

NARRATIVAS MUDIÁTICAS

CRÍTICA DAS REPRESENTAÇÕES E MEDIAÇÕES

ROSANA DE LIMA SOARES
MAYRA RODRIGUES GOMES
(ORGANIZADORAS)

SÃO PAULO
2020



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons.
É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria, proibindo qualquer uso para fins comerciais.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

N234 Narrativas midiáticas [recurso eletrônico] : crítica das representações e mediações / organização Rosana de Lima Soares, Mayra Rodrigues Gomes. – São Paulo: ECA-USP, 2020.
215 p.: il.

ISBN 978-65-88640-08-1
DOI 10.11606/9786588640081

1. Meios de comunicação - Crítica. 2. Representações sociais - Crítica. 3. Narrativa. I. Soares, Rosana de Lima. II. Gomes, Mayra Rodrigues.

CDD 23. ed. – 302.23

Elaborado por: Lilian Viana CRB-8/8308

OS CHAMADOS E AS AVENTURAS EM NOSSOS TEMPOS, OU DAS PERSONAGENS QUE PRIVILEGIAMOS

Mayra Rodrigues Gomes (ECA/USP)ⁱ



Ouçá a apresentação da autora sobre o mesmo
tema no Podcast do MidiAto
([clique aqui](#))

Resumo

Neste artigo, partimos da ideia de que as estruturas narrativas, introduzidas no século passado por autores seminais, podem funcionar como eixos de leitura para além das arquiteturas dos enredos. Eixos, ou conceitos, que podem iluminar configurações sociais, os ditames de uma cultura. Na presente investigação, tratamos de apreender a natureza dos heróis por quem torcemos para que vençam ou que, pelo menos, saiam ilesos ao final de sua jornada, na suposição de que, assim, captaremos os valores compartilhados a um tempo e lugar.

ⁱProfessora titular no Departamento de Jornalismo e Editoração e no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA/USP. Doutora e mestre em Comunicação pela ECA/USP, é livre-docente pela mesma instituição e realizou pesquisa de pós-doutorado na PUC-SP. Bolsista de Produtividade em Pesquisa (CNPq). E-mail: mayragomes@usp.br.

Proposição

Neste artigo, partimos da ideia de que as estruturas narrativas, introduzidas no século passado por autores seminais, podem funcionar como eixos, ou conceitos, a partir dos quais as configurações sociais, os ditames de uma cultura, podem ser identificadas.

Embora seus componentes ou etapas não tenham sido concebidos com essa intenção, porque foram pensados como apontamento de passos comuns presentes na arquitetura das histórias a serem “contadas”, acreditamos que, quando vistos sob a ótica que os articula a um personagem, podem funcionar como chave para outras leituras. Isso porque tais etapas isolam um conjunto de ações ligadas a um protagonista, conjunto que, forçosamente, apontará para o *ethos* por ele assumido.

Se nos debruçarmos sobre essas chaves de leitura numa perspectiva temporal, algo dos hábitos cambiantes das culturas nos será mostrado e, com eles, o panorama de valores aí esboçados. No final das contas, na presente investigação, trata-se de apreender a natureza dos heróis por quem torcemos para que vençam ou que, pelo menos, saiam ilesos ao final de sua jornada, na suposição de que, assim, captaremos os modos de ser, os valores compartilhados a um tempo e lugar.

Trabalhar com essa hipótese se sustenta ao pensarmos que a natureza dos heróis por nós privilegiados deve operar como refração da nossa, já que não contamos histórias do nada e que não investimos em personagens e seus modos de ser sem que laços estreitos nos entrelacem.

Nossa referência nesse processo de enlace é o processo de identificação, nos termos em que Freud originariamente o colocou: “A identificação é conhecida pela psicanálise como a mais remota expressão de um laço emocional com outra pessoa” (FREUD, 1976, p. 133). Um laço emocional, que, portanto, muito diz daquilo que nos move, é necessário para que embarquemos no universo de qualquer figura de uma história.

Cada indivíduo é uma parte componente de numerosos grupos, acha-se ligado por vínculos de identificação em muitos sentidos e construiu seu ideal do ego segundo modelos variados. Cada indivíduo, portanto, partilha de numerosas mentes grupais – as de sua raça, classe, credo, nacionalidade etc. – podendo também elevar-se sobre elas, na medida em que possui um fragmento de independência e originalidade (FREUD, 1976, p. 163).

