu ensaio *O terceiro sentido* (1984), distingue três níveis de sentido enquanto analisa um fotograma pinçado do filme *Ivan, o Terrível*, de S.M. Eisenstein, o da comunicação, o do significado e um terceiro sentido. Ao primeiro cabe a informação, ao segundo o simbólico, ao terceiro, por outro lado, o nível da significância. O autor denomina sentido óbvio o signo completo, o sentido simbólico, uma vez que é intencional, além de tomado de “uma espécie de léxico geral dos símbolos” (BARTHES, 1984, p. 47). O sentido obtuso, no entanto, é um outro sentido, aquele que é “demais” e “que se apresenta como um suplemento que minha inteligência não consegue absorver bem, simultaneamente teimoso e fugidio” (ibid.). O terceiro sentido é, ainda segundo o autor, aquilo que na obra (bem como em toda forma de expressão ou representação) “não pode ser descrito, é a representação que não pode ser representada”. Aquilo que Barthes vê na expressão humana enquanto produto, creio que também pode ser encontrado em sua gênese. Essa dimensão que escapa, que é dotada de uma espécie de “emoção-valor”, é a direção que o homem dá, ainda que não sob luz da razão, ante ao vazio. O que Jodorowsky viu em Duna e que daria origem ao Incal não é outra coisa que não algo de si mesmo, um farol que parecia apontar para uma direção que fazia sentido dentro do complexo que criou como eu, ou seja, o que viu foi a possibilidade do Incal, a ideia que ele fazia de Duna, e não necessariamente o que o livro de fato era.

Mas como já vimos em páginas anteriores, o projeto filmico de Duna ganhou um escopo muito maior que viável, e o que fica para Jodorowsky e Moebius é o processo incompleto. Da interrupção, o fracasso. Karl Jaspers em sua filosofia existencial, é um dos autores a se aproximar do fracasso de maneira a equilibrar o psicológico e o filosófico. Analisando sua obra, Antônia Perdigão nos elucida sobre o conceito de inquietação existencial, em que surge a ideia do fracasso. Esta inquietação,

enraíza-se no desejo constante do sujeito ser ele mesmo e de se compreender na intimidade do ser. Na qualidade de desejo existencial que é, corresponde ou traduz simplesmente a insatisfação estrutural do Dasein, limitado à sua facticidade. Por sua vez, esta insatisfação é uma luta que afirma e nega, que oprime e liberta, ao mesmo tempo. No coração da Existência, ela nasce da luta contra o ser-do-mundo e da luta pelo Mundo a que aspira dentro do seu próprio fracasso (Scheitern). Ou seja, por um lado, a Existência instala o sujeito em situações concretas e contingentes timbradas pela presença contínua dos seus limites e da sua impotência face a elas. Simultaneamente, e por outro lado, também o ensina a tecer ou a ler os caminhos e os sinais que podem conduzir o existente à Verdade da Existência e, por fim, à Verdade da Transcendência onde todas as possibilidades são possíveis (PERDIGÃO, 2001, p. 545).

De acordo com o pensamento de Jaspers, portanto, ao mesmo lado que a liberdade e as aspirações do homem o colocam diante de seus impedimentos, levando assim ao fracasso, por outro lado o fracasso é motor, ele permite uma leitura da existência capaz de mostrar outros caminhos, outras possibilidades de habitar o mundo. Nas palavras de Perdigão, o fracasso surge em oposição à liberdade, “ou a liberdade entra em conflito com a natureza e destrói o *Dasein*, ou ela se identifica com a natureza aniquilando a Existência enquanto liberdade”, e continua, “se o sujeito se escolhe enquanto natureza, fracassa como Existência; se ele se escolhe enquanto Existência, fracassa como *Dasein*” (PERDIGÃO, 2001, p. 554).

A cadeia de produção de um filme é muito extensa, incluindo produtores e homens de negócio que não veem um filme como uma peça artística, mas como um puro e simples investimento. Quando as aspirações de Jodorowsky entram em conflito com o financeiro, ou ainda, com as convenções narrativas da época, o projeto não tem chances de sobreviver. É um castelo de cartas que desmorona. O que resta então ao autor? É possível um outro olhar para o intento artístico, um onde a base de Duna não é mais necessária, um onde o que se busca é a novidade, onde se olha para a essência do que queria ser oferecido ao mundo e ao vazio com o ato da criação. Outras formas de construir uma narrativa são possíveis. Outros meios artísticos/de comunicação são possíveis. Voltando ao pensamento de Lacan, podemos encontrar no processo pelo qual Jodorowsky passou, do fracasso até uma nova proposta de expressão, uma nova obra, o que o psicanalista francês chamou de sublimação, pois “a sublimação eleva um objeto à dignidade da Coisa” (LACAN, 1997, p.140). Zeila Torezan, em sua tese, ainda nos diz acerca da sublimação:

Da definição lacaniana proponho a interpretação de que o processo sublimatório reproduz, em alguma medida, o engano que existe ao redor da Coisa enquanto o objeto mítico da completude e, ao mesmo tempo, atesta a importância deste objeto não por sua existência concreta, mas sim pela presença da mais pura falta. Tal engodo é favorecido pela cultura em conjunto com o tecido do registro imaginário, atribuindo ao objeto em questão a dignidade da Coisa. Friso que o fundamental não é a associação da Coisa a uma completude imaginária, mas sim a articulação deste conceito ao vazio e à presença do Real. Assim, a dignidade advinda da sublimação está no fato desta não elidir o vazio, mas sim sustentá-lo, permitindo que o Real ganhe forma no ato criativo (TOREZAN, 2009, p. 82).

