

**O Inferno Dantesco e o Inferno Digital:
jogo, fantasia e realidade.**

Acilon HB Cavalcante

Mestrado em Arte
Instituto de Ciências da Arte
Universidade Federal do Pará



Programa de Pós Graduação em Arte
Instituto de Ciências da Arte
Universidade Federal do Pará

**O inferno Dantesco e o inferno digital:
jogo, fantasia e realidade.**

Acilon HB Cavalcante

Belém
2011

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a orientação do Professor Doutor Orlando Franco Maneschky.

Este estudo foi financiado pela bolsa de estudos concedida através do Programa de Fomento à Pós-Graduação da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-CAPES

Professor Doutor Orlando Franco Maneschy

Presidente

Professor Doutor Edison da Silva Farias

1o. Examinador

Professora Dra. Marisa Mokarzel

Examinador Convidado

Professor Dr. Afonso Medeiros

1o. Suplente

Belém, 23 de junho de 2011

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas nesta dissertação, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com a expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.

Belém, 30 de junho de 2011

Resumo

Esta dissertação trata dos parâmetros possíveis entre o Inferno de Dante e a Cibercultura, através dos resultados de uma pesquisa desenvolvida por em três pontos: A Imagem do Inferno, legado da narrativa dantiana expressa ao longo dos séculos por artistas em diferentes estilos, mas dotados de elementos singulares propostos pelo autor florentino. A Cibercultura e seus conceitos: o ciberespaço, a imagem digital, a cultura de convergência e as transformações em curso que essa cultura produz na sociedade. E por último, a fantasia possível entre os conceitos e a imagem do inferno medieval com o mundo contemporâneo, através da atualização dos mesmos presentes no Inferno do projeto de hipernarrativa que se desenvolve tendo como base em tais definições.

Palavras-Chaves Cibercultura - Hipermídia - Inferno - Dante

Abstract

This essay is about possible parameters delined between Dante's Inferno and the Cyberculture, thru a research developed in three aspects: Hell' image, a legacy from dantian narrative and expressed by diferent artists among the centuries, with diferent styles, but wicht adopted the same elements propouseds by the florentian author. The Cyberculture's concepts, as cyberspace, digital image, convergence culture and the recent transformations in society. At last, the phantasia possible between Medieval Inferno and the contemporary World, beyond the hypernarrative project for those definitions.

Key words Cyberculture - Hypermedia - Inferno - Dante

Agradecimentos

Agradeço à CAPES pelo apoio financeiro empregado à esta dissertação.

Agradeço à minha família e às pessoas que são importantes para mim, principalmente Giselle, esposa e amiga, Gisele, irmã e Inez, minha mãe.

Agradeço ao meu amigo Alcyr Morissom, pelo suporte tecnológico.

Agradeço também ao diretor do Instituto de Estudos Superiores da Amazônia - IESAM, professor Dr. Antônio Marcos, pela orientação na carreira acadêmica e pela liberação para a execução deste projeto.

Ao meu orientador, professor Dr. Orlando Maneschy, pela paciência e momentos de sabedoria.

Agradeço à Honda, minha grande companheira por estar sempre ao meu lado incondicionalmente.

Dedicatória

À Giselle Tavares Pereira, por seu amor incondicional e ao Sebastiãozinho,
meu amor eterno.

Amor, que a amado algum amar perdoa, / tornou-me, pelo seu querer, tão
forte, / que como vês ainda me agrilhoa. DC, Inferno, 102.

Lista de Imagens

Figura 1 - Mapa do cosmos medieval - fonte: Werthein.
Figura 2- Paraíso perdido, de Gustave Doré.
Figura 3 - Mapa do Inferno de Helder Rocha.
Figura 4 - Mapa do Inferno de Sandro Botticelli
Figura 5 - Mapa do Inferno de Bartolomeu.
Figura 6 - Mapa do Inferno de Gustav Doré .
Figura 7 - Dante perdido na selva escura, por Gustave Doré.
Figura 8 - Gustave Doré - O Leão.
Figura 9 - Entrada de Dante e Virgílio no Inferno na visão de Doré.
Figura 10 - Entrada de Dante e Virgílio no Inferno na visão de Blake.
Figura 11 - Porta do Inferno de Auguste Rodin.
Figura 12- O Caronte - Gustave Doré.
Figura 13 - A espera da barca na visão de Doré.
Figura 14 - A espera dos Condenados na visão de Blake.
Figura 15- A espera dos condenados na visão de Doré.
Figura 16 - Poetas no Limbo - Gustave Doré.
Figura 17 - O Juíz Minós na visão de Doré.
Figura 18 - O Juíz Minós na visão de Blake.
Figura 19 - Ilustração de Doré mostra o pecado da luxúria.
Figura 20 - Francesco e Paola - Dante Gabriel Rosseti.
Figura 21 - Luxúria na visão de William Blake.
Figura 22 - Francesca e Paolo por Alselm Feuerbach.
Figura 23 - Doré - Cérbero.
Figura 24 - Blake - Cérbero.
Figura 25 - Pluto, representação do demônio como um louco por Doré.
Figura 26 - As fúrias, representação feminina do “mal” para Doré.
Figura 27 - Encontro com a tumba de Farinata por Doré.
Figura 28 - Encontro com a tumba de Farinata por Blake.
Figura 29 - O Minotauro de Doré.
Figura 30 - O Minotauro de Blake.
Figura 31 - Os Centauros de Doré.
Figura 32 - O Bosque dos Suicidas por Doré.
Figura 33 - O Bosque dos Suicidas por Blake.
Figura 34 - A chuva de fogo na visão de Doré.
Figura 35 - Os blasfêmios na visão de Blake.
Figura 36 - Gerion por Doré.
Figura 37 - O Açoitamento dos Sedutores na visão de Doré.
Figura 38 - Aduladores e Lisonjadores de Doré.
Figura 39 - Magos na visão de Blake.
Figura 40 - hipócritas.
Figura 41 - Ladrões.
Figura 42 - Os maus conselheiros.
Figura 43 - Os Cismáticos e Intrigantes.
Figura 44 - Efiálte, na visão de Blake.
Figura 45 - O Titã na visão de Doré.
Figura 46 - O Titã na visão de Blake.
Figura 47 - Lúcifer, na visão de Doré.
Figura 48 - Retrato de Dante por Domênico di Michilino.
Figura 49 - Dante por Andrea del Castagno.

Lista de Imagens

Figura 50 - Dante por Botticelli - Royal Academy of Arts, Picadilly, Londres.
Figura 51 - Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vaticano.
Figura 52 - Detalhe do Afresco.
Figura 53 - Afresco na cidade de Florença.
Figura 54 - A Barca de Dante, Museu do Louvre, Paris.
Figura 55 - Googlemaps
Figura 56 - Imagem de um software.
Figura 57 - Formação de um Avatar - fonte: Second Life.
Figura 58 - SCI NY em animação gerada no Second Life - fonte: youtube.com
Figura 59 - Spiderman on Broadway.
Figura 60 - Motion Capture.
Figura 61- O músculo de Kas Oisterhuis.
Figura 62 - Irmãos Nobre - Fonte Gilda Maia (2006).
Figura 63 - Telerobô - fonte: <http://www.ekac.org/>
Figura 64 - Banff - fonte: <http://www.allosphere.ucsb.edu/cosm/>
Figura 65 - página do youtube.com mostrado vídeos relacionados ao evento na Uniban.
Figura 66 - JK wedding entrance dance, no youtube.com.
Figura 67 - www.sexlog.com.br
Figura 68 - www.sexnation.com.br
Figura 69: Sonhos de Lucia. Fonte globo.com
Figura 70: Perfil de Nicola Alighieri no Facebook. Fonte: Facebook.com
Figura 71: Perfil da personagem Beatriz no Facebook. Fonte: Facebook.com
Figura 72: Interface, disponível em www.mapadoinferno.com.br
Figura 73: Interface do Blog.
Figura 74: Wiki Hell.
Figura 75: Mapa do Inferno.
Figura 76: Roda da Acídia.
Figura 77: Gula.
Figura 78: Roleta Russa.
Figura 79: Interações no Blog e Facebook.

INTRODUÇÃO AO SUBMUNDO.	13	3. INFERNO DIGITAL	81
1. A TOPOGRAFIA DOS DANADOS.	16	3.1 CIBERCULTURA.....	81
1.1 O POETA DO INFERNO.	16	3.2 CIBERESPAÇO.....	82
1.2. BIOGRAFIA.....	17	3.3 CIBERCEPÇÃO DO ESPAÇO.....	84
1.2.1. - O POLÍTICO.....	19	3.4 O SUBLIME TECNOLÓGICO.....	86
1.2.2 - O POETA.....	21	3.5 INTERFACE.....	88
1.2.3. - O PEREGRINO - O INFINITO VEM AO FINITO.....	23	3.6 IMAGEM.....	89
1.3 O DIVINO INFERNO DE DANTE.....	25	3.6.1. AS IMAGENS DO INFERNO.....	91
1.3.1 O INFERNO DE SÃO BRANDÃO.....	27	3.6.2 CARACTERÍSTICAS DA IMAGEM DE SÍNTESE.....	94
1.3.2 O INFERNO DE MAOMÉ.....	28	3.7 CULTURA DE CONVERGÊNCIA.....	95
1.3.3 A ENEIDA DE VIRGÍLIO.....	28	3.8. A IMERSÃO.....	97
1.4 A COSMOGONIA MEDIEVAL: DEMÔNIOS, ANJOS, SERES IMATERIAIS E O INFERNO.....	29	3.8.1 ARTE DAS CONEXÕES.....	100
1.4.1. ESTRUTURA DO INFERNO DE DANTE.....	33	3.8.2 ARTE DOS AVATARES.....	100
2. IMAGENS DO INFERNO	37	3.8.3 ARTE DA IMERSÃO HÍBRIDA.....	102
2.1. ESCOLHA DA REFERENCIAÇÃO ARTÍSTICA RELACIO- NADA AO INFERNO.....	37	3.8.4 ARTE DA TELEPRESENÇA.....	104
2.2 WILLIAM BLAKE.....	37	3.8.5 ARTE DA REALIDADE VIRTUAL.....	106
2.3 GUSTAVE DORÉ.....	39	3.9. O CIBER-INFERNO DE DANTE.....	107
2.4. RETRATOS DO ABISMO.....	41	3.9.1 CONCEITOS DO UNIVERSO TEOLÓGICO MEDIEVAL.....	107
2.4.1 - INTRODUÇÃO AO SUBMUNDO.....	41	3.9.2 O HOMEM CONTRA SUAS PAIXÕES.....	108
2.4.2 - O SEGUNDO CÍRCULO: ENTRE A ALMA E A CARNE.....	52	3.9.3 O LIVRE ARBÍTRIO.....	110
2.4.5 - TERCEIRO CÍRCULO: A FERA DE TRÊS GARGANTAS.....	55	3.9.4 DEMÔNIOS.....	111
2.4.6. QUARTO CÍRCULO: PAPE SATÃ, PAPE SATÃ ALEPE.....	57	3.9.5 O CONSUMO.....	112
2.4.7. QUINTO CÍRCULO: A IRA DOS CONDENADOS.....	58	3.9.6 O AMOR LÍQUIDO.....	113
2.4.8. A CIDADE DE DITE E O CÍRCULO DOS HERÉTICOS.....	58	4. MAPA DO INFERNO.COM	121
2.4.9. O SÉTIMO CÍRCULO: O MINOTAURO.....	60	4. PRODUÇÃO CULTURAL PARA A INTERNET.....	121
2.4.10. O VALE DOS SUICIDAS.....	62	4.1. AVATARES.....	121
2.4.11. A CHUVA DE FOGO.....	64	4.2. BLOGS.....	123
2.4.12. OITAVO CÍRCULO - A FRAUDE SIMPLES.....	66	4.2.1. ROTEIRO DAS POSTAGENS.....	124
2.4.13 - NONO CÍRCULO - VEXILLA REGIS PREDEUNT IN- FERNI.....	71	4.3 IDENTIDADE VISUAL.....	138
2.5. RETRATOS DO ARTISTA.....	75	4.3.1 INTERFACE.....	138
2.5.1 DOMÊNICO DI MICHELINO (1417-1491).....	75	4.3.4 ILUSTRAÇÕES.....	141
2.5.2 ANDREA DEL CASTAGNO (1421-1457).....	76	CONCLUSÃO.	144
2.5.3 SANDRO BOTTICELLI. (1445-1510).....	76	BIBLIOGRAFIA.	146
2.5.4 RAFAEL DE SANZIO (1483-1520).....	77		
2.5.5 LUCA Signorelli (1445 - 1523).....	79		
2.5.6 EUGENE DELACROIX. (1798-1863).....	79		