Essa partilha segue duas etapas básicas: espelhamento e vinculação. É preciso uma analogia significativa para que uma identificação se instale, ou seja, que o personagem da história retrate algo de seu leitor/seguidor. Ora, no trecho de nossa última citação é ressaltado o componente social na constituição do *ideal de eu* que, descontada uma articulação pessoal absolutamente única, é construído na embocadura de planos, e ideias, grupais. Assim, o retrato de alguém que motiva sua identificação é também o retrato de sua cultura.

É por esse viés que podemos ler os elementos que compõem a arquitetura das narrativas como chaves de captação dos discursos que circulam em determinada cultura. Elementos/ações ligados a personagens, personagens a quem aplaudimos em virtude de uma identificação, identificação construída no bojo dos valores que compõem uma cultura: eis o processo em sua disposição.

Nosso exercício de captação em torno das funções narrativas será realizado por meio da aplicação a séries televisivas de sucesso, com foco na série *Casa de Papel*, que tomaremos mais ao final deste artigo.

Narrativas do mundo

Como propusemos, não somente as escolhas de personagens, nossos heróis favoritos, podem funcionar como chaves de leitura para as realidades do mundo. Qualquer uma das funções, ou blocos de ação, elencadas por Vladimir Propp (2010) a partir do estudo do conto maravilhoso pode servir de eixo de captação dos discursos circulantes.

A mesma lógica se aplica às etapas da jornada do herói, estabelecidas por Joseph Campbell (1992) em seu famoso diagrama, tanto referenciado ao monomito, na relação com o trajeto cíclico do herói, quanto ao esqueleto da arte de contar histórias, a ponto de servir de fundamento para roteiros de cinema.

A título de demonstração, faremos uma experiência com o primeiro estágio desse trajeto que, em Propp, é a função “afastamento”, ou a situação em que uma personagem se distancia de ambiente que lhe é familiar para percorrer outros lugares, e que, em Campbell, no bloco “Mundo Cotidiano”, é a primeira etapa, nomeada “Partida” ou “Separação”.

Em ambos os autores, está apontado o fato de que as histórias começam por relatar as condições em que os protagonistas de algumas vindouras façanhas, o herói ou heróis, vivem – um espaço de sentido – antes de partirem.

Para esse exercício, tomaremos a série *Perdidos no Espaço* em suas duas versões: a primeira, de 1965, e o *remake*, de 2018. A primeira série, produzida pela CBS sob a batuta de Irwin Allen, bem sucedido produtor, foi apresentada entre 1965 e 1968 e tratou de um projeto de colonização planetária, no futuro de 1997, a ser realizado pela família Robinson.

Com a viagem a bordo da nave espacial Júpiter 2, os Robinson, um tipo ideal de família americana (Professor John Robinson, sua esposa Maureen, seus filhos Judy, Penny e Will e o Major Don West), acompanhados pelo Robô B9 e pelo Dr. Zachary Smith, saem à procura de novo espaço habitável, já que em 1997 a Terra enfrenta problemas de superpopulação.

Contudo, em virtude das sabotagens do Dr. Zachary, perdem o rumo traçado em direção a Alpha Centauro, o lugar propício, e ficam perdidos no espaço. A história se desenrola em torno das tentativas de retorno ou de reencontro da rota projetada.

A segunda filmagem, produção da Netflix por Zack Estrin, que estreou em abril de 2018, também conta a história da família Robinson em missão colonizadora interplanetária, agora em 2046. A família, não mais modelar e muitas vezes

em negociação de suas incompatibilidades, é apenas um dos vários grupos de cientistas em missão a Alpha Centauro, após a queda de um asteroide comprometer a vida na Terra.

O grupo é composto por pai, mãe, um filho e duas filhas, o Major Don West e, personificando o Dr. Zachary Smith, uma grande mudança (sinal dos tempos e do protagonismo social das mulheres): temos a Doutora Smith, igualmente malévola. Judy, a filha mais velha, na nova série é afrodescendente e filha do primeiro casamento de Maureen (outro sinal dos tempos, do respeito e amistosa convivência com a diversidade étnica).