Quando Jodorowsky escolheu adaptar Duna para as telas, a obra de Herbert representava o caminho pelo qual conseguiria consumir uma expressão que preenchesse seus anseios, que completasse o vazio. Quando o projeto é cancelado, o vazio é substituído pelo vazio em contornos definidos, a forma do fracasso. Na operação de sublimação, não é tão somente o vazio que o objeto pronto evidencia, mas também a transmutação. Processo tão caro à alquimia, no qual um elemento é transformado em outro, aqui os valores da equação são substituídos. Adaptar se transforma em criar, mas não do novo, não do nada, mas da

relação entre o eu e o outro. O Incal é um produto de Jodorowsky, num processo de autodescoberta dentro do gênero da ficção científica, sob o prisma de Duna. A obra de Herbert é decomposta em diversos níveis, como o da simbologia, o da estrutura mítico-narrativa, da política, para então esses aspectos refletirem em Jodorowsky suas próprias perspectivas imaginativas acerca destes pontos. A luz branca que o livro seminal da ficção científica compunha, em seu corpo complexo, responsável por o consagrar como um dos principais exemplares do gênero, é decomposta num processo criativo de muitas mãos, de guerreiros espirituais, na qual a nova composição exhibe outros tons. Mais circense, mais místico, mais mordaz.

Então, afinal, numa obra que deriva de outra, onde se dá o nascimento da novidade? Obras de artes são como pessoas, uma vez que vem ao mundo já não nos pertencem mais, são independentes, autossuficientes. Obras conversam umas com as outras, obras constroem umas às outras, quando um objeto artístico do passado interage com outra que ainda não nasceu, planta-lhe uma semente, ou propicia um novo olhar, uma nova análise daquela ponte, que é o artista, para um vazio que melhor lhe dê forma. Duna pode ter sido a fagulha que deu origem ao Incal, pois permitia a Jodorowsky pensar em conceitos, em mundos, que nunca faria por si só. O Incal é Jodorowsky sob o prisma de Duna. O Incal é fruto do vazio moldado pelo fracasso.

No decorrer do texto, as dimensões primordiais que constituem o Incal, o narrativo e o simbólico, embora sejam imbricados na obra, foram tratadas isoladamente, em atenção a como seus elementos encontram na obra de Jodorowsky seus caminhos. O que resta agora, como constituinte da criação do quadrinho, é somente sua relação com a obra que prescindiu. Como é próprio do clímax, as dimensões antes exploradas em separado, retornam agora não para um exame da obra, como feito anteriormente, mas para desvelar a relação entre a obra de Herbert e Jodorowsky. Partindo dessa premissa, o simbólico e narrativo aqui atravessam um o outro, e dessa forma serão tratados, como associações que chamam umas às outras. Por isso a importância de sua conceitualização antes, num caráter particular. Enfim, aos finalmentes.

#### **4.2 Algo novo?**

Começamos com a primeira distinção, o meio. Foi um esforço comum, por muito tempo, dizer que os quadrinhos se enquadram como uma forma de literatura. Grandes obras como *Watchmen* (1986) e *Maus* (idem) foram laureados com prêmios notórios da velha forma de arte das simples palavras no papel. Essa visão, contudo, não passa de uma forma de tentar legitimar os quadrinhos, se vistos como uma arte menor. Mas se existe aquilo que foi

chamado de uma gramática própria dos quadrinhos, só existe porque os quadrinhos em si são algo particular. Se por um lado, como arte sequencial, a sequência desempenha um papel de sucessão lógica e de ligação em toda narrativa, por outro o equilíbrio entre imagem e palavra não é a mesma coisa que entre imagem e som, como no caso do cinema, nem a exclusividade da palavra, como na literatura.

Duna nasce como um livro, é imaginado como filme, e Incal nasce um quadrinho, como uma evolução natural da principal materialização do projeto de adaptação do romance: o seu *storyboard*. A obra de Herbert é de uma complexidade ímpar, em se tratando da construção de universo, das descrições que preenchem aquelas vidas. O que a literatura não é capaz de fazer é criar uma imagem exata do que narra, quando muito somos levados a uma aproximação da ideia original, delimitada pelas palavras cuja interpretação é uma para cada leitor. Nos quadrinhos a imagem é dada, não existe aquela zona cinzenta, o papel da palavra aqui é complementar ao sentido do quadro, ir até onde a imagem não chega. No entanto, se a representação é uma vantagem da imagem ao retratar o que busca significar estritamente, perde-se a descrição detalhada da literatura, que dá um outro nível de profundidade sobre as coisas no mundo, da exatidão e minúcia em que o universo é criado. Não que um quadrinho não possa parar e explicar quadro a quadro o que é cada elemento que constitui a história, mas perde-se em ritmo, e o Incal não faz essa escolha.

A zona cinzenta dos quadrinhos é o lapso onde acontece o movimento, onde o espaço é atravessado, na sarjeta, que na literatura teria paralelo com as elipses. A narrativa de Duna se dá em diversas elipses para cobrir os cinco anos desde o evento que exila o protagonista, até seu retorno. Enquanto que no Incal as elipses narrativas, comparáveis à literatura existem em uma escala muito menor, pois o roteiro, com o espírito de fuga desde seu início, não cria grande intervalo entre as ações. Por outro lado, a sarjeta é da própria linguagem do meio, dos quadrinhos, e a narrativa do Incal, como de qualquer outro quadrinho, é construída nos intervalos entre quadros. A adaptação entre literatura e quadrinhos é possível, vide que o próprio romance Duna já foi transposto para quadrinhos, inclusive com roteiro do filho do criador. Passagens de quadrinhos para literatura são menos comuns, haja vista que as adaptações costumam ser feitas do meio menos imagético para o mais imagético, mas ainda assim encontramos exemplos, como as transposições de histórias clássicas da Marvel. Então, num exercício de imaginação, o Incal e Duna poderiam existir em outros suportes, se eles tivessem as mídias trocadas, por exemplo? Claro, mas dessa forma tais obras jamais seriam elas mesmas.

Duna é dividido em três partes: a primeira trata da contextualização social e política da situação dos Atreides perante Arrakis, que vai desde a designação por parte do imperador que a família do duque Leto assume o controle do planeta desértico após um longo período sob domínio de seus inimigos, os Harkonnen. A situação acaba se revelando uma armadilha, com o imperador cedendo parte de sua tropa de elite, os Sardaukar, para eliminar os Atreides, uma vez que o invejoso regente, sentia-se ameaçado com a notoriedade que Leto ganhava.