“A meio do caminhar de nossa vida, fui me encontrar em uma selva escura,”¹ uma selva que Dante Alighieri, poeta florentino do século XIII e considerado um dos maiores pensadores do mundo europeu medieval, deixou como herança. No mundo contemporâneo, a aceitação de um universo que permita reinos de um mundo dos mortos como os descritos na Divina Comédia: o Inferno, o Purgatório e o Paraíso, é possível somente entre religiosos e instituições ligadas à Igreja. Na chamada “Idade das Trevas”, além dos reinos dos mortos, a cultura da época permitia a experiência religiosa com seres imateriais, em que os santos e anjos, representantes do bem e da Igreja, e os demônios, arquétipos do “mal”, quase sempre deslocados para a floresta, o lugar do estranho, da negação, citada por Dante como a “Selva Escura”.

Ao tomar as devidas diferenças entre o século XIII e o atual, é impressionante como uma obra escrita naquele período ainda seja lida, publicada, estudada e mais, faça parte do imaginário ocidental, adaptada de diversas formas para a cultura popular, presente no cinema, nos quadrinhos, nos *games*, nas artes e na literatura. Também é interessante que exista, no meio acadêmico, um número grande de estudos relacionados à obra do poeta, principalmente no Reino Unido e nos Estados Unidos. No século XIX, na Inglaterra, a poesia e a vida de Dante Alighieri tornou-se “febre” nas academias, e alguns teóricos nacionais como Hilário Franco Jr (2000), da Universidade de São Paulo e Eduardo Sterzi (2010), apontam esse fato como resultado do contexto que o Reino Unido viveu desde o século XVIII e continuando pelo século XIX, de Revolução Industrial e crescimento desordenado das cidades, o que fez o trabalho de artistas como William Blake, Milton² e Dante Gabriel Rossetti revalorizassem a poesia e o imaginário criado pelos versos de Dante, o mesmo também ocorreu na França, através de exemplos como o do famoso gravurista Gustave Doré, do pintor Eugène Delacroix e do escultor Auguste Rodin, todos com leituras imagéticas do acervo dantesco, imagens estas que serão abordadas neste estudo.

A compreensão do universo medieval a partir da leitura de “O Inferno de Dante Alighieri” estabeleceu relações com o ciberespaço e o mundo atual, disposto em um processo investigativo descrito nesta dissertação. O resultado desta pesquisa está descrito nos dois primeiros capítulos: “A Topografia dos Danados” e “Imagens do Inferno”.

No primeiro, a pesquisa bibliográfica abordou os pesquisadores, já citados, Hilário Franco Jr (2000) e Eduardo Sterzi (2010), além de Oscar Dias Corrêa (2005), de

¹ DC, Canto I, 1.

² Escritor do Século XIX, autor de o Paraíso Perdido.

forma a identificar o perfil político, intelectual e religioso do poeta florentino e de sua época. Também foram importantes para este capítulo a leitura de trabalhos e teses, entre os quais, o da britânica Alexandra Duer (2003) que se detém especificamente a um único aspecto do Inferno de Dante, que é o da luxúria, presente nos arquétipos de Francesca Rimini e seu amante Paolo, personagens condenados à eternidade no terceiro círculo infernal. Destaca-se a relevância da pesquisa sobre a história do espaço, por Michel Foucault (2006) e de Margareth Werthein (2001), esta última, fazendo relação entre o espaço medieval e o ciberespaço, viabilizando subsídios para desenvolvimento dos demais capítulos desse trabalho, bem como, dos ambientes virtuais constituídos.

No segundo capítulo, foram estudadas as referências visuais do Inferno Dantesco, a partir dos artistas que já “ousaram” criar imagens para sua obra, sendo principalmente pesquisados William Blake e Gustave Doré. Além da pesquisa em publicações como “O Casamento entre o Céu e a Terra” de Blake (2004), foi necessário o estudo das Teses de Márcia Capellari (2007) da PUC do Rio Grande do Sul, que faz um profunda análise das imagens de Doré e de Jorge Willer (2007), da Universidade de São Paulo que aborda artistas gnósticos³, entre eles, William Blake. O capítulo encerra-se com uma série de estudos sobre os retratos de Dante, e as transformações nas imagens do poeta desde Bocaccio até Delacroix.

O terceiro capítulo apresenta as novas formas do fazer artístico que compreendem processos de imersão e a utilização de suportes conectados às neotecnologias comunicacionais⁴ e criam o cenário para a atualização de conceitos relativos ao “Inferno de Dante”. Tais elementos da visão dantesca ao longo dos últimos sete séculos, passaram por transformações relacionadas às mudanças ocorridas no campo social, religioso e científico. Margareth Werthein (2001), promove tais relações quando compara a chamada “Nova Jerusalém”⁵ dos novos Cristão do período medieval com a visão “utópica” dos filósofos e teóricos que pensam ciberespaço, denominando o mesmo como “Nova Nova Jerusalém”. O estudo promovido pela autora, irá contribuir para estabelecer paralelos entre Dante e o Ciberespaço, mas como o objetivo deste trabalho concentra-se especificamente no livro do “Inferno”, a corrente pesquisa procurará relações com a escolha de variáveis inerentes ao

³ Segundo os apontamentos do próprio Willer, gnosia é relacionada ao conhecimento de Deus, e artistas gnóstios são aqueles que possuem no conteúdo de sua obra esta temática ou preocupação.

⁴ De acordo com Mário Costa (1995), entende-se por neotecnologias comunicacionais, os meios de comunicação que a partir do rádio vem transformando as relações humanas, passando também pelo Cinema, Televisão e chegando até a internet.

⁵ Como o entendimento da Nova Jerusalém é fundamental para o conhecimento do universo medieval, este conceito será trabalhado não no segundo, mas no primeiro capítulo, na parte que fala da cosmogonia medieval.

universo infernal, a começar pelo conceito de Demônios, usando textos de Umberto Eco (2007), do Livre Arbítrio de Santo Agostinho (1998) e dos chamados “pecados” na obra de Dante, como a Luxúria e a Gula, que hoje possuem referenciais bem diferentes daqueles da Idade Média, e com a ajuda de filósofos que tentam entender a modernidade, como Zigmund Bauman e sua “Modernidade Líquida” (2001) e o “Amor Líquido” (2004), David Pretch (2009) com sua nova forma de ver a filosofia, entre outros, que contribuem para atualizar tais conceitos e trazê-los para a cibercultura.

O último capítulo apresenta os resultados de criação nas plataformas de convergência multi-colaborativas. Neste, as ferramentas da cultura de convergência são utilizadas para expressar elementos extraídos do Inferno de Dante para a cibercultura, por meio de uma hipernarrativa, com possibilidades de percursos textuais multilineares. As ferramentas de convergência utilizadas são o Blog, o WIKI e o Facebook. Com o primeiro, é possível publicar textos com dinamismo, isto é, com a possibilidade de alterações, criação de ligações entre unidades de informações diferentes, além de agregar ao texto recursos multimidiáticos como imagens, áudio e vídeo. A plataforma WIKI foi desenvolvida para possibilitar a criação de textos multi-autorais, a exemplo do que ocorre com outras plataformas similares como a wikipédia, por vezes, também utilizada na hipernarrativa. O Facebook foi criado para possibilitar aos personagens da hipernarrativa se expressarem e interagirem com os leitores e usuários do projeto.

Ao final, a conclusão irá revelar que as relações entre o Inferno e a cibercultura encontram pontos de tangência em elementos tão peculiares à humanidade quanto o amor. E este sentimento, reverbera em novas formas de expressão e novos conceitos relacionados ao sexo, poder e fantasias, exploradas pela indústria do entretenimento e pela cultura *pop*. A reflexão sobre o Inferno na cibercultura revelou-se então pertinente, visto que mesmo com as transformações percebidas na concepção de universo, na ciência e na sociedade, o Inferno de Dante chama a atenção mais que pela mera curiosidade, mas por tocar em questões profundas presentes no âmago do homem contemporâneo.

1. A TOPOGRAFIA DOS DANADOS

A Divina Comédia é uma obra emblemática do Século XIII, mas desde quando foi escrita, o mundo passou por uma série de transformações, que este capítulo pretende explorar, tratando da compreensão da comogenia Medieval e de Dante Alighieri, através de seu perfil religioso, intelectual e político. Mas antes, é importante esclarecer as curiosidades a respeito do título da obra, porque o séquito de imagens infernais, de castigos eternos e demônios presentes nela é, para o homem contemporâneo, um paradoxo com o termo “divino” e o gênero Comédia.

O livro possui o nome de Comédia, pois de acordo com o próprio Dante, se em uma tragédia grega, os personagens começam em um estado de graça e terminam em desgraça, na Comédia a narrativa segue justamente o caminho inverso. Outro ponto importante para chamar seu trabalho desta forma, deve-se ao que o pesquisador Eduardo Sterzi (2010), especialista em Dante, traz no seguinte apontamento: “... porque a obra mistura estilo elevado com estilo baixo, e, portanto, se a virgiliana Eneida, que fica só no estilo elevado é Tragédia, a obra dantesca, que toma aquela como modelo, só pode ser chamada de comédia.” (STERZI, 2010 p. 105).

Há ainda o fato do livro ter ficado popularmente conhecido como “Divina Comédia”, o que ocorre no entanto, é que este nome não foi empregado por Dante e sim por seu principal entusiasta, Giovanni Bocaccio (1313-1375) que acrescentou o termo “Divina” como uma espécie de reverência. Como será visto mais adiante, o também florentino Bocaccio tornou-se a principal referência e o maior estudioso da obra de Dante no período contemporâneo ao poeta, e a razão pela qual ele a batizou de Divina, deve-se ao enorme valor literário que esta obra deixou para a cultura italiana e ocidental⁶.

1.1 O POETA DO INFERNO

Dante Alighieri ficou conhecido por ser o poeta medieval que “estruturou” e deu aparência ao Inferno, descrevendo como nenhum outro fizera até então os horrores dos castigos da eternidade. O que ocorre, no entanto, é que ele não foi somente o “poeta do Inferno”, o pesquisador em História Medieval, Hilário Franco Jr. (2000) afirma que a poesia foi nada mais que o canal por onde Dante foi capaz de expressar sua “genialidade”, e por onde expressava seus sentimentos, suas opiniões políticas, reformadoras e religiosas.

⁶ STERZI (2010, p. 17).