Há muitas diferenças, entre uma série e outra, sobretudo em termos da apresentação de novos recursos e aparatos técnicos, que, evidentemente, são incorporados pela nova série. Há grandes diferenças em termos de representações sociais, sobretudo das mulheres, que não estavam delineadas nos anos 1960.

No que concerne ao afastamento, ou partida do ambiente familiar, na primeira série, temos um início a partir de cenário que lembra centros de controle de lançamento de foguetes, como os das primeiras incursões espaciais. Cenas do espaço sideral são apresentadas em grandes telas ao fundo e, desse lugar, com explicações sobre medidas de segurança e a sofisticação do aparelhamento técnico, parte, em trajes metálicos (com o brilho de papel alumínio), a família Robinson, logo apresentada no interior da nave.

Na série de 2018, são mostrados, como *flashes* de filmes, os problemas e enfrentamentos da vida na Terra e a partida para outros lugares como mais um enfrentamento e possível superação/sobrevivência. A família Robinson se coloca, em termos de ambiente, desde o início na plataforma de foguetes, com roupas apropriadas para a longa jornada, a saber, o que hoje em dia compreendemos como trajes espaciais: espécies de armaduras com capacetes.

Em termos de ambientação originária, a diferença é grande, pois a primeira série passa a ideia, através do que nos é contado por voz em *off*, de ordem, planejamento e preservação de valores. Enquanto isso, com as imagens das mazelas terrestres

e igual voz em *off* da segunda série, as degradações ambientais são reforçadas. Aliás, há imagens que remetem a muitas das disputas contemporâneas sobre prejuízos ambientais, ecossistemas, esgotamento de recursos etc.

Embora o começo e ambientação inicial de ambas as séries nos remetam igualmente à eficiência tecnológica, na tópica do afastamento já notamos os sinais dos tempos, a saber, as projeções futuras feitas em 1965 a respeito de 1997, com a superpopulação, retorcem-se nas projeções pensadas em 2018 para os vindouros anos de 2046, com o esgotamento geral do planeta.

Os inícios dessas duas jornadas, o de 1965 e o de 2018, marcam as considerações candentes de cada época e as aquisições científicas que permitem projeções diferenciadas para um futuro de trinta anos depois. Cada série comunga com um imaginário compartilhado em cada época de origem, portanto, com as projeções que são cabíveis. É por isso que, ao olharmos hoje para a série passada, seu aparato nos parece bastante tosco, ou seja, tecnologicamente não cabível para os tempos atuais.

Com relação a ambas as séries, como um todo, queremos notar que as personagens da série antiga nos parecem bastante ingênuas porque se inserem em outro quadro social. Anotemos a família ideal da série antiga e o silêncio sobre possíveis conflitos (sim, porque realmente silenciava-se sobre conflitos, não só na série). Anotemos outras representações sociais no *remake*: veja-se o estatuto de Maureen, agora uma cientista de grande porte, em outros papéis até mesmo no núcleo familiar, ou a perícia médica de Juddy, a perspicácia de Penny etc.

Até agora, porém, não falamos sobre o robô. Sim, porque o robô, ao contrário do original, não parte junto com os Robinson: ele é personagem adquirido, um alienígena. Ele é, em termos dos núcleos centrais compartilhados pelas duas séries, a grande diferença, tanto em forma quanto em conteúdo.

Em termos de forma, ele está a meio caminho entre o formato de corpo do C-3PO de *Star Wars* (mais altura, tronco mais amplo, cintura mais fina), a armadura do *Homem de Ferro*

(*Iron Man*, inspirado nas produções da Marvel Comics) e/ou formato de *Transformers* (o filme), as cores, mãos e dedos do alienígena de *Allien*, a face de luzes, por trás de um visor, lembra os olhos de moscas (formato mais do que explorado em filmes de ficção científica) e, finalmente, uma inclinação de pescoço e cabeça (figuras 1 e 2), um toque de dedos que se aproximam exploratoriamente e lembram nada mais nada menos do que o *E.T.* de Spielberg.

Em termos de conteúdo, ou de significados implícitos, a letalidade desse novo robô é frequentemente insinuada, mas ele não deixa de se tornar profundamente afeiçoado ao menino Will como o robô da série de 1965.