A segunda parte trata das consequências do ataque para Paul, ele busca o caminho da sobrevivência em meio ao povo nativo de Arrakis, os Fremen, e por meio deles aprende a viver no deserto. O livro se inicia com um teste, um ritual iniciático ao qual Paul deve ser submetido, o Gom Jabbar, abrindo a possibilidade para que seja o Kwisatz Haderach, um projeto secreto das Bene Gesserit para a fabricação de um messias. No deserto, Paul escolhe que esse é seu caminho, tornar-se o escolhido, submetendo assim a uma série de provações e rituais, no intento de vingar seu pai e recuperar sua casa.

A terceira parte do livro já descreve Paul como um líder carismático dos Fremen, guiando-os em uma guerra de guerrilha contra os Harkonnen e o império, chegando a ameaçar toda a produção da especiaria. Arrakis é um planeta central para o império justamente pela produção da especiaria, que acontece unicamente lá, e é responsável pela navegação pela galáxia. Depois da guerra contra as máquinas, e extinção destas últimas, os cálculos das rotas estelares passou a ser feita por mentes modificadas e sob uso da especiaria, bem como era ela usada também, no combustível espacial. Após a morte dos Harkonnen, Paul consegue o afastamento do imperador e assume como regente, mas antes mesmo de seu êxito final, superadas as provações ele assume o lugar sagrado de Kwisatz Haderach, possuidor da memória completa do passado, bem como do futuro.

Já a estrutura do Incal é a de seis tomos, onde os dois últimos tomos guardam o mesmo título, dividido em partes um e dois. Acontece que o que poderia ser concebido como uma estrutura em cinco atos, na realidade se concretiza como a clássica estrutura em três atos, tal como Duna, se percebermos que não só os dois últimos, mas todos os tomos são pares na sua construção de sentido, mesmo nos títulos. O Incal negro e o Incal luz, formam o primeiro par, o que está embaixo e o que está no alto, formam o segundo par; e a quinta essência é dividida em duas partes, o que significa que ela em si constitui um par.

Assim como em Duna, no Incal também é feita a divisão da história dentro desses três grandes atos. Ao primeiro ato, fica o cargo de apresentar o mundo, além, claro, de estabelecer o mote a ser enfrentado ao longo da história. Se em Duna há traição do imperador com ajuda dos Harkonnen, no Incal os tecnos traem a própria luz, em seu projeto em conjunto com

Treva. A segunda parte, também tem aproximações com a obra de Herbert, em ambas histórias este é o momentos das provações em forma de vários rituais de iniciação, que por um lado transformam Paul na figura de um líder, e por outro travestem DiFool na mesma figura. Mas se a cada desafio Paul tem sua mente e corpo imbuídos de um poder cada vez maior, moldando sua percepção; no caso de DiFool, sua preparação serve apenas para vencer desafios específicos, importantes para o caminho de enfrentamento à Treva, John DiFool nunca deixa de ser o covarde, egoísta e mesquinho que era no início do quadrinho. Um trecho icônico do livro de Herbert é como um mantra:

Não terei medo. O medo mata a mente. O medo é a pequena morte que leva à aniquilação total. Enfrentarei meu medo. Permitirei que passe por cima e através de mim. E, quando tiver passado, voltarei o olho interior para ver seu rastro. Onde o meu medo não estiver mais, nada haverá. Somente eu restarei. (HERBERT, 2017, p. 26).

Um dos sentidos que pode ser encontrado na jornada de Paul é a de superação do medo. Segundo a doutrina das Bene Gesserit, aqueles que não são capazes de controlar suas emoções acabam sendo controladas por elas, é a distinção entre um humano de verdade e um animal. O medo também pontua toda a jornada de DiFool que, antes um detetive medíocre, é posto em situações cuja grandiloquência jamais fora capaz de imaginar. O medo é natural, a resposta é que se faz a partir dele. DiFool em seu momento último sucumbe ao medo uma última vez, ele é incapaz de se sacrificar, de se tornar um com o Incal, por isso se transforma na testemunha eterna, num ciclo fadado a se repetir para sempre. Perceba, Paul também recebe o conhecimento do tempo passado e futuro quando se torna o Kwisatz Haderach, mas esse conhecimento recai sobre Paul num sentido de transcendência, enquanto para DiFool essa maldição ocorre justamente por não ter conseguido transcender, se fossemos aplicar a ideologia das Bene Gesserit, ao fim DiFool provou não ser mais do que um animal.

Vemos claramente a ficção se aproximar da história em Duna, através dos excertos nos inícios de cada capítulos, que derivam de livros históricos que não existem, contando a trama narrada pelo livro como fosse um passado. Normalmente, os enredos criam essa aproximação por intermédio de um pacto implícito, pois toda história para ser contada, de alguma forma já aconteceu. Mesmo o futuro aos quais pertencem o Incal e Duna, são vistos como passado quando se constituem enquanto narrativa, mas o livro de Herbert escancara essa historicização da ficção, quando nos mostra a própria letra da história ao tratar os eventos que compõem sua trama. Eis a ilustração de excerto do fictício “Despertar de Arrakis”, escrito pela princesa Irulan, a consorte de Paul ao fim da história:

Era guerreiro e místico, ogro e santo, a raposa e o inocente, galante, cruel, menos que um deus, mais que um homem. Não há como medir as razões de Muad'Dib com critérios comuns. No momento de seu triunfo, viu a morte que lhe prepararam, mas

aceitou a traição. Pode-se dizer que fez isso por ter senso de justiça? A justiça de quem, então? Lembre-se: falamos agora do Muad'Dib que mandou fazer tambores de batalha com a pele dos inimigos, o Muad'Dib que rejeitou as convenções de seu passado como duque com um aceno da mão, dizendo simplesmente: "Sou o Kwisatz Haderach. Essa razão já basta". (HERBERT, 2017, 592).