Além de seu intelecto e perfil de poeta, há outros pontos importantes de sua biografia que devem ser revelados: ele era um político atuante do Partido dos Guelfos, uma das várias facções políticas de sua terra natal: Florença. Atuou na diplomacia, tanto em sua cidade quanto em outras cidades-estado da Itália no período de seu exílio. O trecho descrito pelo especialista em Dante, Eduardo Sterzi (2010), demonstra muito bem o tamanho da fama e da importância que o poeta alcançara em vida ao citar o medo dos governantes venezianos de que ele, pelo poder de sua retórica, convencesse o Almirante a trocar de lado:

O ano é 1321. O embaixador de Ravena⁷ - depois de mais de um mês de missão diplomática em Veneza, da qual resultaria a paz entre as duas cidades - Está retornando para a corte de Guido Novello da Polenta. Não se desloca por mar, mas por terra, atravessando os pantanosos arredores do Comacchio. Segundo especula o cronista Fillippo Villani, a viagem marítima teria sido proibida pelos venezianos, por temerem que o embaixador, com seu inigualável poder retórico, convencesse o almirante a colocar a frota sob o domínio de Ravena. Em alguma hora indeterminada da noite de 13 para 14 de setembro, o embaixador morre, provavelmente acometido de malária. Tem pouco mais de 56 anos; não atingiria, portanto, os setenta que, conforme registrara, na trilha de Aristóteles e das Escrituras, reputava a idade perfeita. (STERZI, 2010, p.14).

1.2 BIOGRAFIA.

Um dos maiores problemas em relação à biografia de Dante, é que pouco se sabe realmente sobre sua vida. Seu maior biógrafo, considerado pelos pesquisadores da atualidade, foi também seu maior entusiasta, capaz de criar citações a respeito de seu nascimento a partir de uma narrativa mitológica. Todos os elementos presentes na citação de Giovanni Bocaccio (citado por STERZI, 2010) apontam símbolos como o “altíssimo loureiro”, “a fonte de águas claras”, “alimentar-se dos loureiros” e por fim o próprio “pavão”, conforme descreve no texto a seguir:

Segundo conta, a mãe de Dante, quando grávida, teve um sonho profético em que se via dando a luz ao pé de um “altíssimo loureiro”, ao lado de uma fonte de águas claras. O filho, no sonho, logo se passava a alimentar-se dos frutos dos loureiros e a beber da fonte, torna-se, então, um grande pastor”, que comprazia à sombra da árvore; como desejava os frutos que caíam ao chão, também ele se deixava cair; mas, para surpresa da mãe sonhadora, do solo não se erguia o filho, mas um belíssimo “pavão”. (BOCACCIO citado por STERZI, 2010, p.27).

Em relação à citação acima, o loureiro, também conhecido como árvore de Phebo⁸, tem seus frutos associados ao conhecimento da Teologia e da Filosofia. De acordo com o “Dicionário de Símbolos”, de Udo Becker (1999, p. 172), o loureiro teve seu significado alterado ao longo das eras, passando, no início, como símbolo da imortalidade,

⁷ O Embaixador de Ravena a que se refere esta citação é Dante Alighieri.

⁸ De acordo com Becker (1999), o louro é uma planta que permanece sempre verde, por isso, é símbolo da imortalidade. Por proteger contra raios, foi associada ao deus Apolo e, na Grécia, chamado de Phebo.

pelo fato de suas folhas nunca perderem o verde e, ao final, como símbolo da vitória e do triunfo, comumente associado à atletas e, na época de Bocaccio e Dante, aos poetas.

O pavão fazia referência a sua obra, também associado ao sol no Cristianismo, que também trata de Phebo na mitologia grega, coloca ainda mais adiante que o pavão possuía os pés sujos, referência ao uso da língua comum, em detrimento do latim para expressar-se, mais tarde quando for analisado o seu perfil de poeta, será evidenciado o quanto representou em termos de evolução literária para a época.

As citações de Bocaccio sobre Dante tendem a colocá-lo como uma figura épica, abusando da liberdade poética para posicionar o poeta florentino como um ser quase mitológico. Por isso, muito do que se sabe sobre Dante não passa de especulação como, por exemplo, a data de seu nascimento. O único elemento factual a respeito desta data está relacionado ao seu batizado: 26 de março de 1266⁹, segundo conta a tradição, os nascidos no ano anterior, no caso em 1265, foram batizados no sábado de Aleluia, e a história não transmite nada mais que isso. Outro elemento que dá pistas da data está fincado no canto XXII, do Paraíso: se do fogo a escapar não foi mais lento, / que o teu, meu dedo, quando apareceu / dos Gêmeos o astro, e nele tive assento. (Divina Comédia, Canto XXII, 109, trad. em MAURO, 1998).

Tal trecho posiciona o seu nascimento sob o signo de Gêmeos. Os dois maiores biógrafos do poeta nos dias atuais são, segundo Sterzi (2010), Giorgio Petrocchi e Robert Hollander. De acordo com o primeiro, a data mais provável para o nascimento de Dante foi entre 14 de maio e 13 de junho, tendendo mais para o fim de maio¹⁰ e ainda afirma que qualquer data mais precisa seria uma irresponsabilidade.

O nome de batismo de Dante era Durante, sendo o primeiro uma contração e, provavelmente, seu nome seria uma homenagem ao avô materno. Quanto à ascendência do poeta, pode-se afirmar que ele descendia do Cavaleiro Cruzado Cacciacuda, sendo tataraneto dele, fato relatado em trecho do Paraíso entre os cantos XV e XVIII. “Ó sangue do meu, ó sobre a infusão / a graça de Deus, assim como você estava a quem / o dobro, a qualquer momento recusar-se a porta do céu?”¹¹ (Divina Comédia, Paraíso, Canto XV, 28, trad. em MAURO, 1998). Era filho de Alighiero II e Bella, que supõe ser da família Abati¹², filha do Magistrado Durante Abati, de onde especula-se veio o seu nome. Seu avô paterno era

⁹ STERZI (2010, p. 25).

¹⁰ STERZI (2010, p. 26).

¹¹ Fala de Cacciacuda a Dante.

¹² STERZI (2010, p. 34).

Bellincioni Alighieri, colocado por Sterzi como a maior influência literária do neto e também sua maior fonte de informação sobre a História de Florença.

A educação de Dante, de acordo com Petrocchi citado por Sterzi (2010), pode ser dividida em três etapas com datas aproximadas, sendo a primeira relativa aos ensinamentos de Retórica e Gramática, entre 1275 e 1286. No final desta etapa, em 1286, que conheceu Brunetto Latini, ilustre professor que representou para toda a jovem intelectualidade florentina “o ponto de cruzamento entre a literatura clássica latina, a retórica e a filosofia medieval e a poesia vernacular francesa” (STERZI, 2010, p. 38). No tópico seguinte, as influências literárias do poeta serão mais aprofundadas.

A segunda fase na educação de Dante foi entre 1287 e 1290, quando estudou Filosofia e Literatura. Nesta fase consta, a amizade do poeta Guido Cavalcanti¹³ foi de grande importância, além de uma estada na cidade de Bolonha, onde pôde aprofundar seus estudos.

A fase seguinte de sua educação deu-se, aproximadamente, entre 1291 e 1295, quando ingressou nas escolas religiosas para realizar estudos na área da Filosofia Teológica. Após essa etapa, ingressou na corporação dos médicos e apotecários, exigência para quem quisesse ingressar na vida pública.

1.2.1 O Político

Para entender a formação e atuação política de Dante Alighieri, é necessário entender o contexto político pela qual passava Florença e o que era a cidade para a Europa nesta época. Florença, em 1265, ano do nascimento do artista, era um dos maiores centros urbanos e econômicos do continente, com cerca de 100 mil habitantes, aproximando-se dos 200 mil que habitavam Paris, maior cidade do mundo medieval, conforme afirma o historiador urbano Leonardo Benévolo (1997): “As cidades mais populosas - Milão e Paris - alcançaram talvez 200 mil habitantes, Veneza 150 mil, Florença, 100 mil; Gand e Bruges, 80 mil; Siena 50 mil.” (BENÉVOLO, 1997, p. 283).

Florença, além de ser uma das maiores cidades de seu tempo, era também um grande centro comercial, como atesta Franco Jr. (2000), no texto abaixo:

Em meados do século XIII Florença lançava uma nova moeda, o florim de ouro, que logo se tornou de circulação internacional. Na época do nascimento de Dante,

¹³ De acordo com o estudioso de Dante, Hilário Franco Jr. (2000), Guido Cavalcante foi o primeiro nome do estilo poético que Dante desenvolveu em sua obra, oriundo da Provença francesa e na Vita Nuova, ele chega a mencioná-lo como “o primeiro dos meus amigos” (FRANCO JR., 2000, p. 27).

Florença era sem dúvida o grande centro financeiro ocidental, com comerciantes e banqueiros espalhados por toda a Europa e servindo clientes como o Papado e a monarquia da Inglaterra (FRANCO Jr., 2000, p.23).

Benévolo (1997) aponta esse crescimento econômico como reflexo do que ocorrera na Europa como um todo, fruto da estabilização dos últimos povos invasores, os vikings, os árabes e os húngaros; as inovações nas técnicas de agricultura como a rotação trienal das culturas e os novos sistemas de encangar cavalo e boi e a difusão dos moinhos d'água. Por último, a influência que as cidades marítimas da Itália exerceram no comércio internacional, sendo as principais Veneza, Gênova, Pisa e Amalfi.

Esse conjunto de elementos provocou uma explosão demográfica no continente, pulando de 22 milhões de habitantes em 950, para 55 milhões em 1350. Logicamente, os sistemas de possessões também modificam-se, assim como os sistemas políticos e as estruturas institucionais, formando as “cidades-estado”, dentre as quais, Florença e, de acordo com Sterzi, o primeiro Estado Moderno do planeta¹⁴.

A organização política das cidades-estado era relativamente simples, conforme salienta Benévolo: “A nova organização surge, num primeiro tempo, como associação privada, depois se embate com os bispos e os príncipes feudais, e se torna poder público.” (BENÉVOLO, 1997, p. 260). Este é o ponto de partida para a Comuna que, na prática, é um Estado, com lei própria. Os principais órgãos administrativos eram o Conselho Maior, formado pelas famílias mais importantes, o Conselho Menor, que era o Poder Executivo e os magistrados que, na Itália, chamava-se Consoli. Dante foi um dos seis membros do Conselho que dirigia a cidade. A sociedade também era organizada em corporações de ofícios, chamadas de Guilds, na Inglaterra, e Arti, na Itália.

É no século do nascimento de Dante que Florença tem sua explosão demográfica e econômica, evoluindo de uma Comuna criada, em 1115, com cerca de 20 mil habitantes para 100 mil no século XIII. A principal atividade econômica da cidade era a tecelagem, tornando-se o berço industrial da Europa. No início desse século, surgem as corporações na indústria e no comércio, reflexo do desenvolvimento econômico da cidade, mas como afirma Benévolo (1997), sempre enfrentando crises:

A Comuna entra periodicamente em crise devido às lutas entre os guelfos e os gibelinos (vitória dos guelfos e governo do “primeiro povo” em 1250; regresso dos gibelinos depois de Montaperti em 1260; novo governo guelfo dominado pelos mercadores em 1267). (BENÉVOLO, 1997, p. 360).