Contudo, destacamos esse robô, que na verdade não está presente na cena da Partida ou do Afastamento, porque ele mostra, como acreditamos ter mostrado com os exemplos acima, aquilo que, como nos dizem muitos pensadores dos estudos de linguagem, é da natureza da linguagem, a saber, um princípio constitutivo nos moldes propostos por Bakhtin (1982; 1993; 1995) em termos de dialogismo. É da linguagem esse diálogo constante com todos os ditos, com todas as vozes passadas, contemporâneas e futuras, enquanto projetadas. No mesmo registro, encontra-se a noção de intertextualidade, a saber, a construção de um texto sobre outros, ou de um texto que se alimente de elementos próprios de outros textos.

Com esse percurso, e recordando nosso interesse em testemunhar como uma cultura dá o tom dos relatos concebíveis, como ela preenche diferenciadamente as funções narrativas, há algo das produções seriadas que podemos destacar. Por um lado, os saberes de uma cultura vão determinar a emergência de novas configurações técnicas; os aparatos que desde o início nos parecem viáveis, assim como os obsoletos.

Por outro lado, os modos de ser no mundo, por exemplo, o papel social das mulheres, dará ensejo a que novos modelos, novos tipos de personagens compareçam nas narrativas, até no momento da partida.

Por último, relacionada à questão da intertextualidade, sempre veremos nas produções culturais a importação de elementos, ainda que transmutados, que já estiveram presentes em produções anteriores. Em síntese, veremos determinações da cultura pela presença dos seus próprios produtos culturais enquanto arte e fabulação.

É esse conjunto de dados, com exceção do robô no *remake*, que acompanha o quadro introdutório das duas séries em relação à sua partida ou afastamento do lugar de origem. Se o afastamento ou partida, em ambas as séries, aponta para o espaço sideral como destino, no entanto, tudo o mais do entorno desse afastamento é diferenciado, desde as circunstâncias preliminares até os personagens em novas posições de sujeito.



Figura 1 – Um ET repaginado

Fonte da imagem: [https://lostinspace.fandom.com/wiki/Lost_in_Space_\(2018_TV_series\)](https://lostinspace.fandom.com/wiki/Lost_in_Space_(2018_TV_series))



Figura 2 – Dois robôs distantes no tempo: acima, o robô da série original; abaixo, o robô da Netflix.
Fonte das imagens: <https://canaltech.com.br/series/perdidos-no-espaco-diferencas-entre-a-serie-original-e-o-remake-da-netflix-112544/>

O chamado da aventura

Tentamos mostrar que a partir de qualquer ponto da jornada do herói, como o do estágio inicial que acompanha o afastamento ou partida (em que se delineiam situações originárias e uma apresentação sucinta de personagens centrais), é possível constatar as determinações advindas do panorama cultural, como conjunto de práticas, saberes e crenças a um tempo e lugar, do qual emerge uma narrativa.

Não obstante, levantamos a hipótese de que o lugar no enredo mais crucial para a apreensão do desenho de uma cultura está relacionado ao grupo de ações marcadas para Propp (2010) como o momento de “Mediação” e, para Campbell (1992), como o momento denominado “O Chamado da Aventura”.

O chamado da aventura diz respeito ao que, de uma cultura, mobiliza os indivíduos, incitando-os a uma causa pela qual vale a pena empenhar-se, com os valores aí subsumidos. Ao mesmo tempo, o chamado, como reflexo de uma cultura, é também, por força da identificação, a história implícita dos temas/objetos que obtêm sucesso na adesão de público. Este é convocado a investir numa história no mesmo momento em que o herói é convocado à aventura, apelo que guarda consigo o *ethos* de um tempo, enfim, as ações cabíveis.

Para Propp (2010), a mediação é a função em que uma tarefa, de cuja aceitação depende o desenrolar da história, é proposta ao herói. Mas, uma vez que estamos usando terminologia específica das etapas ou estágios da aventura do herói concebidos por Campbell (1992), prosseguimos na tentativa de aprofundamento e compreensão do que este autor colocou como “O Chamado da Aventura”, primeira subseção da Parte I, *A aventura do herói*, Capítulo I, *A partida*.