O *Incal*, por outro lado, encontra-se do lado da maioria das obras de ficção, onde o pacto entre narrador e leitor não é escancarado. Ou seja, não há a presença de textos que tentam emular a história, tais como as passagens "escritas" por Irulan. Isso forma alguma fere a interpretação e o grau de veracidade, que gera o engajamento, que a narrativa dentro de seus impossíveis é capaz de conferir, dentro de uma cadeia lógica de causa e consequência, além de suas rupturas. Ambas as obras se enquadram dentro do gênero maior que é a ficção científica. Indo além, ambas as histórias se enquadram dentro de um gênero menor que é a ópera espacial. Mas o que as duas narrativas não fazem é se deixar limitar pelo gênero em criar tramas cujo destino único é a pura e simples diversão. Não que este não seja um dos objetivos, longe disso, mas tanto o *Incal* quanto *Duna*, fazem uso de diversos elementos, como personagens, plots, metáforas para discutir questões do presente, para prever um futuro pautado no agora e, através de suas exposições críticas, buscar evitá-los (tal qual George Orwell em seus escritos acerca do fascismo).

Dentre os temas comuns nas obras de Herbert e Jodorowsky está a tirania do poder, representado por um império galáctico. As figuras subordinadas a esse imperador, são repulsivas, tratadas como gordas de forma obscena e com prazer na violência, são eles o presidente e o barão Harkonnen. Inclusive, o palácio presidencial visto em *Incal* é inspirado na fortaleza Harkonnen que Jodorowsky imaginou para sua adaptação de *Duna*. Há também o temor da radicalização da ciência, colocada no *Incal* pela ameaça dos tecnos, nos quais a ciência assume uma cegueira religiosa, e em *Duna* pelo passado no qual a humanidade foi escravizada pelas máquinas e depois de uma longa guerra se libertou, abolindo a inteligência artificial.

A fé também é colocada em pauta nas duas obras, dentro de um viés parecido e ainda assim diferente. Se a fé é posta como escada para a ascensão de Paul Atreides como um líder carismático, é a situação oposta que coroa John DiFool, é a ruptura que ele apresenta com o discurso alienante que é transmitido pelas TVs para uma massa. A ópera espacial como subgênero da ficção científica foi vista pela primeira vez nos *pulps*, mas lá sua proximidade com a ciência era muito tênue, *Duna*, em contrapartida, traz essa carga para sua obra, não somente dentro das ciências da natureza, mas principalmente das ciências humanas. O *Incal* recobra um tanto do invisível em sua constituição, mas o faz não no uso estrito da fantasia,



mas em seu cunho místico. Incal e Duna criaram seus paralelos com a realidade por meio de imagens do imaginário. A aproximação dos Fremen com o oriente médio, a especiaría com o petróleo, a ideia de uma singularidade e da revolta com as máquinas, ou mesmo, do outro lado, a dualidade básica que domina o pensamento humano desde primórdios. Herbert e Jodorowsky beberam da bacia semântica, e multiplicaram as imagens que continham nela, tanto que imagens criadas por Herbert vieram a servir de base para Jodorowsky, como a Voz. Se em Duna ela é uma inflexão que permite o controle de outros, no quadrinho ela é a própria fala do incal, um chamado do interior que tem em sua essência imperativos, os caminhos que devem ser seguidos para a salvação. Por sua vez, o Incal pautou em suas representações diversas outras obras, mesmo antes de ser o Incal, enquanto um meio termo entre Duna e a obra finalizada com Moebius, quando percorreu diversos estúdios de cinema.

O mito está presente tanto em Duna como no Incal, como está presente no tarô, é a estrutura desenhada por Campbell na jornada do herói e que nos três casos se dá um percurso por parte do protagonista do natural em direção ao sagrado, a aquilo que transcende. Enquanto o Incal é um jornada de iluminação interior que reflete também na tentativa da luz prevalecer à Treva em dimensões universais, Duna é uma jornada de sacralização. Paul é o resultados de anos de maquinação das Bene Gesserit para a criação de um ser ideal, o Kwisatz Haderach e ele desponta como uma possibilidade. A grande diferença entre o quadrinho de Jodorowsky e o livro de Herbert é que Paul resolve seguir o caminho do escolhido, na contramão das narrativas em que o herói é relutante e deve aceitar o seu destino previamente determinado, Paul escolhe esse caminho, que não é escrito no destino, mas é uma possibilidade aberta a quem decidir e se provar capaz diante das provações. É um caminho de torna-se. DiFool, por sua vez, parece ter sido escolhido ao acaso, mas com a revelação de que Solua, seu filho, foi feito sem que soubesse, e com a revelação final de que aquele tempo não é uma reta, mas um círculo destinado a dar as mesmas voltas, mostra que John é destinado a aquele papel diante da eternidade. Além disso, seu egoísmo e medo aliados um ao outro, apontam na direção oposta a da atitude de Paul, ele quer a todo tempo desistir de seu papel dentro dos planos universais. John busca fugir do seu destino, enquanto Paul escolhe seu destino. A jornada de Paul é de teste após teste tornar-se mais até superar o status do humano, apontando para uma potencialidade de evolução da raça. DiFool poderia se fazer um para a construção de um novo universo, mas a recusa o faz de ator para mero espectador.

Fato é que a mesma jornada arquetípica presente nas obras, se faz aparecer no tarô. O caminho do louco até o mundo narra um processo de transformação da energia latente à criação, do mundano à transcendência. Se no Incal temos a declaração do próprio autor que o

jogo de cartas foi uma influência direta para a construção da história, em Duna cabe apenas a especulação, pois o monomito abrange tanto a estrutura de sua obra, quanto do oráculo. Mas podemos enxergar outros paralelos que vão além de seu esqueleto, como a presença do andrógino na última carta do tarô, que indica a elevação para um plano além deste. No Incal a figura aparece de forma mais literal, no personagem Solua, que em determinado momento chega a se despir de sua forma humana, para servir de veículo para seus companheiros. Perceba que como aquele mais próximo do plano divino, ele serve de caminho para aqueles que estão na mesma procura. Em Duna, existe Alia Atreides, irmã mais nova de Paul, que é exposta a uma substância conhecida como água da vida, ainda antes de nascer, quando Lady Jessica passa por um ritual entre os Fremen. A substância confere à criança a memória de todas as reverendas-madre que a prescindiram, tornando-a uma espécie de abominação, como é chamada. Se no Incal temos a transcrição literal do arquétipo, como no tarô, a presença de Alia em Duna representa uma realização não no afastamento do mundo em direção ao divino, mas na transcendência pelo conhecimento e conciliação com o passado, como culminação de um processo de várias vidas, de vários ciclos em uma mesma direção, a de guiar o caminho.