¹⁴ STERZI (2010, p. 32)

A diferença prática entre esses dois partidos é que os Guelfos apoiavam o Papa, enquanto os Gibelinos apoiavam o Sacro-Império Romano que, na verdade, tinha suas raízes na Alemanha e nos tempos em questão estava a cargo de Frederico I. O exílio de Dante foi durante um período em que o partido Guelfo estava no poder, em 1300, e ele mesmo partira como embaixador da cidade em missão diplomática a Roma. Os partidos eram formados por famílias e ele mesmo nascera entre os Guelfos. Sterzi (2010) lembra que, no ano de seu batismo, 1266; vários parentes seus encontravam-se no exílio.

No partido de Dante, de acordo com Franco Jr. (2000), existia a divisão entre Negros e Brancos, sendo os primeiros provenientes da antiga e decadente nobreza e os seguintes burgueses que haviam ascendido ao poder. Apesar de Dante ter laços de parentescos com os Negros, não se sabe o motivo de ele ter filiado-se aos Brancos¹⁵. Em 1301, fora a Roma como embaixador e desta viagem não mais retornara. Como o Papa Bonifácio VIII não via com bons olhos os Brancos, de origem burguesa, ele encomendara junto aos franceses uma força militar que invadira Florença dando poderes aos Negros. A partir de então, os membros Brancos do alto escalão foram condenados a pagar uma multa e viver dois anos em exílio. Dante não concordou com a condenação e não se apresentou para cumprir pena, fato que o levou à condenação capital caso retornasse a sua cidade. Ele nunca mais retornaria a ela.

1.2.2 O Poeta

Além de seus feitos na política e sua erudição, o que fez de Dante “imortal” foi sua poesia, e apesar de toda fama e prestígio que possui a *Comédia*, o documento considerado a certidão de nascimento da consciência literária italiana é *Vita Nuova*¹⁶, trabalho de forte influência das transformações culturais que ocorriam desde o sul da França até a Itália, no chamado Renascimento do século XII, como cita Sterzi (2010) em seu texto:

Em que consistiu a Renascença Medieval? Foi no século XII que a Europa viu surgirem das mais importantes práticas e instituições que seriam as suas ao longo dos séculos seguintes, com a formação de uma nova atmosfera econômica e política, mas também cultural e comportamental. (STERZI, 2010, p. 52)

Uma influência que certamente acertou o poeta, foi a da cultura trovadoresca, oriunda da região francesa conhecida como Ocitânia¹⁷. Esta influência explica a

¹⁵ FRANCO JR. (2000, p. 31).

¹⁶ De Robertis citado por STERZI (2010, p. 75).

¹⁷ Região do Sul da França, também conhecida como Provença.

relação entre Dante e Beatriz, pois de acordo com Sterzi o amor no estilo trovadoresco italiano era sobretudo “amor espiritual, sublimado” (STERZI, 2010, p. 69).

Portanto, para falar do Dante poeta, é sem sombra de dúvida falar de Beatriz. Até os tempos de Dante, as musas estavam banidas da Europa, os versos que são dedicados a ela tanto em “*Vita Nuova*” quanto na “*Comédia*”, celebram um novo gênero literário baseado em uma cultura clássica, já extinta.

Fica claro então, que apesar de o Inferno ser sua obra mais comentada, é nos assuntos amorosos que Dante se desataca enquanto poeta, desde a gênese de seu processo, quando aos 18 anos encontra com Beatriz e esta o cumprimenta, fazendo com que Dante ouvisse sua voz pela primeira vez: “Como que inebriado, Dante afasta-se das pessoas e recolhe-se ao seu quarto solitário, onde se põe a pensar sobre a amada.” (STERZI, 2010, p. 30). Este acontecimento teve como fruto o primeiro soneto, presente na *Vita Nuova*: *Ciascun'alma presa e gentil core (A cada alma enamorada e gentil coração)*.

A ciascun'alma presa e gentil core
nel cui cospetto ven lo dir presente,
in ciò che mi rescrivan suo parvente
salute in lor signor, cioè Amore.

Già eran quasi che atterzate l'ore
del tempo che onne stella n'è lucente,
quando m'apparve Amor subitamente,
cui essenza membrar mi dà orrore.

Allegro mi sembrava Amor tenendo
meo core in mano, e ne le braccia avea
madonna involta in un drappo dormendo.

Poi la svegliava, e d'esto core ardendo
lei paventosa umilmente pascea:
appresso gir lo ne vedea piangendo.¹⁸

Na própria obra do Inferno, é também possível enxergar o papel que o amor ocuparia em sua poesia. No II Círculo Infernal, encontra com Francesca de Rimini e seu amante Paolo e é onde surge, para nós, um dos versos mais belos deste livro:

¹⁸ "Cada alma presa de gentil ardor, / Que me acolhe, no meu dizer presente, / Em que ressoe o que me vem fremente. / Saúde o seu senhor, isto é, Amor. / Eram quase três horas de fulgor / Da estrela sobre todas reluzente, / Apareceu Amor, subitamente, / E lembrar-lhe a essência dá-me horro. / Amor me parecia alegre, tendo / Meu coração na mão; e envolvia, / Nos braços minha amada adormecendo. / Logo acordou: do coração ardendo, / Medrosa, humildemente, ela pascia, / Tão depressa o via girar, sofrendo. (Trad. em CORRÊA, 2005, p. 21).

Amor, que alma gentil pronto apreende, / este prendeu pela bela pessoa / de mim levada, e o modo ainda me ofende. // Amor, que a amado algum amar perdoa, / tornou-me, pelo seu querer, tão forte, / que como vês ainda me agrilhoa. // Amor nos conduziu a uma só morte; / Caína terá quem deliu nosso alento”./ Co’ estas palavras resumiu sua sorte.

(DC, Inferno, Canto V, 100, Trad. em MAURO, 1998).

Além do amor, da política e da teologia terem norteado o desenvolvimento de sua obra, é tanto no conteúdo, quanto na forma que consistem as maiores qualidades do Dante poeta. Em termos de poesia, Dante agregava características únicas e inéditas, como a sensação de imersão naquela realidade, nas palavras do crítico literário americano Charles S. Singleton: “É uma daquelas obras que a “ilusão de realidade é tão poderosa” que o leitor durante o ato de leitura pode-se dizer totalmente encantado por aquela ficção” (SINGLETON apud STERZI, 2010, p. 106).

Outra característica reformadora de sua obra está na linguagem escrita. No sonho atribuído à mãe de Dante por Bocaccio, o pavão tem os pés sujos, sua interpretação conta que assim o é por escrever na linguagem das ruas, e não no latim¹⁹.

Outra característica do poeta Dante Alighieri foi a pluridade de projetos simultâneos, era capaz de compor projetos literários em uma grande soma de tempo e livros diversos, no total, são obras suas além dos livros da “Comédia”, “O Convívio”, “O Tratado de Monarquia”, a “*Vita Nuova*” e “*De vulgari eloquentia*”. Obras que envolviam todo o vasto conhecimento de Dante, e algumas infelizmente inacabadas.

1.2.3 O Peregrino: o Infinito vem ao Finito.

Quando Dante iniciou sua epopeia, conforme afirma seu próprio texto, ele deveria ter a idade de 35 anos, o que configura a metade do percurso da vida em sua época²⁰. Vale lembrar que tal idade se aproxima dos 33 anos que também foi a idade atribuída à crucificação de Cristo.²¹ Essa relação foi de grande impacto na vida do poeta, pois de acordo com a cronologia dos fatos de sua biografia, supunha-se que seu exílio tenha começado mais ou menos na mesma época em que começou sua obra e que ela foi para ele, uma forma de peregrinação, tal qual Cristo começou a sua aos 30 anos e finalizou com a Crucificação e a Transfiguração para o Paraíso.

¹⁹ A importância da obra de Dante foi tamanha para a cultura italiana, que dentre as várias línguas e dialetos presentes na Península Itálica, o toscano, a chamada linguagem das ruas, tornou-se idioma oficial da Itália quando esta se constituiu em um Estado único (STERZI, 2010, p. 29).

²⁰ Conforme atesta no trecho inicial deste capítulo, para Aristóteles, a idade perfeita do homem era 70 anos, logo, 35 anos seriam a metade do caminho, conforme o próprio Dante cita no primeiro verso da Comédia.

²¹ Tais informações foram extraídas dos podcasts realizados pelo Centro de Estudos de Dante, da Universidade de Leeds, no Reino Unido. Disponível em <<http://www.leeds.ac.uk/italian/centrefordantestudies.htm>>.

A peregrinação, tal qual afirma o estudioso da Arte Sacra Cláudio Pastro (2010), é para o homem, em diversas religiões, uma forma de autoconhecimento, de reconhecimento de si, tal qual afirma no trecho a seguir:

Entregue a si mesmo, o homem é incapaz de se reconhecer; perde-se como numa floresta obscura. Para se reencontrar, necessita tomar as próprias linhas curvas da realidade que serão agora no piso ou na parede, a Linha Contínua, o fio de existência, uma realidade transfigurada que direciona. Em linguagem cristã, o fio que permite ao homem se reencontrar é a Graça Divina, mas a Graça passa pela matéria. (PASTRO, 2010, p. 15)

Observe que a metáfora da Floresta Obscura, usada pelo autor, é a mesma usada por Dante no início da narrativa para explicar a sua situação de incapacidade de se posicionar ante ao Cosmos que estava a ponto de se fechar para sua figura.

Em sentido figurado, a arquitetura das igrejas cristãs procura estabelecer esse mesmo processo de transfiguração que alcançou Cristo e que o próprio Dante parece ter encontrado nos versos finais do seu Paraíso. Para os cristãos antigos, esse percurso encontrava uma forma na figura do labirinto e o mesmo pode ser visto em igrejas cristãs, como posiciona Lúcia Leão em sua obra *A Estética do Labirinto* (2002), ao colocar o desenho do labirinto da Catedral de Chartres como exemplo:

Na tradição cabalística e na alquimia, os labirintos das catedrais, também denominados de labirintos de Salomão, representam os percursos tortuosos pelo qual o fiel deve passar para alcançar o centro, o sagrado. A Catedral de Chartres foi construída em 1235. Em sua nave encontra-se o Caminho de Jerusalém, um diagrama labiríntico unicursal cujo padrão difere tanto do cretense quando do romano. Esse labirinto tinha uma função claramente religiosa e muitos fiéis percorriam suas circunvoluções de joelhos, em penitência. (LEÃO, 2002, p. 52).

Esses labirintos, conforme traz o próprio Pastro (2010), eram encontrados nas catacumbas dos primeiros cristãos e assim como o de Chartres, também eram chamados de Caminho de Jerusalém.

A Jerusalém a que se referem é a Nova Jerusalém, cidade encontrada no Paraíso, que nada mais é que o “Deus contido no eu interior dos fiéis”, como coloca a seguir:

A peregrinação, como uma marcha organizada para um centro consagrado, é a vitória sobre o espaço e o tempo. O objetivo pessoal se identifica ritualmente com o Objetivo Supremo, com o Centro Supremo, que não é senão Deus; em última análise, com a Jerusalém Celeste, o centro do Paraíso Perdido. (PASTRO, 2010, p. 18)

No período medieval, a relação do espaço sagrado com o espaço profano era muito mais clara que a existente hoje. Foucault (2006), no entanto, revela que apesar das transformações do espaço que serão descritas no tópico a seguir, o espaço hoje talvez não

esteja de todo dessacralizado:

“apesar de todas as técnicas nele investidas, apesar de toda a rede de saber que permite determiná-lo ou formalizá-lo, o espaço contemporâneo talvez não esteja ainda inteiramente dessacralizado. E talvez nossa vida ainda seja comandada por um certo número de oposições nas quais não se pode tocar: oposições que admitimos como inteiramente dadas: por exemplo, entre o espaço privado e o público, entre o espaço da família e o espaço social...; todos são ainda movidos por uma espécie de sacralização.” (FOUCAULT, 2006, p. 417)

Tal percepção é claramente observada nas manifestações religiosas de peregrinação existentes ao redor do globo como o Caminho de São Tiago entre a Bélgica e a Espanha, a peregrinação a Meca dos muçulmanos e um exemplo mais próximo, o Círio de Nazaré.