Campbell começa (“[...] Era uma vez, quando o desejo ainda era capaz de levar a alguma coisa, um rei cujas filhas eram belas. Mas sua filha mais jovem era tão bela que o próprio sol, que já havia visto tantas coisas, simplesmente se maravilhava cada vez que lhe banhava o rosto.”) a contar a história de uma princesa que costuma brincar com uma bola dourada à beira de uma fonte de águas profundas. Um dia a bola cai na fonte e a princesa chora desconsolada por não poder alcançá-la. Eis que surge um sapo que se propõe a trazê-la de volta para a princesa, contanto que esta o mantenha ao seu lado no castelo e em sua vida particular. A princesa concorda e ele recupera a bola. No entanto, assim que a princesa se vê com seu brinquedo, esquece as promessas feitas ao sapo, vira as costas, ignorando seus apelos, e volta ao castelo.

Com essa história, Campbell pretende mostrar um dos modos como a aventura se apresenta, ou seja, no modo de um convite ao inusitado, descortinando um lado de sombra do mundo ou da vida.

E assim, ao que parece, no conto de fadas descrito, o desaparecimento da bola é o primeiro indício de que algo sucederá à princesa, sendo o sapo o segundo, e a promessa não cumprida, o terceiro.

Como manifestação preliminar dos poderes que estão entrando em jogo, o sapo, que surgiu como por milagre, pode ser considerado o “arauto”; a crise do seu aparecimento é o “chamado da aventura”. A mensagem do arauto pode ser viver, como ocorre no exemplo em questão, ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de “o despertar do eu”. No caso da princesa do conto de fadas, significou apenas o surgimento da adolescência. Mas, pequeno ou grande, e pouco importando o estágio ou grau da vida, o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração — um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar [...] O arauto ou agente que anuncia a aventura, por conseguinte, costuma ser sombrio, repugnante ou aterrorizador, considerado maléfico pelo mundo; e, no entanto, se prosseguirmos, o caminho através dos muros do dia, que levam à noite em que brilham as jóias, nos será aberto. O arauto pode ser um animal (como no conto de fadas), representante da fecundidade instintiva reprimida que está dentro de nós. Pode ser igualmente uma figura misteriosa coberta por um véu — o desconhecido (CAMPBELL, 1992, p. 30-32).

Mito ou sonho, há nessas aventuras uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio, da biografia. O elemento que tem de ser

encarado, e que, de alguma forma, é profundamente familiar ao inconsciente — apesar de desconhecido, surpreendente e até assustador para a personalidade consciente —, se dá a conhecer; e aquilo que antes tinha sentido pode tornar-se estranhamente sem valor, tal como ocorreu com o mundo da filha do rei, quando do súbito desaparecimento da bola dourada na fonte (CAMPBELL, 1992, p. 33).

Destacamos aqui a figura do arauto, que pode ser perfeitamente assimilada à ideia de mediação e mediador colocada por Propp (2010). Alguém, alguma coisa, alguma situação se descortina para o herói como espécie de ímã: repulsa e fascínio.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobrehumanas e delícias impossíveis. O herói pode agir por vontade própria na realização da aventura, como fez Teseu ao chegar à cidade do seu pai, Atenas, e ouvir a horrível história do Minotauro; da mesma forma, pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno, como ocorreu com Ulisses, levado Mediterrâneo afora pelos ventos de um deus enfurecido, Posêidon. A aventura pode começar como um mero erro, como ocorreu com a aventura da princesa do conto de fadas; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem. Os exemplos podem ser multiplicados, *ad infinitum*, vindos de todos os cantos do planeta (CAMPBELL, 1992, p. 34-35).

Importa notarmos aqui que, se é possível a recusa do chamado, também é possível que ela seja momentânea, como vemos nas hesitações do herói que ocupam boa parte das narrativas que acompanhamos nas mídias em geral. No entanto, a recusa contundente implica em um preço a pagar, o preço da vida que poderia ter sido vivida no gozo da aventura.

Um chamado, muitos heróis e muitas aventuras

Retomemos o ponto de partida que, afinal, diz respeito a uma identificação do herói com o chamado, seja pela aversão que enlaça, seja pelo encantamento que empuxa, como posto por Campbell (1992; 2005). Nos dois casos, trata-se da mesma identificação que implica no mergulho do leitor/espectador. Ora, repulsa e fascínio são os dois lados do que o pensamento psicanalítico lacaniano aponta como nossa relação com o Real, entendido como tudo aquilo que não está na linguagem, ou seja, tudo que não se representa ou não foi simbolizado: um grande espaço de indefinição, literalmente, o lugar do incógnito.