O Incal é um mito de criação, ao final da história percebemos que nos é contado o processo de morte e nascimento de um novo universo. Já em Duna, o que acompanhamos é o surgimento de um novo patamar da evolução humana, é o nascimento de um herói, que com a transformação que sua existência consagra, promete a revolução dentro da ordem como se apresenta. Ao fim de Duna, temos a promessa de uma Arrakis renascida, verde, temos o estabelecimento de um novo governo no império galáctico. Também é uma narrativa sobre um fim e um início, porém, menos grandiloquente que o Incal, a história de Herbert mostra esses processos dentro de uma ordem evolutiva e, principalmente, de uma organização política e social. Enquanto os tipos de Jodorowsky parecem partir de uma degradação moral e social, como é o caso de um detetive de última categoria, ou o bandido em El Topo, que ao final do longa se torna um monge, alcançando uma elevação de seu espírito, Paul nasce do seio da nobreza. Paul só pode optar por ser o escolhido porque teve como base uma rede de apoio muito bem estruturada desde seu nascimento, ensinando-lhe desde segredos das Bene Gesserit, até estratégia e a arte do combate. Nas propostas de Jodorowsky, a jornada de iluminação é também uma jornada de redenção, enquanto em Duna é uma jornada de sacralização, de tornar o melhor do humano em algo para além dele.

O que ocorre na comparação entre Duna e Incal, é que ambos utilizam o meio próprio das artes que é a metáfora, o de abordar as coisas através da representação de outras coisas. Mas quando falamos do quadrinho, ao abordarmos o misticismo que o constitui, as

associações são mais diretas, como no caso da alquimia e da cabala, o autor lida com essas matérias enquanto símbolos. Herbert, por sua vez, extrai o que há de narrativa dentro dessas formas ocultas, fazendo do percurso de Paul, uma representação desses misticismos enquanto modos de transformação do espírito, do Eu. O nascimento da diferença entre Incal e Duna se dá no reflexo do Eu, de Jodorowsky enquanto autor. Pensando no conceito de *punctum*, em Barthes (1980), temos aquilo que nos atravessa e que é particular da relação entre espectador e obra. Creio que é possível identificar este traço dentro do processo de criação, pois é natural de cada um, de cada artista um tipo próprio, uma leitura do mundo, um tema, que lhe atravessasse.

Jodorowsky pode ter achado, em um primeiro momento, que essas possibilidades narrativas encontravam-se dentro do corpo de Duna. Um terreno fértil para poder criar em cima. Mas o que pode ser transposto de uma obra para outra, tendo em vista o caminho que a ideia percorreu até se transformar no Incal, é sua estrutura, são seus temas, suas metáforas, mas a maneira que tais estruturas ligam umas nas outras, que é onde a obra efetivamente se faz, é uma expressão particular do autor. Enquanto escrevia meu primeiro livro me pareceu claro que em um primeiro momento são definidos os nortes da narrativa, de onde se parte, onde se quer chegar, os principais eventos e ideias, mas o que funda a narrativa, onde ela efetivamente se materializa é na forma como se conecta esses pontos. Revelar o que há numa primeira espécie de sarjeta, uma sarjeta unicamente mental. Como dito anteriormente, Duna serviu como um prisma através do qual Jodorowsky foi capaz de descobrir a si mesmo diante daqueles temas. Descobrir uma história sua, digna de ser contada. Obra seminal, Duna foi responsável por estabelecer diversos paradigmas para o que seria a exploração de épicos espaciais a partir de então.

O Incal talvez seja o exemplo perfeito de derivação, pois nasce justamente da novidade oriunda de ideia já realizada. Claro que o Incal não é uma obra totalmente à parte, visto a quantidade de similaridades e correspondências simbólicas e narrativas, uma vez que é notório que, caso fosse díspar em tudo, não poderíamos falar de um processo de derivação. O Incal é a descoberta de um autor, que encontra uma nova mídia, um novo processo de criação. Enquanto em Duna percebemos a minúcia e exatidão com a qual é pensado cada elemento da história, no Incal, como dito pelo próprio Jodorowsky, sua produção era realizada de modo muito mais solto, de modo que a história era criada conforme era ia ditada, como se materializasse prontamente diante dos dois autores. A novidade é aquilo que se traz para a obra e que é da constituição do Eu, é a prevalência de um rastro na arte, um traçado que liga inescapavelmente a criatura de seu criador. O Incal surge como uma coisa autêntica ao refletir

Jodorowsky, quando Jodorowsky se deparou com Duna, e nele encontrou a si mesmo. Outra face de si mesmo, enquanto criador.