Tais exemplos são mostra daquilo que será observado no próximo tópico, que apesar das revoluções técnico-científicas que o homem viveu no período entre o fim da Idade Média e o atual, a convivência com o espaço imaterial, sacralizado e com seres de outra natureza são frequentes nas culturas tanto do oriente quanto da ocidental.

1.3 O DIVINO INFERNO DE DANTE

A Divina Comédia foi escrita entre 1307 e 1313 e trata-se de um relato de viagem por três reinos do outro mundo: Inferno, Purgatório e Paraíso. A viagem é contada em 100 Cantos; 33 cantos para cada um dos livros e o primeiro Canto servindo como introdução à viagem que está por seguir.

A obra levanta valores morais da cristandade que Dante acreditava estarem perdidos em sua época. A literatura da obra, busca trazer a salvação espiritual a partir das quatro virtudes cardeais, entendidas por Dante em seu mundo medieval: Força, Justiça, Prudência e Temperança e as três virtudes teológicas: Justiça, Fé e Caridade.

A Comédia, como originalmente era chamada por seu autor, traz à realidade um mundo ideologicamente virtual, possível somente nas crenças cristãs medievais. Discute política e espiritualidade sem distinção entre o racional e o religioso e possui alguns aspectos importantes marcados na compreensão do mundo medieval e da cultura do Ocidente até os dias atuais.

Os estudiosos de sua obra de da literatura ocidental a posicionam como uma das obras mais importantes da história, respeitando seu caráter de clássico da literatura universal, primeiramente, por criar um novo estilo, em que Dante mistura constantemente o clássico com o vernacular, onde em uma mesma frase é capaz de permutar relações entre seres mitológicos da Antiguidade e contemporâneos a sua época. Essa força encontrada no

texto dantesco é marcada pela ruptura das formas tradicionais da literatura de então, pelo caráter clássico que a obra tem e pelo caráter extramente “moderno”, em que autores e críticos literários o colocam, ao lado de Shakespeare como um dos grandes escritores de seu tempo, conforme descreve Sterzi, nas palavras de T. S. Eliot: “Dante e Shakespeare dividem o mundo moderno entre si; não há terceiro” (STERZI, 2010, p. 16)

A começar a descrição literal do Inferno de Dante, salienta-se características que são importantes para seu entendimento. Dante, ousa-se dizer, foi um poeta que teve seus altos e baixos em relação ao reconhecimento de sua importância literária, conforme afirma Sterzi: “Projetadas num gráfico, as significativas oscilações da fama de Dante nos séculos seguintes desenhariam, para um observador atento, os movimentos não lineares – contraditórios e dialéticos – pelos quais constituiu a moderna cultura literária italiana e europeia.” (STERZI, 2010, p. 15)

Sterzi expõe, a partir desta conjuntura, que a leitura de Dante era revolucionária demais para sua época e para as épocas seguintes: “Dante era misturado demais – vulgar demais, complexo demais – para o gosto médio “humanista” e, depois, “iluminista”.” (STERZI, 2010, p.15). Disto isto, observa-se que sua leitura tomou fôlego, principalmente, com o fenômeno romântico do século XIX, em que a conjuntura social que levou à modernidade de Baudelaire se adaptava ao aparente caos presente no poeta florentino, conforme lembra no trecho abaixo:

Dante – em alguns aspectos medularmente medieval, em outros anunciador dos novos tempos que seriam conhecidos pelo rótulo impreciso de “Renascimento” – só alcançou uma mais ampla legibilidade nos séculos XIX e XX.: sem medo de anacronismo, pode-se dizer que sua obra é, em alguma medida, um fenômeno romântico e moderno. Francesco D’Ovidio tem razão quando em 1901, lembrando a então recente proliferação dos estudos dantescos, diz que o “século XIX” se pode, por outros motivos, ser definido como o século do vapor ou da eletricidade ou das ordens livres ou das reivindicações nacionais, nós poderíamos com idêntica razão saudá-lo como o século de Dante. (STERZI, 2010, p. 16)

Os motivos que levaram à classificação de o Século de Dante, por Sterzi, estão relacionados com a crescente procura por sua obra em estudos acadêmicos e artísticos, que não findaram e ainda hoje estão presentes na procura pelo conhecimento da natureza humana. Nesta linha de pensamento, o poeta Jorge Luiz Borges refere-se a este trabalho da seguinte forma:

Há uma primeira leitura da Comédia; não há uma última, já que o poema, uma vez descoberto, segue acompanhando-nos até o fim. Como a linguagem de Shakespeare, como a álgebra ou como nosso próprio passado, a Divina Comédia é uma cidade que nunca teremos explorado de todo; o mais gasto dos tecetos pode, uma tarde, revelar-me quem sou ou o que é o universo. (BORGES citado por STERZI, 2010, p. 104)

A imagem que persiste hoje do Inferno na visão de Dante, explica-se diante da materialidade que o Inferno permite, pois quanto mais Dante vai se aproximando do Paraíso, suas referências imagéticas vão tornando-se também mais imateriais, chegando ao ponto de uma incompreensão em determinados versos. No prefácio de Ivan Junqueira para o livro *Viagem com Dante*, de Oscar Dias Corrêa (2005), ele apresenta a Comédia como “a identidade do Inferno com a vida turbulenta, odiosa e vingativa do Trecento em Florença, a identidade da vida de Dante com o Purgatório e a realidade do Paraíso.” (CORRÊA, 2005, p. 14).

De certa forma, o que ele chama de “a vida odiosa, turbulenta e vingativa” do Trecento em florentino repete-se em diversos momentos da história até os dias atuais, o que garante audiência aos estudos da Comédia, sobretudo, do Inferno. Como este trabalho foca nas imagens do Inferno, convém um diagrama da estrutura proposta por Dante ao submundo. Vale lembrar, que esta estrutura é proveniente de referências que teve em sua época. Como expõe Umberto Eco (2007), em seu livro *História da Feiura*, a inspiração para o Inferno de Dante veio fundamentalmente de algumas obras já difundidas em seu tempo como, por exemplo, a *Navegação de São Brandão*, a *Visão de Tundalo*, *Babilônia Infernal*, de Giacomino da Verona, o *Livro das Três Escrituras*, de Bovensin de la Riva e, principalmente, na *Eneida*, do poeta Virgílio e do *Livro da Escada* que narra a viagem de Maomé ao além-túmulo. Para a melhor compreensão desta visão do inferno, alguns exemplos:

1.3.1 O Inferno de São Brandão.

Essa é a descrição inicial do Inferno na visão de São Brandão, primeiramente descrevendo um lugar totalmente inóspito, que irá ainda ter um ar industrial quando inserir em sua visão as ferrarias que farão parte do cenário, juntamente com o fedor e a feiura de seus habitantes.

Tendo ido com o vento para os lados de Aquilone, eles viram uma ilha cheia de pedras grandes que era muito suja, e não havia árvores, nem folhas nem relvas nem flores nem frutos. e cada forja tinha o seu ferreiro, e todas tinham seu ferro que ao ferreiro pertenciam e suas forjas ardiam como ardentíssimos fornos, e cada um martelava com tanta força e com tanto rumor, que se fosse outra coisa que não o Inferno aqui pareceria demasiado. (SÃO BRANDÃO citado por ECO, p.85, 2007)

Um ponto interessante desta narrativa é que os que navegavam com São Brandão estenderam a vela e oraram a Deus para escaparem daquela ilha, o que se mostrou eficiente ao final. A narrativa de São Brandão data do século X e é uma das primeiras ilustrações medievais do Inferno, que o posiciona como um lugar específico da Terra, que é possível chegar através de navegação. Arqueólogos identificaram uma missão datada no

século X, presente na América do Norte, cerca de 500 anos antes de Colombo ou das Grandes Navegações, sabe-se claramente que era uma missão religiosa e acredita-se que se deve à chegada de São Brandão²². Logo, esta descrição do Inferno, segundo ele, pode estar associada a algum povo ameríndio que encontraram no meio da rota.

1.3.2 O Inferno de Maomé.

“E depois vi uma grande multidão de mulheres, em número quase incrível, e todas presas pela matriz a grandes candentes. E elas pendiam de correntes em fogo, tão extraordinariamente ardentes que ninguém poderia expressá-los. E perguntei a Gabriel quem eram aquelas mulheres, e ele respondeu que eram meretrizes que nunca abandonaram a fornicação e a Luxúria”. (MAOMÉ citado por ECO, p.87, 2007)

No Inferno de Maomé, ao contrário na epopeia de Dante, onde se refere à Luxúria se encontram não os amantes, mas as meretrizes. Justamente neste ponto é que algumas diferenças entre o Cristianismo e o Islã vêm à tona, pois para o cristianismo a relação de pecado não está no ato em si, mas no desejo, talvez por isso não existam a presença de prostitutas na narrativa dantesca.

Os castigos no “Livro da Escada”, de Maomé são muito mais físicos que os castigos encontrados no Inferno de Dante que, em alguns momentos, chega a ser até mesmo poético como no caso da luxúria, em que os amantes são expostos a um turbilhão, a um estado quase gasoso de matéria.

1.3.3 A Eneida de Virgílio

A maior referência para a constituição do Inferno de Dante foi sem dúvida, a *Eneida*, do poeta Virgílio, que é visto como guia durante sua jornada pelo Inferno e parte do Purgatório. Não é à toa que sua escolha, teóricos da cultura ocidental observam que a Grécia chegou até os dias atuais através de Roma e o responsável por esta transição foi o poeta da *Eneida*, conforme observa Ivan Junqueira (CORRÊA, 2005). Sterzi (2010) cita sua obra da seguinte forma:

“... o básico da topografia - que se tornaria dantesca - do outro mundo já está aqui: Enéias desce por um vestíbulo; encontra lá embaixo o campo dos mortos sem sepultura, o rio Estige (Styx), o campo das aflições e as últimas campinas antes da bifurcação que, pelo caminho da esquerda leva ao Tártaro (mal traduzindo, Inferno) e, pelo da direita, depois de se transpor as muralhas de Dis (Plutão, rei dos Infernos - origem do nome da cidade de Dite, com que Dante depara no Inferno), conduz aos Campos Eliseos (lugar paradisíaco, atrás do qual há o bosque sagrado e enfim, o rio do esquecimento, Letes).” (STERZI, 2010, p. 117)

²² Extraído do documentário “Os primeiros descobridores da América” exibido pelo History Channel em 2010.

Desta, vale entender o inferno a partir da estrutura proposta por Dante para ele, onde posiciona nove círculos, de onde distribui o limbo e os quatro vícios capitais para o homem medieval: Incontinência, Violência e Bestialidade; Fraude Simples e, por fim, o que para ele era o pior dos pecados: a Traição.