A esse propósito, recordamos as colocações de Slavoj Žižek (ŽIŽEK, 2002) sobre a atração exercida por esse campo obscuro, tanto quanto as profundezas turvas a que, metaforicamente, remete o sapo da história contada por Campbell. Žižek concebe a atração como uma forma de “paixão pelo real” que se exprime de dois modos. De certa maneira, trata-se de uma boa paixão por procurar mostrar a ordem de arbitrariedade que preside sobre a ordem simbólica: sempre poderia ser de outro modo, portanto, sempre poderia ser mais equânime. Assim sendo, os desequilíbrios, as injustiças, as tensões tornam-se objeto da busca por soluções.

Por outro lado, a paixão pelo real leva ao encantamento pela transgressão, pela experiência limite que exorbita da ordem simbólica, pela ruptura com princípios e aproximação aos quadros de subversão, sem que estes tenham como intento

um reequacionamento. Trata-se da subversão por ela própria e pelo gozo da transgressão, independentemente do fato de que esta última possa satisfazer ambições pessoais.

Em outro lugar (ZIZEK, 1991, p. 63), esse autor trabalha com a noção de que figuras de monstros, ou de aparência asquerosa como a do sapo anteriormente mencionado, são representações que trazem à simbolização tudo que é da dimensão da anomia. São núcleos vazios onde se encarnam relações que subjazem em silêncio numa cultura, adquirindo, assim, um semblante de representação.

Quer dizer, um mito político não é tanto uma narrativa com um significado político determinado, mas sobretudo um recipiente vazio de uma multidão de significados inconsistentes e até mutuamente exclusivos; é errado perguntar: “Mas o que significa realmente esse mito político?”, pois seu “significado” é exatamente servir de recipiente para uma multidão de significados (ZIZEK, 2005).

Nesse ponto, entrarão em acordo dois pensadores bastante díspares, pois, para Campbell, como vimos por suas palavras anteriormente citadas, no sapo, arauto do chamado, se encarna, como metáfora, entre muitas nuances da vida, aquela da fertilidade adolescente.

Para nós, nesse caminho do chamado como ponto em que acreditamos poder ver as marcas de uma cultura, pois o chamado do herói é também o chamado para os entusiastas que se interessarão por suas aventuras, é importante notar as peculiaridades do caráter de nossos heróis na contemporaneidade. A fim de mostrar a que nos referimos, tomaremos a celebrada série *La Casa de Papel*, da rede espanhola Antena 3. Há vários motivos para essa escolha.

Dizem-nos que a série, originalmente em língua espanhola, é a de maior audiência, descontadas as séries em língua inglesa. Foi exibida pela primeira vez em 2017 na Espanha, com adesões sem muita notoriedade. Ela estourou mundo afora depois que a Netflix adquiriu os direitos e a incluiu em sua programação com o nome

em inglês de *Money Heist*, ou *Roubo de Dinheiro*. Os milhares de fãs exultaram com o anúncio de que uma nova temporada estaria em gestação para chegar ao público em 2019.

A história trata de um assalto à Casa da Moeda da Espanha, que não é bem um assalto, pois na sequência revela-se que o assalto é encenado como distração para a intenção de fabricar dinheiro de verdade; mais de dois bilhões de euros, pois, confeccionados com a aparelhagem da própria Casa.

O grupo de sete ladrões dessa empreitada é chefiado por Professor, que propõe a tarefa, representando, portanto, o arauto do chamado da aventura. Os ladrões, que adotam codinomes inspirados em grandes cidades, são: Tóquio (uma ladra que viu seu parceiro de aventuras morrer), Berlim (um especialista em roubo de joias), Rio (um *hacker*), Moscou (induzido ao crime pelas desventuras pessoais), Denver (o irrequieto filho de Moscou), Nairobi (com passado problemático, pensa em dinheiro para recuperar a guarda do filho) e Helsinki (passado problemático).