Os processos criativos de diferentes obras artísticas são diferentes, enquanto o cinema engloba um grande número de pessoas, criar um quadrinho envolve bem menos criadores, e a escrita costuma ser um trabalho solitário, contando, quando muito, com a ajuda de um editor. Duna foi publicado em três partes antes de ser lançado como um livro. Rejeitado por diversas editoras, recebeu alguns prêmios importantes após seu lançamento, como o prêmio Hugo em 1966. Jodorowsky já era um autor conhecido quando lançou o Incal, para além disso, sua dupla era um dos criadores de uma das principais editoras de quadrinhos do mundo. Foi um percurso fácil, vendo por este lado. Frank Herbert morreu deixando sua obra incompleta, continuada depois por seu filho, sem os traços de brilhantismo do pai. Jodorowsky criou uma trilogia para o Incal e o expandiu para além disso, com *spin offs* como a *Casta dos Metabarões* (1992 - 2003). Hoje, aos seus mais de noventa anos, Jodorowsky confiou a um cineasta mais novo a missão de adaptar o Incal para o cinema. Segundo ele, não será o Incal de Jodorowsky o que será visto em tela, mas ainda assim, de outra forma, será o Incal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar sob que pilares se erige uma obra de arte, em específico a história em quadrinhos *Incal*, por vir de uma relação peculiar como derivada de uma ideia não materializada, a adaptação cinematográfica de *Duna*. Pensando no contexto da constituição, cheguei a três pólos, o da narrativa, o do simbólico, e o da derivação que enquadra os outros dois. Dentro da narrativa identificamos as estruturas dentro das quais a obra de Jodorowsky se enquadra, enquanto mídia, no caso dos quadrinhos, herdando assim toda uma gramática, que faz uso da conclusão, da ação nos espaços imaginados, enquanto gênero, no caso da ficção científica e seus dilemas humanos, no caso do realismo fantástico e sua cultura popular e resistência, enquanto aplicação pura dos conceitos de narrativa e linguagem onde foi traçado um paralelo com a linguagem num sentido amplo com a linguagem dos quadrinhos e como isso se aplica na prática nas páginas do *Incal*, além de pensar na constituição de uma trama, em ficção estudamos *Incal* e seu paralelo com o real, partindo da historicização da ficção e em imaginário tivemos a base para entender a obra como produto de imagens que compõem uma espécie de capital cultural humano, uma bacia semântica, e que também contribui com novas imagens para esse acervo invisível. No que tange ao simbólico, debrucei-me sobre uma significação que vai além de um sentido imediato, nas influências que o autor utilizou para construir o quadrinho e que estão lá de alguma forma, seja diante de metáforas ou outras manifestações que ressoam um tipo de essência. Em mito e arquétipo, vimos estruturas que se mantêm desde os primórdios e que ainda hoje definem o tipo de histórias que são contadas, a jornada do herói de Campbell diz que todos os mitos, sonhos, religiões nas mais diferentes culturas, possuem o mesmo padrão de narrativa, e que no centro dessas histórias está a figura do herói, encarnada normalmente pelo protagonista. Tema caro a Jodorowsky em sua trajetória pessoal, e que trouxe para o *Incal*, é o misticismo que foi visto em dois momentos: o primeiro mais generalista, por tratar de referências mais específicas, ao falar de alquimia, cabala e meditação, e um segundo para falar especificamente do tarô, que por ter uma importância maior na vida do autor, tendo, inclusive, ele lançado um dos livros mais importantes dentro da temática, possui uma implicação muito maior dentro do *Incal*. O tarô aparece tanto como referência para criação de um cenário, como na próprio conceito do protagonista, e até mesmo na essência da história, o seu rumo e o que ela representa, ou seja, uma jornada rumo à iluminação passando pelos estágios que há muito tempo foram representados pelo jogo divinatório. Ainda no que tange ao simbólico, fora considerado relevante uma breve pontuação de um conceito criado por Jodorowsky, a psicomagia, pois esta tem como definição curar as feridas do espírito através da combinação

de diversas temáticas, inclusive a arte. Este ponto serve como transição para tratar da criação não a partir do vazio, mas de uma ideia já existente, para a criação em torno do fracasso. O fracasso aparece aqui pela primeira vez, e a psicomagia como forma de curar esse sentimento, sendo a expressão artística na equação, a própria criação do Incal. A última parte do trabalho pensa a criação não sob os espectro de forma e conteúdo, mas em sua essência, utilizando conceitos da psicanálise, da filosofia, da fenomenologia para dar cabo da questão última desta dissertação, como se dá a criação da novidade de uma obra que parte de outra, na derivação de uma ideia? Em síntese, a ideia é que Duna, a obra Herbert, representou em um primeiro momento para Jodorowsky um veículo no qual poderia criar algo que preenchesse aquele vazio primordial, uma expressão que preenchesse aquele silêncio. O rumo que a adaptação tomou até ser cancelada foi bastante diferente do original, pois aquilo que emergia era produto da própria criatividade de Jodorowsky, sob a ótica de um gênero que lhe era novo. Duna foi, portanto, uma nova perspectiva sobre a clássica jornada do herói que o mago chileno conhecia pelo tarô, pelo mito, pelas narrativas clássicas, foi a descoberta de novos conceitos, de um universo de possibilidades de falar do que é o humano. Duna foi um olhar para o outro, que permitiu um olhar para si mesmo sob diferentes ângulos, o que propicia o novo nas mãos de um artista que o procura. Jodorowsky disse que tudo o que criou de novo para sua adaptação de Duna e, obviamente, não conseguiu dar materialidade, ele colocou no Incal. Mas é interessante notar, que apesar disso, o Incal não guarda somente diferenças de sua obra mãe, pelo contrário, as similaridades são muitas. E mesmo quando divergem, pode-se notar que retratam dois lados de uma mesma questão, guardando portanto uma mesma origem. A temática do medo, por exemplo: enquanto no livro de Herbert, Paul supera o medo, provando-se um humano e não um animal, no quadrinho de Jodorowsky, DiFool sucumbe ao medo. Os destinos podem ser diferentes, mas a discussão é a mesma, e nesse caso, o destino é o mesmo também. Como consequência da não transcendência de John DiFool, ele se torna a testemunha eterna, com todo o conhecimento do passado e futuro, mesmo que latente, e do qual ele repete para si mesmo que deve se lembrar, para quebrar o ciclo no qual está preso. Paul, ao se tornar o Kwisatz Haderach também recebe como dádiva, e maldição, o conhecimento do passado e do futuro. Lembro-me de há algum tempo, pensando em que rumos estruturais seguiria na escrita do primeiro livro, estar dentro de uma livraria, hoje já fechada, e pensar que todas as ideias já foram escritas. Por consequência não há nada de novo no mundo. Um hábito muito comum também, na conversa sobre livros, filmes, quadrinhos, é a de dizer que uma obra é a mistura de outras tantas, quando tentamos defini-la para outra pessoa. Daí o pensamento: será que enquanto artistas, como produtores de conteúdo,