1.4 A COSMOGONIA MEDIEVAL: DEMÔNIOS, ANJOS, SERES IMATERIAIS E O INFERNO.

De acordo com Werthein (2001), na tradição medieval, uma pessoa comum tinha uma relação com seres imateriais e entidades celestiais ou supra celestiais como algo muito mais concreto do que pode ser concebido nos dias de hoje. O livro “Uma História do Espaço: de Dante à Internet”, escrito pela autora, mostra que a convivência com os seres imateriais fazia parte de uma cadeia natural:

Na visão medieval do mundo, o universo em sua totalidade e tudo o que nele havia estavam interligados numa grande hierarquia metafísica, por vezes chamada de a Grande Cadeia do Ser, que descendia de Deus. No topo dessa cadeia, na posição mais próxima de Deus, estavam as ordens dos seres angélicos - os querubins, serafins, arcanjos e assim por diante. Depois desses seres celestes vinham os seres humanos. Depois de nós vinham os animais, as plantas e por fim os seres inanimados. (WERTHEIN, 2001, p.24)

Na cadeia de seres expostas acima, o homem se inseria como centro do Universo não necessariamente pela posição celeste da Terra, mas por ser o elemento central e que, ao mesmo tempo, em que possuía uma alma intelectiva e imaterial, também era dotado de corpo e matéria.

Para o filósofo Michel Foucault: “... o espaço que hoje aparece no horizonte de nossas preocupações, de nossa teoria, de nossos sistemas não é uma inovação: o próprio espaço na experiência ocidental tem uma história” (FOUCAULT, 2006, p.411), o que nos remete às referências espaciais estabelecidas na Idade Média e que ainda estão presentes na atualidade. Como já foi dito, a convivência com seres imateriais e materiais fazia parte da realidade do homem deste tempo, até por isso, a forma de se compreender o mundo deveria obrigatoriamente abarcar este mundo metafísico tal qual os Atlas e os serviços de Georeferência da atualidade.

Foucault entendia o espaço na Idade Média como “...um conjunto hierarquizado de lugares: lugares sagrados e lugares profanos, lugares protegidos e lugares, pelo contrário, abertos e sem defesa, lugares urbanos e lugares rurais” (FOUCAULT, 2006, p. 411), e ainda para o conhecimento cosmológico “havia lugares supracelestes opostos ao lugar celeste; e o lugar celeste, por sua vez, se opunha ao lugar terrestre” (FOUCAULT, 2006, p.

411).

Para o homem esclarecido na Idade Média e supunha-se que Dante era um desses, a Terra era redonda, apesar de erroneamente termos a ideia que, para a Idade Média, a terra era chata e que Galileu sofreu ante a Inquisição por dizer o contrário, na verdade, já era um consenso de que a o planeta era redondo, tendo na sua parte inferior o chamado “hemisfério austral”. O que realmente legou problemas ao cientista italiano de acordo com Foucault foi o fato de “ter construído um espaço infinito, e infinitamente aberto; de tal forma que o lugar da Idade Média se encontrava aí de uma certa maneira dissolvido” (FOUCAULT, 2006, p. 414). A própria referência do cosmos, tal como revela Werthein (2001), posiciona o globo como uma esfera, central às esferas celestiais (Figura. 1).

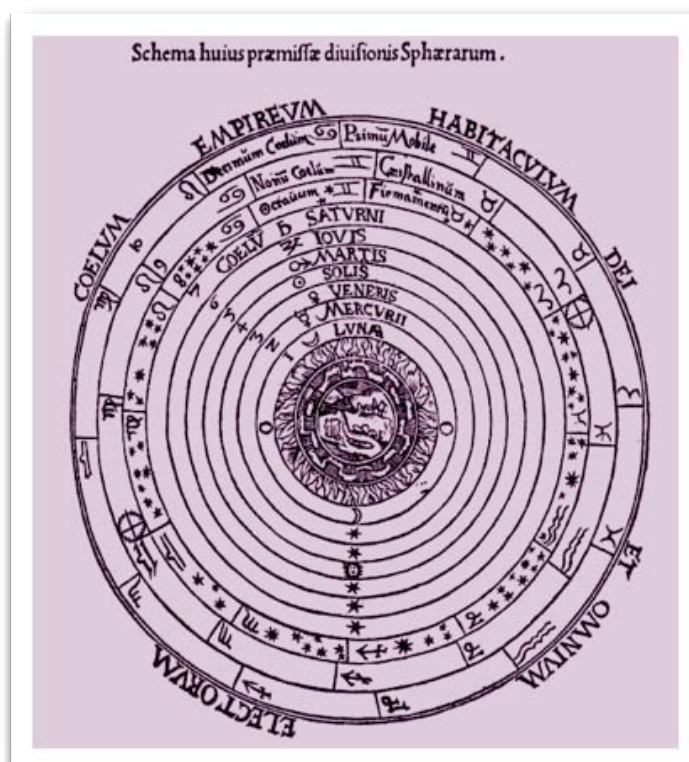


Figura 1: Mapa do cosmos medieval. Fonte: WERTHEIN (2001).

Este cosmos era composto de apenas dez esferas centradas na Terra e seguida dos planetas entre os quais o Sol fazia parte. Depois do Universo físico, existia uma fronteira: a *primum mobile*²³ e após ela se encaminhava para o Empíreo, que era o Céu de

²³ Dentro do modelo geocêntrico da Astronomia Medieval, o *primum móbile* é a esfera das constelações fixas e a última esfera antes do Empíreo.

Deus, de onde Dante escreveu o último volume²⁴ de A Divina Comédia. Conforme este mapa, tudo o que é material se dilui ao afastar-se da Terra; da mesma forma, o Inferno encontra-se nas entranhas do planeta e sua entrada está em uma cloaca, uma abertura encontrada na Selva Escura, que Dante não situou geograficamente, conforme relata Werthein (2001):

Antes da era da cartografia fundada na matemática, os mapa-mundi europeus representavam, em geral, apenas uma única massa de terra, o hemisfério norte, com Jerusalém no meio. Nesses mapas, o Paraíso Terrestre (ou Jardim do Éden) era frequentemente desenhado como uma ilha ao largo da costa mais ao Oriente, um detalhe colhido da Bíblia. (WERTHEIN, 2001, p.41)

A falta de conhecimento do Universo e da esfera terrestre levavam à suposições de como seria formado o Cosmos, sendo o medieval bem diferente do entendimento que se tem dele hoje. O desenvolvimento do conhecimento científico enfrentou as barreiras impostas pela Igreja pelo simples fato de que as propostas de Galileu, Copérnico, Descartes e os outros que vieram, não só provavam que a Terra gira em torno do Sol, mas elas simplesmente destruíam toda a concepção cosmogônica que vigorara nos primeiros mil anos da Era Cristã. Os grandes temores que geraram as perseguições inquisitórias aos homens da Ciência tinham entre seus principais medos, uma possível morte de Deus.

O cosmos de Dante é o medieval e sua jornada por ele, durou sete dias pelos três reinos do além-mundo, fazendo referência aos sete dias da criação do Universo, segundo a Teoria Criacionista²⁵. São 33 cânticos, assim como 33 foi a idade atribuída à crucificação de Cristo e três são os reinos do outro mundo, assim como Deus é dividido em Pai, Filho e Espírito Santo para os cristãos católicos²⁶.

Além do Inferno, os outros reinos vão tornando-se cada vez mais fluidos conforme Dante aproxima-se do Empíreo, o que o Inferno como o reino mais palpável. A estrutura do Inferno é concêntrica, formada por uma sequência de vales e valas como uma grande cratera provocada pela queda de Lúcifer, o Anjo da Luz que se torna Senhor do Submundo dentro da mitologia católica, retratada na ilustração de Gustave Doré (Figura 2).

²⁴ O Paraíso.

²⁵ Criacionismo é o nome empregado à teoria que acredita que a Terra e a vida humana surgiram conforme o Livro da Gênese, na Bíblia.

²⁶ STERZI (2010, p. 26).



Figura 2: Paraíso Perdido, ilustração de Gustave Doré. Fonte: Capellari.

1.4.1 Estrutura do Inferno de Dante

Ao todo são nove Círculos Infernais, onde as almas são distribuídas de acordo com a gravidade de seus vícios (Tabela 1).

PECADO	CÍRCULO		PECADORES		CANTO	
	Vestíbulo		Ignavos		III	
	I		Sem batismo		IV	
Incontinência	II		Luxuriosos		V	
	III		Gulosos		VI	
	IV		Avaros e Pródigos		VII	
	V		Iracundos e Rancorosos		VII-VIII	
	VI		Heréticos		IX-X	
	Violência e Bestialidade	VII	Giro 1	Próximo	Tiranos, Assaltantes	XII
Giro 2 Contra:			Si Próprio	Suicidas-Gastadores	XIII	
VIII		Giro 3		Deus	Blasfêmios	
					Sodomitas	XIV-XV
				Usurários	XVI-XVII	
		Vala 1	Sedutores Rufiões		XVIII	
		Vala 2	Aduladores-Lisonjeadores		XVIII	
		Vala 3	Simoníacos		XIX	
		Vala 4	Magos-Adivinhos		XX	
		Vala 5	Traficantes		XXI	
Fraude Simples	VIII	Vala 6	Hipócritas		XXIII	
		Vala 7	Ladrões		XXIV-XXV	
		Vala 8	Maus Conselheiros		XXVI-XXVII	
		Vala 9	Cismáticos-Intrigantes		XXVIII	
		Vala 10	Falsários		XXIX-XXX	
		Caína		Parentes	XXXII	
		Antenora	Contra	Pátria	XXXII	
		Ptolomeia		Hóspedes	XXXIII	
		Judeca		Benfeitores	XXXIV	
Traição	IX					

Tabela 1: Configuração do Inferno. Fonte: MAURO, 1998.

Uma das imagens contemporâneas do mapa do Inferno de Dante mais didáticas é a presente no site do webdesigner e entusiasta de Dante, Helder Rocha²⁷ que apresenta um mapa do Inferno que se distribui conforme a descrição encontrada na Literatura (Figura 3). Além da imagem apresentada por ele, existem diversos outros artistas ao longo dos séculos que ilustraram como seria esta visão topográfica do Inferno de Dante:

²⁷ Disponível em: <www.stelle.com.br>.



Figura 3: Mapa do Inferno, ilustrado por Helder Rocha (2001). Fonte: <www.stelle.com.br>.

Entre os artistas supracitados, destacam-se Sandro Botticelli (Figura 4) e do ilustrador do século XV, Bartolomeo (Figura 5), conforme ilustrações abaixo.



Figura 4: Mapa do Inferno, de Sandro Botticelli Fonte: <www.stelle.com.br>.

Nesta primeira ilustração de Sandro Botticelli, observa-se um afunilamento, tal qual é descrito por Dante como um conjunto de círculos que vão se afunilando em uma grande cratera onde, ao final, uma grande vale guarda o lugar mais frio do inferno, cercado por uma esfera azul.



Figura 5: Mapa do Inferno, de Bartolomeu (século XV). Fonte: <www.stelle.com.br>.

Nesta imagem do ilustrador da Renascença, Bartolomeu, os círculos infernais se apresentam de uma forma muito mais figurada como se fossem formados simplesmente por almas em direção ao centro como em um redemoinho. Os desenhos dos demônios se misturam ao das almas e os elementos topográficos como os rios e as crateras são dados por meio de simbolismos como os barcos e castelos que servem pra posicionar os cânticos dentro da gravura.