Os outros personagens relevantes são: Raquel Murillo, a delegada; Ángel, parceiro de Raquel; Coronel Prieto, que tem como principal intento libertar Alison Parker, filha de um embaixador britânico, que está entre o grupo de reféns; Pablo, namorado de Alison; e Arturo Román, diretor da Casa da Moeda.

Trata-se aqui de ver que os heróis da história são ladrões, de ver algo do caráter desses personagens que ocupam o centro da cena e são atraídos pela aventura do roubo, tanto quanto os espectadores são atraídos por suas aventuras.



Figura 3 – La Casa de Papel.

Fonte da imagem: <https://www.minhaserie.com.br/novidades/39456-la-casa-de-papel-melhores-imagens-e-cartazes-da-serie-espanhola>

Em *Casa de Papel*, todos eles têm um passado de transgressões, ainda que isso esteja apenas implícito em alguns perfis desses protagonistas. Importa notar que eles se enquadram na categoria, tão popular em séries nas últimas décadas, do anti-herói.

O anti-herói ocupa uma posição limite, pois está muito próximo das qualidades que dão significado ao vilão. A diferença principal residiria no fato de que, para o vilão, a maldade é o fim que ele procura, enquanto o anti-herói não tem as características morais do herói, o altruísmo ou a solidariedade, mas também pode executar ações desejáveis para uma comunidade. Ele até pode ser protagonista de uma justiça desejada, com a qual muitos venham a se beneficiar, mas ele a realiza por interesses pessoais, e é movido por inclinações egoístas como um todo, às vezes a vaidade, às vezes o desafio da contravenção.

Se em nossa contemporaneidade a figura do anti-herói se impõe, no entanto convivemos com ela há muito tempo. Basta lembrarmos figuras célebres: os ladrões que violam a lei, mas o fazem com objetivos altruístas. Por um lado, têm lucro, por outro, distribuem o seu lote entre os mais necessitados: desempenham a desejável tarefa de tirar dos que são abusivos ou exploradores. De Robin Hood (KNIGHT, 2003), um fora da lei celebrado em muitas e diferentes versões literárias e cinematográficas, a Arsène Lupin (LEBLANC, 1984), o ladrão de casaca igualmente celebrado em muitas mídias, temos os contornos precisos do anti-herói. Eles são contraventores, mas, em geral, despojando contraventores que não são alcançados pela lei: são quase justiceiros.

Ora, os ladrões do seriado *La Casa de Papel* embarcam na aventura do roubo de dinheiro porque, já sendo experientes na contravenção, não se orientam pela moral consensual: para eles, o roubo é válido desde que factível. Ao mesmo tempo, eles não roubam só para si, são generosos ao propor, convenientemente, uma parceria com seus reféns, e estão, literalmente, dando o golpe em uma Casa da Moeda que a rigor opera em nosso imaginário como o lugar onde está o dinheiro a que não temos acesso e que desconfiamos seja tanto nosso individualmente quanto da nação.

Além disso, há um trabalho com as *personas* dos protagonistas mostrando suas vidas particulares, suas mazelas na luta pela sobrevivência, seus amores e desamores, suas relações protetoras, muitas vezes, em relação a seus reféns. Afinal, eles são como nós e, embora bandidos, não são tão ruins. E o público se vê capturado e torce para que o golpe planejado se realize e todos tenham um final feliz. Enfim, acaba sendo mais fácil uma identificação com esses heróis que são anti-heróis, do que com as autoridades, sempre mostradas em abuso de poder.

Gostaríamos de apontar, dentre as muitas intertextualidades, essa que talvez defina imagetivamente o seriado e o faz conversar conosco através do diálogo com nossas produções culturais: as máscaras de Salvador Dalí usadas no roubo.

