

A imortalidade em camadas planetárias - Promethea

*** Promethea: perspectivas sobre a personagem, seu roteiro e fontes de inspiração**

(texto em "[História, imagem e narrativa](#)")

Foi sob um clima de expectativa e incertezas quanto ao futuro que foi elaborada a série **Promethea**, do muitas vezes premiado roteirista Alan Moore e de um dos mais talentosos artistas de quadrinhos da atualidade, John H. Williams III. Seu lançamento foi quase concomitante ao do filme Matrix (1999), dos irmãos Wachowski. Ambas as obras, cada qual à sua maneira, tratam, em parte, de suposições acerca da criação de “realidades virtuais” a partir de códigos escritos e visuais. Em Matrix, os códigos computadorizados representam pessoas, cidades, comportamentos, circunstâncias. Em Promethea, os códigos são as narrativas que mantêm numa dimensão imaginária que é acessada de tempos em tempos por pessoas muito criativas que terminam por trazer ao mundo esses aspectos e o transformam de algum modo.

Igualmente, os códigos imaginários referenciados pelos autores da série remetem a mitos em torno da criação do universo (mitos cosmogônicos), em crenças que têm como temas oriundos do neoplatonismo, do gnosticismo e do hermetismo renascentista, apropriados por estudiosos de ocultismo do século XIX. Moore e Williams enveredam por um sincretismo simbólico, sobretudo através de concepções esotéricas em torno da Alquimia, da Cabala, do Tarot e da Astrologia, cujos símbolos e correlações são representadas visualmente na série com recursos estéticos capazes de comunicar com originalidade as analogias com

os mundos intangíveis e surreais descritos na narrativa.

Naquela série em quadrinhos os autores fazem uso de um recorrente arcaísmo, o hermetismo, em meio a expectativas quanto problemas de ordem mundial, expectativas estas suscitadas por crenças difundidas na mídia acerca de eventos catastróficos na virada do milênio. Entretanto, vale ressaltar, milenarismo e hermetismo não são a mesma coisa. Qual seria, naquele contexto, a relação entre ambos? Para compreendê-lo primeiramente deve-se

considerar um outro sincretismo, aquele que Edgar Morin assevera ser um dos padrões das obras da “Cultura de Massas”. Esta mescla diversos elementos originais em seus processos elementares de vulgarização (simplificação, maniqueização, modernização e atualização), levando que lhe chega da cultura popular e erudita, bem como de suas matrizes, segundo aquele pesquisador. Ao fazê-lo, as menções a forças providas de um mundo transcendente, oculto a olhos “não-iniciados”, porém em eterno devir, estavam intimamente ligadas. Hierarquicamente formado, esse mundo suprafísico agia sobre a matéria, o que faria haver uma razão divina para os grandes e pequenos acontecimentos. Disso decorreria o vínculo entre o interesse no hermetismo e as várias linguagens correlatas (Alquimia, Astrologia etc.) e as atenções sobre a virada do milênio, sempre lembrando da

figura de Nostradamus e de suas famosas centúrias, entre elas a de número 72, que fala sobre o ano de 1999 e suas interpretações catastróficas. O lançamento de uma produção daquela HQ jamais seria desconexo de sua historicidade e das expectativas do imaginário vigente, ainda que seus autores assim o desejassem.

Moore é autor de outras séries de sucesso, algumas delas transformadas em obras cinematográficas como “V de Vingança”, “Liga Extraordinária” e “Watchmen”. Tal como em seus demais roteiros, ele impõe em Promethea um de seus principais diferenciais: um final previsto. A maioria das histórias em quadrinhos de personagens fixos e outras produções midiáticas como séries televisivas são mantidas indefinidamente. À medida que continuam dando lucro e estimulando a demanda dos consumidores destes gêneros, elas seguem sendo publicadas. O modus operandi de Moore difere substancialmente das demais produções do gênero, que recriam situações típicas e contextos repetitivos à exaustão.