produtores de conhecimentos, ou de simples mensagens, não estamos apenas misturando o que já existe na criação de quimeras que nos façam sentido? Escrevendo este trabalho a possibilidade de utilizarmos um mundo de autores, de obras, para acharmos nós mesmos refletidos em cada linha, em cada cor, para a produção do novo, que é sim novo, mesmo que não se descole daquela referência primeira, me apareceu. Ou mesmo, no reflexo da ideia de Campbell e de Jung, sobre mito e inconsciente coletivo, o espectro de sentimentos humanos é limitado, por isso que contamos a mesma história através de milênios. Tudo o que se pode sentir já foi sentido, tudo o que pode ser dito já foi dito. Então, repito, onde se dá o nascimento da diferença? É uma pergunta complexa, e não é uma dissertação que vai cobrir essa lacuna da história do pensamento humano. Talvez a novidade se dê tal qual na culinária, com a mistura particular de elementos pré existentes. Diferentes elementos, diferentes dosagens desses elementos. Mas há algo que perpassa tudo isso, que é o humano. O vazio que habita cada um pede formas diferentes, que não se manifestam apenas na administração singular de elementos culturais e emocionais. Existe uma forma de entender e pertencer ao mundo que é única, e isso se traduz, por exemplo, no que chamam de estilo. Mas o estilo não bebe também de influências e de processos de transformação daquilo que de alguma forma já habita o mundo? Definitivamente a novidade não está somente em fazer algo que nunca foi feito antes, mas também fazer algo de maneira que nunca foi feita antes. Tal como em Duna para Jodorowsky, as obras que já existem podem servir como prismas para pensar outros lugares, outras formas de estar no mundo, para, quem sabe, numa conjunção criar alguma coisa. Nestas últimas linhas, trago de outra forma o eterno retorno da diferença, pois esta roda da qual fazemos parte está sempre a repetir os mesmos eixos, mas comprometida com a diferença, em especial a diferença de si mesmo. Em outros termos, apesar das convenções narrativas, de gênero, dos limites da expressão, o que trazemos ao mundo é sempre um empreendimento de tais configurações com o Eu, que por si só é o produtor das rupturas, do único, da individualidade. Anos depois, estava eu em outra livraria e encontrei, entre outras obras nacionais, o primeiro livro que escrevi. Lembro que eu pensava em ideias para um segundo romance, e pensava: como diabos eu consegui escrever algo um dia? Lembro que pensava que todas as ideias já foram escritas. Acho que não há nada de mal nisso.

## REFERÊNCIAS

- ALLEN, L. D. **No mundo da ficção científica**. São Paulo: Summus, 1976.
- ANAZ, Sílvio et al. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, n. 3, p. 1-16, 2014.
- ANNESTAY, Jean. **Os mistérios do Incal**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2021.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: EDIPRO, 2011.
- ASIMOV, I. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e imaginário - uma proposta metodológica. **Intercom-Revista brasileira de ciências da comunicação**, v. 33, n. 2, p. 125-143, 2010.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BARTHES, Roland. **O terceiro sentido**. In.: O óbvio e o obtuso. Tradução: Isabel Pascual. Lisboa: Edições 70, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Image-Music-Text**. Trad. Stephen Heath. Nova York: Hill and Wang, 1977.
- \_\_\_\_\_. **A câmara clara**. Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1980.
- BELL, Clive. A hipótese Estética. In: D'OREY, Carmo (Org.). **O que é a arte?: a perspectiva analítica**. Tradução de Vítor Silva e Desidério Murcho. Lisboa: Dinalivro, 2007.
- BELTING, Hans. Por uma antropologia da imagem. **Revista Concinnitas**, v. 2, n. 8, p. 64-78, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **O narrador**. In: \_\_\_\_\_; HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor
- BLACKBURN, Simon. **Oxford Dictionary of Philosophy**. Oxford: Oxford University Press. Oxford: 2008.
- BOLTANSKI, Luc. **La constitution du champ de la bande dessinée**. Actes de la recherche en sciences sociales, Paris, v.1, n°1, p. 37-59, jan. 1975.
- BRETON, André. **Oeuvres Complètes**. Paris: Gallimard, 1992. t. 2.
- BRUNER, Jerome. **Fabricando histórias: Direito, literatura, vida**. São Paulo: Letra e Voz, 2014.
- BUDAG, Fernanda Elouise. **Intertextualidade, dialogismo e cultura material: Um estudo da narrativa ficcional audiovisual contemporânea**. São Paulo: ECA/USP, 2016.
- W.; HABERMAS, Jürgen. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os pensadores), p. 57-74
- CAIMI, Claudia. Literatura e história: a mimese como mediação. **ITINERÁRIOS–Revista de Literatura**, 2004.



- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10ª ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- CHIAMPI, Irlomar. **O realismo maravilhoso**: Forma e ideologia no Romance HispanoAmericano. São Paulo : Perspectivas, 1980. (Debates)
- DEBRAY, Régis. **El nacimiento por la muerte**. In; DEBRAY, Régis. Vida e muerte de la imagen: Paidós, 1992.
- DE CARVALHO, Carlos Alberto. Entendendo as narrativas jornalísticas a partir da tríplice mimese proposta por Paul Ricoeur. **Matrizes**, v. 6, n. 1, p. 169-187, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia**. Portugal: Rés-Editora, 2001.
- DIAS, Renato Duro. A justiça que vemos, a justiça que nos olha: imagem e cultura visual em Didi-Huberman e Mitchell. **Revista de Direito, Arte e Literatura**, v. 7, n. 1, p. 1-21, 2021.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- \_\_\_\_\_. Quando as imagens tocam o real. **PÓS**: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, p. 206-219, 2012.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- \_\_\_\_\_. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.
- ECO, Umberto. **A obra aberta**. 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Apocalípticos e integrados**. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Sobre o espelho e outros ensaios**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ELIADE, M. **Imagens e símbolos**: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FAIVRE, A. **O esoterismo**. Papirus: Campinas, 1994.
- FARRÉ, Marcela. **El noticiero como mundo posible**: estrategias ficcionales em la información audiovisual. Buenos Aires: La Crujía, 2004.
- FARLEY, H. **A cultural history of tarot**: from entertainment to esotericism. London/New York: I.B.Tauris & Co Ltd, 2009.
- FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.
- FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