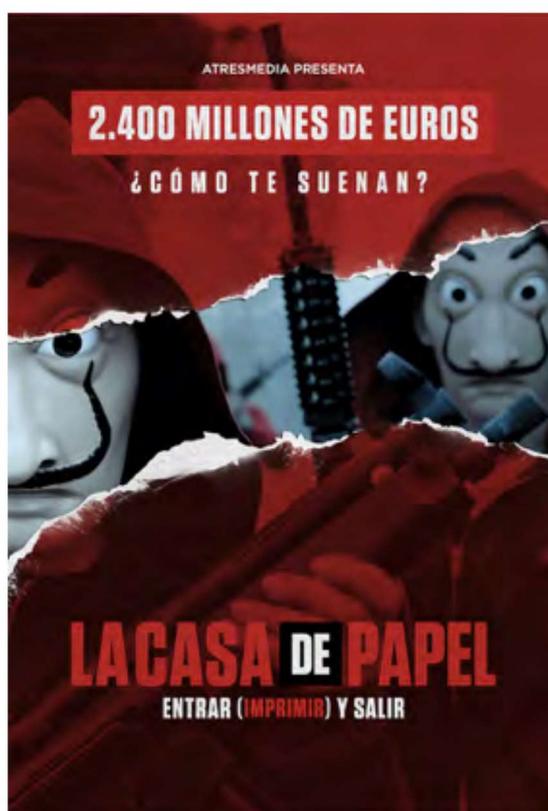


Figura 4 – As máscaras utilizadas pelos personagens de La Casa de Papel.
Fonte da imagem: <https://www.minhaserie.com.br/novidades/39456-la-casa-de-papel-melhores-imagens-e-cartazes-da-serie-espanhola>

Elencamos pontos de identificação que nos levam a uma empatia com os personagens, apesar de suas posturas não éticas que, em outras circunstâncias, condenaríamos sem hesitar.

Embarcamos nesses atraentes personagens, por certo por força desses pontos e por certo por força de um pacto de leitura em que os julgamentos ficam em suspensão, dando espaço para a fruição.

A recordar os fora da lei por quem torcemos ao longo das fabulações de nossa civilização, seríamos obrigados a constatar que, descontadas as modalidades assumidas a cada tempo e lugar, a cada cultura, não há grandes mudanças em termos de princípios básicos. Não é porque nos identificamos com esses simpáticos ladrões, alguns mais (Tokio) outros menos (Berlin), que sairemos por aí assaltando Casas da Moeda ou nossa identificação/empatia signifique um ponto comum de caráter.

Nesse caso, a identificação que se processa num pacto de leitura seria diferente daquela que nos irmana numa proposta, por exemplo, política? Temos que constatar que, por sua natureza, por seu apelo a um núcleo duro de nosso ideal de eu, ela não pode ser diferente. Só pode ser, em qualquer situação de identificação, sempre menos assumida.

Assim, talvez, para além do trabalho de humanização que os torna mais próximos, fosse possível pensarmos na identificação a partir de tudo o que eles podem encarnar como receptáculos de nossas zonas de sombra. Penso aqui em Campbell e suas ilações sobre as significações que o sapo do conto de fadas possibilita. Será que, como ele, esses protagonistas também comportam uma dimensão sombria à qual não prestamos reconhecimento?

Penso aqui nos termos de Žižek sobre uma paixão pelo real a que toda transgressão alude. Será que esses personagens nos atraem porque, de certa forma, em seus contornos de caráter, dão uma resolução para nossos medos, afinal, para o terror da anomia? Talvez eles sejam fascinantes enquanto representações de um Real do qual com eles se faz semblante e, assim, se pode dar conta. Ou será que eles nos atraem porque protagonizam por nós a aceitação do chamado para aventura a que nunca responderíamos?

Referências

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 2005.

_____. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1992.

FREUD, S. **Psicologia de grupo e análise do ego**. Edição Standard Brasileira, Volume XVIII (1920-1922). Rio de Janeiro: Imago, 1976.

BAKHTIN, M. **Estética de la creación verbal**. Madri: Siglo XXI, 1982.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995.

_____. **Problemas da poética de Dostoiévski**. México: Fundo de Cultura Econômica, 1993.

KNIGHT, S. **Robin Hood: a mythic biography**. UK: Cornell University Press, 2003.

LEBLANC, M. **Arsène Lupin Ladrão de Casaca**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

ZIZEK, S. A terra contra-ataca. **Folha de S. Paulo**. Caderno Mais. 08 maio 2005.

_____. A paixão pelo real, entrevista. **Folha de S. Paulo**. 30 nov. 2003.

_____. **Bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Boitempo, 2002.

_____. Grimaces of the real, or when the phallus appears. **October**, Massachusetts, MIT Press, n. 58, fall 1991.