Sua personagem tem como base visões pertencentes a organizações iniciáticas e entre suas inspirações encontram-se os já referidos arcanos do Tarot, que constituem grande parte da estrutura da HQ. Mais especificamente o deck de Tarot (“Tarot de Toth”) pintado por Frieda Harris (1877-1962), entre 1938 e 1945, sob a supervisão de Aleister Crowley (1875-1947), mago britânico que fundou e participou de organizações iniciáticas como a Golden Dawn e a Ordo Templi Orientis (O.T.O.). O roteiro privilegia o modelo de distribuição dos arcanos maiores daquele deck no diagrama conhecido como “Árvore da Vida”¹⁶ segundo as premissas de seu supervisor, Crowley¹⁷. Este último ficou conhecido do público não pelo fato de que Jimmy Page, guitarrista do conjunto Led Zeppelin residira entre os anos 1970 e 1980 no castelo que lhe pertenceu. Igualmente, o roqueiro Raul Seixas, nos anos 1970, com a filosofia da “Sociedade Alternativa”, baseava-se na lei de Thelema: “Faze o que tu queres, pois há de ser tudo da lei”, proclamada por Crowley. Por fim, outro roqueiro, Ozzy Osbourne, lançou a música “Mr Crowley”, em seu álbum “Blizzard of Ozz”, em 20 de setembro de 1980, no Reino Unido, tornando o nome corrente entre os consumidores de rock pesado.

Moore, o roteirista, focaliza a figura e o pensamento de Crowley mais em função das pesquisas históricas que alicerçam as tramas que veio compondo desde os anos 1990 do que referindo-se unicamente à popularidade do nome do mago entre fãs de música. Os autores, no entanto, fazem uso de variados recursos intertextuais e intermídicos na construção da personagem, recursos estes que pertencem ao repertório semântico e estético presente em contos de fada, lendas de diversas culturas, quadrinhos ocidentais, séries televisivas e obras cinematográficas do século XX.

Promethea é, talvez, um de seus trabalhos mais notáveis ao lançar luz sobre a ausência ou excesso de referenciais das sociedades de consumo e ao surgir com a temática do hermetismo naquele período de expectativas e intensificação de um discurso pós-moderno, com a convivência do arcaico e do futurista no mesmo espaço e narrativa. Os autores expressam a dialética entre o conhecimento científico e o pensamento mágico-mítico que se mantém permeando as sociedades do Ocidente, discutindo esta que se fez

presente com grande intensidade na mídia, nas produções artístico-culturais, justamente período que compreende a publicação de toda a série.

Resta, então, falar sobre os elementos que compõem a trama e o perfil de sua protagonista: Sophie Bangs, jovem estudante de literatura faz pesquisa sobre, “Promethea” uma figura literária que surge de tempos em tempos a partir de autores diferentes, em relatos, contos, quadrinhos antigos etc. Ela acessa a dimensão imaginária em que habita a personagem

e passa a manifestá-la no mundo físico. Sendo, como dito anteriormente, uma expressão qual deuses com aqueles atributos o fazem em diferentes panteões, sobretudo Hermes. Esses níveis de realidade correspondem a uma idéia multifacetada de divindade, expressão?

Na HQ, Sophie/Promethea alcança essa unidade divina e, ao final, promove o Apocalipse e a libertação da humanidade de maneira muito peculiar às crenças de Alan Moore²⁰. Além de tudo isso, promove a idéia de que a realidade pode ser criada também pela escrita/código e pela imaginação, como já visto na menção a Matrix.

Tudo ocorre simultaneamente a situações mundanas, numa Nova Iorque imaginária de 1999 em que a tecnologia é muito mais avançada do que a realmente existente naquele fim do século. Os super-heróis do universo de Promethea, conhecidos nas publicações tradicionais como super-heróis ou super-vilões, são denominados **science heroes**, algo como “heróis da ciência” ou “heróis científicos”. A troca seria, na verdade, de “super” para ? personagens com capacidades sobre-humanas. Desde as viagens interplanetárias e visitas apocalípticas de ET’s de civilizações altamente desenvolvidas²¹, até cientistas loucos que por acidente geram poderes telecinéticos, raios óticos e coisas parecidas, a idéia central por trás

dos “súperes” é quase sempre a científica, com exceções para alguns heróis criados pela magia, como Capitão Marvel e Mulher Maravilha (DC Comics). Mesmo assim, a maioria dos superes mais famosos é “científica”, apesar de uma grande quantidade de personagens mágicos, que não raro atua como coadjuvante ou em publicações de menor procura.

O texto completo (39 páginas) encontra-se em ["História, imagem e narrativas"](#)
Lá, acesse este e outros textos sobre quadrinhos, arte e literatura em análises de
pesquisadores de diversos campos.

Abraços,

Carlos Hollanda

Obra original disponível em:

<http://www.overmundo.com.br/banco/a-imortalidade-em-camadas-planetarias-promethea>