- GABILLIET, Jean-Paul. Avant-propos. In: CRÉPIN, Thierry; GROENSTEEN, Thierry (Orgs.). « **On tue à chaque page!** » la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Paris: Éditions du temps, 1999, p. 5-6
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1972.
- GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. In: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.
- GORDON, Ian. **Comic strips e consumer product (1890-1945)**. Washington: Smithsonian Institution, 1998.
- GRAVETT, Paul. **Comics art**. New Haven, Connecticut / London: Yale University Press / Tate Publishing, 2013.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.
- GUERRIERO, Silas. Esoterismo e astrologia na Nova Era: do ocultismo à psicologização. **Reflexão**, vol. 41, núm. 2, 2016, Julho-Dezembro, pp. 211-224 Pontifícia Universidade Católica de Campinas
- GUILBERT, Xavier. **La légitimation en devenir de la bande dessinée**. Comicalités, §. 1-98, 2011.
- HERBERT, Frank. **Duna**. São Paulo: Aleph, 2017.
- HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. Moderna, 1994.
- IBRI, I. A. **Kósmos Noetós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce**. São Paulo: Perspectiva-Holon, 1992.
- JODOROWSKY, A.; COSTA, M. **O caminho do tarot**. São Paulo: Campos, 2016.
- JODOROWSKY, A. **Psicomagia**. São Paulo: Devir, 2009.
- JODOROWSKY'S DUNE**. Frank Pavich. França: City Film/Snowfort Pictures, 2013.
- JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 2001.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo Vol. 9/1**. Editora Vozes Limitada, 2018.
- LACAN, J. **O Seminário, Livro 7: A ética da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.
- LIUDVIK, Caio. Crise existencial e poética do mito em A náusea, de Sartre. **O que nos faz pensar**, [S.l.], v. 29, n. 49, p. 256-287, jan. 2022. ISSN 0104-6675. Disponível em:

<<http://www.oquenosfazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/777>>. Acesso em: 20 jan. 2023. doi: <https://doi.org/10.32334/oqnf.2021n49a777>.

LOPES, Tania Mara Antonietti. **O realismo mágico em José Saramago**. Estudos Linguísticos, São Paulo, v. 37, n. 3, p. 379-386, 2008.

MACHADO, A. **Máquina e imaginário**. 3ªed. São Paulo: Edusp, 2001.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre: nº 15, agosto 2001, p. 74-81.

\_\_\_\_\_. **O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. São Paulo: Zouk, 2003

MARCONDES, Ciro Inácio; DRAVET, Florence. A dimensão aurática das imagens-sonho no tarô e nas histórias em quadrinhos—estudo das tiras de Gasoline Alley. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 15, n. 2, p. 51-74, 2021.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018. 80 p.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MELO, Daniel. Iconologia dos intervalos, limiares cartográficos. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 5, n. 1, p. 212, agosto, 2017

MIELIETINSKI, E. M., **A poética do mito**. Rio de Janeiro: ed. Forense-Universitária, 1987.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NEUMANN, E. **A grande mãe**. São Paulo: Cultrix, 1974.

NICHOLS, S. **Jung e o tarô: Uma jornada arquetípica**. Trad. de Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1995.

ORLANDI, Eni P. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. Campinas, Ed. Unicamp, 1995.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**. São Paulo: Ediouro, 2006.

PAZ, Liber Eugenio. A ressignificação do balão dentro do desenvolvimento das histórias em quadrinhos como forma cultural. **JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**, v. 5, 2018.

PERDIGÃO, Antónia. A filosofia existencial de Karl Jaspers. **Análise psicológica**, v. 19, n. 4, p. 539-557, 2001.

RABKIN, E. **The fantastic in literature**. New Jersey: Princeton University, 1977.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues : tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba : Champagnat, 2012.

- RENARD, Jean-Bruno. **La bande dessinée**. Paris: Editions Seghers, 1978.
- RIBEIRO, Nuno Manna Nunes Cortes. **Crises do homem sério: narrativa fantástica e a mise en scène discordante do saber moderno**. 2012.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo III. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1997
- RINALDI, D. **A ética da diferença: um debate entre psicanálise e antropologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.
- ROBB, B. J. **A identidade secreta dos super-heróis: a histórias e as origens dos maiores sucessos das HQS: do Super-Homem aos Vingadores**. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.
- RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.
- SAFATLE, Vladimir. **Introdução a Jacques Lacan**. Autêntica, 2017.
- SALES, Léa Silveira. Posição do estágio do espelho na teoria lacaniana do imaginário. **Revista do Departamento de Psicologia**. UFF, v. 17, p. 113-127, 2005.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik. As imagens do realismo mágico. **Gragóata**, v. 9, n. 16, 2004.
- SERRA, Alice Mara. Imagem e suporte: Fenomenologia e desconstrução. Ekstasis: **Revista de Hermenêutica e Fenomenologia**, v. 3, n. 1, p. 25-42, 2014.
- SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SPINDLER, William. Magic realism. **Fórum for modern language studies**, Oxford, n. 39, p. 75- 85, 1993.
- SUVIN, D. **Metamorfosis de la ciencia ficción: metamorfosis de la ciencia ficción sobre la poética y la historia de un género literario**. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1984.
- THOMAS, Jöel. **Introduction aux méthodologies de l'imaginaire**. Paris: Ellipses, 1998. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995
- TOREZAN, Zeila Cristina Facci et al. **Sublimação, ato criativo e sujeito na psicanálise**. 2009.
- VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos autorais: uma breve história da arte da segunda metade do século XX**. História, Histórias, v. 4, n. 7, p. 25-37, 2016.
- VENAYRE, Sylvain. Introduction: Vous avez dit "art"? In: ORY, Pascal et all (Orgs.). **L'art de la bande dessinée**. Paris: Éditions Citadelles & Mazenod, 2012, p. 13-15
- VIEIRA, Lucas Ferreira. **Análise da recepção dos clássicos em Asterix e a (re)construção do imaginário da descendência gaulesa da França**. Unirio, 2021.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. Aleph, 2015.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. São Paulo : Edições Loyola, 2007.

YATTI, Fabianna Tavares; DIAS, Bruno Leonardo Do Nascimento. O QUE É FICÇÃO CIENTÍFICA?. **RECIMA21**-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218, v. 2, n. 5, p. e25304-e25304, 2021.

ZAMBRANO, M. **Filosofía y poesía**. Cidade do México: FCE, 1996.