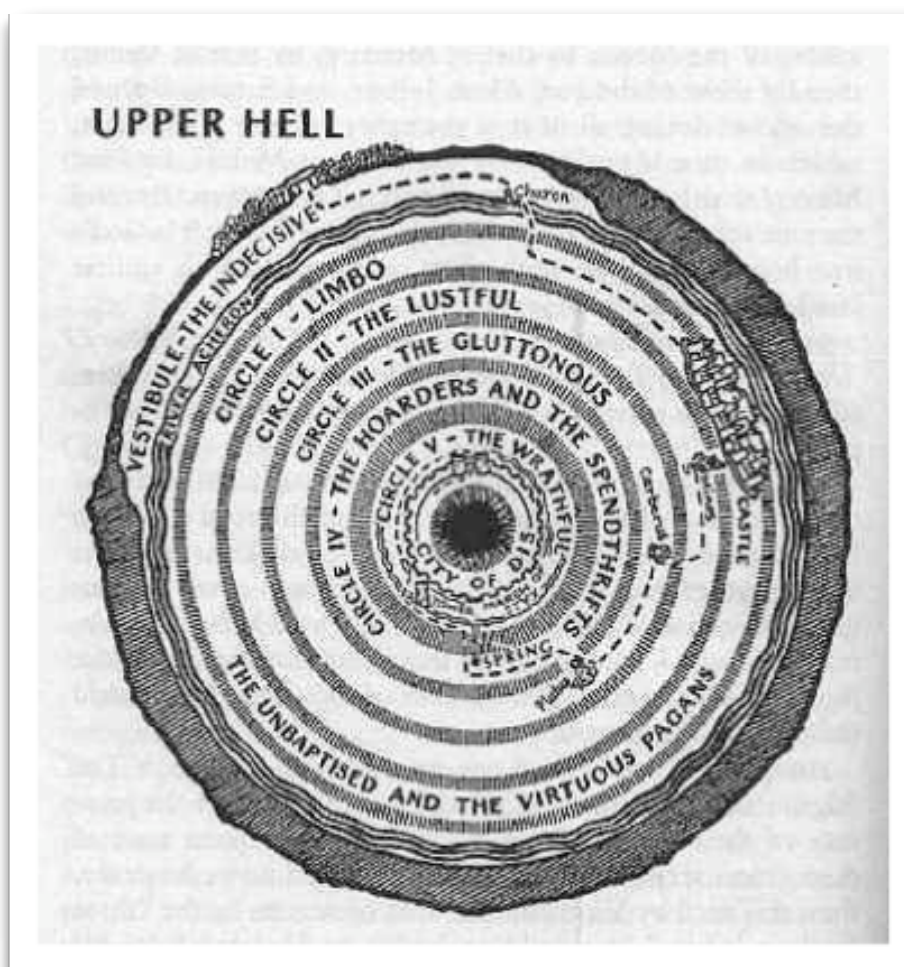


Figura 6: Mapa do Inferno, de Gustave Doré. Fonte: Capellari.

Todas as representações do mapa do Inferno retratam a forma de uma cratera, onde quanto mais profundo, maiores os castigos e maior a gravidade das faltas que cometeram as “almas” ali encerradas. Mais adiante, será feita uma jornada pelo mesmo percurso que Dante seguiu juntamente com Virgílio, desde a “Floresta Escura”, com seus significados, até o último círculo infernal, mas antes de iniciar por esta seara, é necessária a compreensão de alguns conceitos relativos ao universo medieval que estão encerrados na estrutura cosmogônica do Inferno e que divergem em muitos aspectos, dos significados dados a estes conceitos nos dias de hoje, dentre os quais destacam-se o amor e a gula, relacionados diretamente à Incontinência e outros conceitos importantes como o livre arbítrio e a moral cristã.

2. IMAGENS DO INFERNO.

2.1 ESCOLHA DA REFERENCIAÇÃO ARTÍSTICA RELACIONADA AO INFERNO.

Na Europa e nos Estados Unidos se encontra a maioria das pesquisas sobre Dante Alighieri e estas pesquisas fazem perguntas em torno da obra dantiana que, acredita-se, podem explicar boa parte da cultura do Ocidente.

Existem hoje, nos grandes centros científicos mundiais uma série de projetos e institutos voltados ao conhecimento desta obra, só para citar, a Inglaterra talvez lidere o número de projetos, situando a *Dante Alighieri Society*²⁸, hospedada na Universidade de Birmingham, o *The Dante Project*²⁹, criado pela *British Academy* e pelo Comitê de Pesquisa da Universidade de Hull. Há ainda o Centro de Estudos de Dante, da Univesidade de Leeds³⁰ e, nos Estados Unidos, um Centro de Dante, da Universidade de Princeton³¹.

Com base nos estudos desses centros de conhecimento, observa-se que os nomes mais correntes no que concerne à produção visual em torno da obra do poeta florentino são William Blake e Gustave Doré, sem esquecer outros artistas como Sandro Boticelli, Dante Gabriel Rosseti, Auguste Rodin e Alselm Feuerbach.

Tais obras são a referência visual do Inferno que resistem através dos tempos, com alterações características de suas épocas e seus artistas. Através da análise desses artistas, principalmente das imagens propostas por William Blake e Gustave Doré, serão feitas as devidas construções das imagens do “Inferno Dantesco” nas plataformas de convergência em ambientes colaborativos do quarto capítulo.

2.2 WILLIAM BLAKE.

O século XIX também ficou conhecido pelos estudiosos do poeta florentino como o Século de Dante, e isso não foi à toa. A Revolução Industrial em curso na Inglaterra do século XVIII, impulsionou uma série de transformações sociais e urbanas que puderam ser sentidas naquele país e, mais tarde, na França de Napoleão II, que incorreram em movimentos na Arte que se contemplavam continuamente com a temática e a forma de escrita do poeta.

Neste sentido, William Blake, que nascera em 1757 e morrera em 1827, ou seja, na virada do século da Revolução Industrial para a Era Vitoriana, surgiu como expoente e também como precursor de movimentos nas Artes Plásticas e na Poesia, tendo vivido experiências da Independência dos Estados Unidos e da Revolução Francesa. Cláudio Willer

²⁸ Disponível em: <<http://www.italian.bham.ac.uk/research/dante.shtml>>

²⁹ Disponível em: <<http://www.hull.ac.uk/dante/>>

³⁰ Disponível em: <<http://www.leeds.ac.uk/italian/centrefordantestudies.htm>>

³¹ Disponível em: <<http://www.princeton.edu/dante/>>

(2007), em seus estudos sobre o Gnosticismo na Arte, aponta uma citação de Hutin sobre Blake como um “poeta e visionário, que reencontrou as atitudes e as imagens mesmas do pensamento gnóstico: reencontram-se nele as mais fantásticas cosmogonias da gnose cristã” (HUTIN apud WILLER, 2007, p.162). Blake, no mesmo estudo, também é colocado como precursor dos movimentos realistas e decadentistas nas Artes Visuais e do movimento romântico da Literatura Inglesa, mesmo antes da geração de Lord Byron e Mary Shelley, conforme ilustra o trecho a seguir:

Por vezes ainda classificado entre os pré-românticos ingleses junto com Young, Chatterton e Macpherson, Blake, na verdade, foi um hiper-romântico pela defesa da liberdade de criação e da originalidade; e, principalmente, da imaginação como faculdade criadora, de modo semelhante a Coleridge ou Baudelaire. (WILLER, 2007, p.162)

Tal argumento, ajudaria a explicar a rejeição que Blake teve à sua obra em vida. Por sua temática, contrária às características do movimento posteriores à Revolução Industrial que procuravam no retorno à natureza a rendição da beleza, Blake assumiu um papel reformista, escrevendo poemas ricos em uma iconografia própria que procurava a criação de uma nova mitologia. No primeiro trabalho explorado por Willer (2007): *The Everlast Gospel*, Blake inicia uma crítica aos Evangelhos, conforme descreve a seguir:

Em *The Everlasting Gospel*, Blake interpretou o Novo Testamento de modo afim a um gnóstico marcionita, um adepto da separação total entre doutrina cristã e a lei mosaica. E de heréticos que viriam a encabeçar as rebeliões que precederam a Reforma Protestante, como Wycliff e Huss, nos séculos XIV e XV: os insurretos que combateram a hierarquia eclesiástica em nome do que proclamavam como verdadeiro ensinamento de Cristo, sustentando que a fé tinha que preceder o dogma. (WILLER, 2007, p.163).

Tal trabalho irá tornar-se contundente nas demais obras iniciadas por ele, chegando ao ápice em *O Casamento entre o Céu e a Terra*, que trata de uma suposta reconciliação surgida entre Deus e Lúcifer, onde temas como “a beleza da nudez feminina, a luxúria do bode e a fúria do leão serem manifestações de Deus.” (WILLER, 2007, p. 167).

Além de sua temática focada no além-mundo, há outras referências que o artista trouxe dos poetas italianos, que apesar de não exploradas por Willer em seu estudo, são evidentes o suficiente para serem exploradas aqui. A começar pelos símbolos e metáforas, no poema *The French Revolution*, em que ele usa a expressão “O Império Caiu! E agora o Leão e o Lobo terão fim”³², mesmos animais usados por Dante para representar o Império e o Papado. As semelhanças não ficam só nas metáforas, a própria configuração dos personagens

³² BLAKE, W. **O matrimônio do Céu e do Inferno**: o livro de Thel. Ed. Madras, 2004, p. 35.

na narrativa, onde seres míticos e históricos aparecem na mesma rede pode ser vista tanto em Dante quanto em Blake:

Em Blake, são encontradas divindades e entidades pertencentes ao âmbito de religiões e mitologias historicamente existentes: Jesus Cristo, Jeová, Lúcifer. Vêm em companhia de personagens históricos: Milton, Swedenborg, Newton, Locke, Jefferson. Mas predominam entidades não-existentes, no sentido de serem inéditas antes do poeta criá-las. Assim, nas quatro páginas de *The Song of Los* são mencionados os bíblicos Adão, Noé, Abraão e Moisés; os extra-bíblicos Brahma e Trimegisto; os historicamente reais Maomé, Newton, Locke, Rousseau, Voltaire; e os blakeanos Los, Urizen, Rintrah, Palamabrom, Har, Oothoon, Theotormon, Anthamon, Leutha, Enitharmon e Orc. Entidades e pessoas reais passam à condição de protagonistas ou figurantes do novo mito, em um sincretismo tipicamente romântico. (WILLER, 2007, p.180)

Desta, sem discutir as diferenças de estilo e língua, é notória a semelhança temática que Blake traz à sua obra com relação a Dante, mesmo que assumindo posições próprias, divergentes da doutrina católica ou da doutrina de qualquer outra Igreja.

No campo visual, Willer (2007) também expõe as obras de ilustração de Blake como semelhantes à produção das iluminuras anteriores ao invento de Gutemberg e à indústria editorial. Seus trabalhos gráficos tinham no estilo e na temática medieval, a referência que necessitava para dar corpo ao seu trabalho, mas o mais importante que deve ser extraído da obra desse artista, é sua visão particular de mundo, fruto de seus estudos da gnose e da própria produção de sua vida. De acordo com Willer (2007): “Ao sustentar a realidade de suas visões, Blake formulou uma poética do delírio.” (WILLER, 2007, p.184) e tal atitude fez com que sua sociedade o posiciona-se como louco; de forma a não só depreciar, como também rejeitar seu trabalho, no entanto, nenhum de seus estudiosos categorizados o incluiu em registros psiquiátricos e as principais mentes da cultura britânica do século de sua morte absorveram as tendências e espírito de sua época, representado em sua obra visual e literária. Não somente na Literatura e Pintura, mas também nas transformações sociais e políticas vindouras neste século de transformações.

2.3 GUSTAVE DORÉ.

Se por um lado, no século XIX, a figura de Blake traz um caráter de gnosticismo à ilustração da obra dantesca, Gustave Doré emprega todo o sentimento da modernidade ao seu trabalho de transformar em imagens os versos de Dante. Antes dele, o único que se atrevera a representar de forma significativa toda A Divina Comédia fora Blake, portanto, as referências que Doré poderia ter tido em Blake ou em qualquer outro que tivesse sido anterior a ele não foram relevantes, pois ele não as usou. Pode-se dizer que Doré se embasou nas características de seu tempo, transformando anjos e demônios em homens,

diferenciados apenas por asas e chifres, conforme descreve a Tese de Doutorado de Márcia Schmitt Veroneze Capellari (2007):

À diferença das imagens medievais, que tratavam os anjos como belos e os demônios como horrendos, as figuras de Doré mostram ambos como homens, litografados em toda a sua beleza clássica, com muitos músculos e feições padrão, como as esculturas da Grécia Antiga. (CAPELLARI, 2007, p. 197).

Doré também teve como característica a transposição dos ideais da modernidade para suas ilustrações. A cor preta, utilizada em suas gravuras possuía dois significados, sendo o primeiro de opressão, relativo ao medo do escuro que existiu quando o homem deixava de habitar o campo para habitar as cidades e do crescente medo em relação aos becos dos grandes centros urbanos do século XIX.

Outro elemento fundamental também é o lado antropomórfico de sua obra, enquanto em Blake via-se um figurativismo quase medieval, com monstros e cenas distorcidas, em Doré irá prevalecer a visão do homem, do trabalho e da ciência. Capellari (2007) faz uma referência a esses conceitos no trecho a seguir:

É por isso que, neste período, há uma crescente valorização do homem em detrimento da religião, deslocando o foco da bondade e da virtude para si mesmo e não postando estas características em um Deus perfeito e distante. Filósofos como Kant, como vimos na primeira parte deste capítulo, diziam que o homem não mais deveria apenas obedecer as leis de Deus, mas criar as suas próprias leis e julgar a si mesmo e aos outros conforme o imperativo da lei moral. (CAPELLARI, 2007, p. 197).

Entre os elementos que ditam a personalidade de seu trabalho, há o que diz respeito ao uso das linhas curvas e distorções, característica que, de acordo com Capellari (2007), se empregam bem ao Cinema Expressionista Alemão que tem como referência as ilustrações de Doré. Tal caracterização irá se repetir em diversos momentos da obra como no Bosque dos Suicidas (Figura 32) e no Açoitamento dos Sedutores (Figura 37) e também na vegetação da entrada do Inferno (Figura 9).

Observa-se também, em Doré, uma fusão de referências estilísticas, enquanto a representação das figuras humanas e demoníacas remetem aos ideais clássicos, as paisagens e vegetação, mesmo a estrutura de composição em algumas das ilustrações parecem barrocas, o que ocorre sempre que tenta-se situar os espaços como insinuações de algo melóvolo. Algumas construções se estruturam de forma mais evidente que em outras, como a do Caronte em sua barca (Figura 12).

Além disso, Doré acabou tornando-se referência para a descrição do Inferno em outras adaptações midiáticas e pela personalidade de seu trabalho, é o mais saudado artista a representar A Divina Comédia. A seguir, a narrativa do Inferno tomará forma através da

ilustração de imagens, ora de Blake, ora de Doré para, em seguida, mostrar algumas adaptações midiáticas do Inferno de Dante.

2.4. RETRATOS DO ABISMO.

2.4.1 INTRODUÇÃO AO SUBMUNDO.

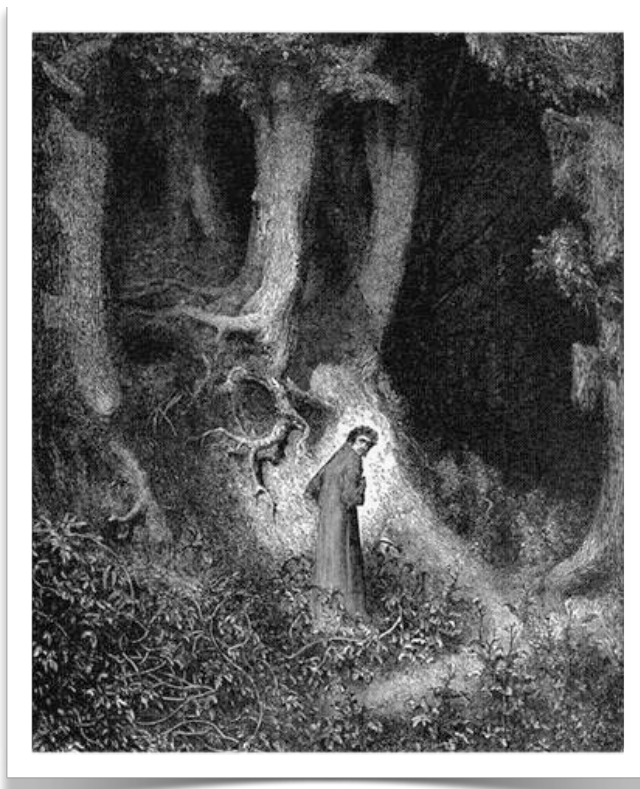


Figura 7: Dante perdido na selva escura, por Gustave Doré. Fonte: Capellari.

A figura 7, acima, faz parte do trabalho de Gustave Doré ao retratar o início da jornada de Dante pelo além-mundo, que não começa exatamente na entrada do Inferno, o Canto I, dos 34 que seguem-se no Livro do Inferno é uma introdução, na qual ele retrata o momento e os fatos que ocorrerão em sua vida, usando como metáfora o que ele chamou de Floresta Escura, significando o momento pelo qual passava.

Os versos introdutórios são os seguintes: “Nel mezzo del cammin di nostra vita/ mi ritrovai per una selva oscura/ ché la diritta via era smarrita.//Ahi quanto a dir qual era è cosa dura / esta selva selvaggia e aspra e forte/ che nel pensier rinova la paura!” (DC, INFERNO, CANTO I, 1-6)

Após essa breve introdução, em que revela sua posição e os significados daquele ambiente que chama de Selva Selvagem, ele encontrará os elementos que servirão como metáfora para a descrição da Itália de sua época: as Três Feras (a pantera, a loba e o leão).

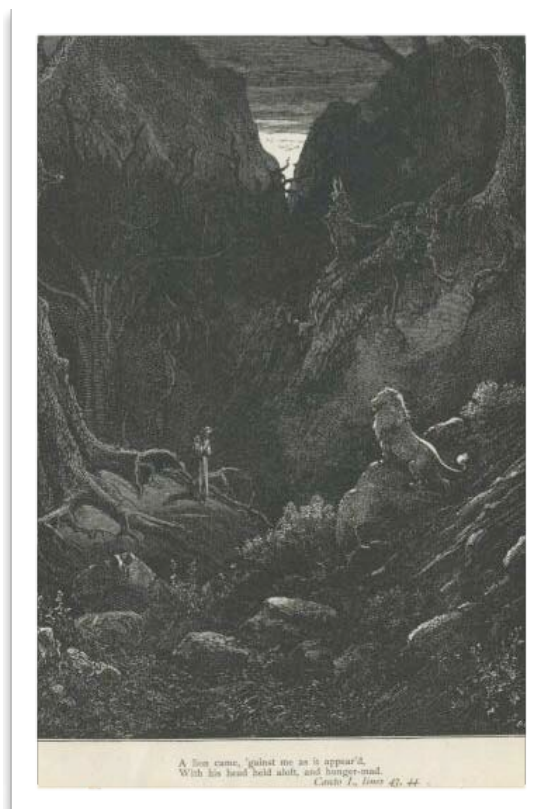


Figura 8: Gustave Doré - O Leão. Fonte: Capellari.

Para Oscar Dias Corrêa (2005), em sua “Viagem com Dante”, a Pantera tem a ver com o pecado da luxúria, pecado do qual era réu confesso e que constantemente o movia. Como será visto adiante, Dante compadece-se de almas condenadas ao II Círculo do Inferno pela expressão carnal de seu amor, levantando os significados cristãos das diferenças entre amor e caritas.

A segunda fera, o leão, ainda segundo Corrêa (2005) é uma representação da soberba, que concerne às disputas políticas entre Brancos e Negros, facções políticas já exploradas no perfil político do poeta: “*ma non si che paura mi desse / la vista che m'apparve d'un leone*”³³.

A descrição que faz do leão, mostrando que o próprio o temeria, faz referência à Casa de França, de onde pertencia o Imperador, figura que manipulava com os jogos políticos da Itália de então.

³³ Mas não tanto que medo me desse / Me aparece a figura de um leão. (DC, CANTO I, 44-45, trad. CORRÊA, 2005).

Por fim, a loba, retratada em “*Ed una lupa, che tutti brame / sembiava carca ne la sua magrezza*”³⁴, significa a avareza, de onde traz referências à Cúria Papal. Dante tinha como inimigo o Papa Bonifácio VI, e o ano no qual ele situa a Comédia condiz com o ano do Jubileu promovido pelo Papa, período no qual todos os peregrinos que fossem a Roma teriam seus pecados redimidos e que ficou conhecido como uma estratégia comercial da Igreja para angariar fundos. Ele próprio foi à Cidade Eterna em missão diplomática naquele ano, viagem da qual nunca retornou, visto que enquanto estava lá os gibelinos assumiram o poder e o baniram da cidade.

Desta, surge para guiá-lo neste caminho o poeta Virgílio, como já visto, referência principal para a topografia do Inferno dantesco. Ao encontrá-lo, Virgílio o acalma com os seguintes versos: Ripuosemi: “*Non omo, omo già fui,*” indicando sua existência além mundo e, em seguida, coloca a descrição de sua terra: “*e li parenti miei furon lombardi / mantovani per patria ambedui*”³⁵. Continua sua apresentação dizendo que nasceu *sub júlio*, indicação da dinastia dos Júlio na Roma Antiga e que também foi poeta, até que Dante o reconhece e presta todas as homenagens: “*Or se’ tu quel Virgilio e quella fonte che spandi di parlar si largo fiume?*” e não tarda a pedir ajuda contra as feras que o cercam “*Vedi la bestia per cui io mi volsi: / aiutami da lei, famoso saggio, / ch’ella mi far tremar la vene e i polsi*”³⁶. E Virgílio o responde dizendo que esta fera muito mal causará até que o “*Veltro*” venha e a mate, o que segundo Corrêa (2005), significa um Príncipe ou Imperador para salvar a Itália.

Este episódio na Comédia é particularmente importante porque mostra as motivações que levaram Dante a escrevê-la, representada na figura das três feras, ele traz o lado espiritual, político e pessoal para a saga, mas este lado pessoal toma vigor na narrativa quando Virgílio lhe revela que quem foi o responsável por sua ida até Dante foi a beata Beatriz, por quem Dante nutria amor, e a quem ele já havia rendido homenagens em *Vitta Nuova*. Fala de seu encontro com a beata e que ela lhe havia conferido a missão de guiar Dante pela jornada que ele iria começar, presente nos três livros da Comédia.

Nas ilustrações de Doré alguns elementos gráficos são pertinentes, sendo o primeiro, as bordas escuras em relação ao centro do desenho. Outro elemento é o da opressão, Capellari faz afirmações sobre essa característica no trecho a seguir:

³⁴ E uma loba, com o podre cobiçoso, Mostrava os ossos na magriz feiura (DC, CANTO I, 49-50, trad. CORRÊA, 2005).

³⁵ Na ordem “Homem não, que já finei” “lombardos foram meus pais,” “e da região da mântua era sua grei. (DC, CANTO I, 67-69, trad. CORRÊA, 2005).

³⁶ Então és tu, Virgílio, aquela fonte, / que expande no olhar tão largo rio? / Disse-lhe eu, envergonhada a fronte. (DC, CANTO I, 79-81, trad. CORRÊA, 2005).

o cenário representado na imagem já traduz uma certa opressão. Os dois personagens são postados ao centro e na parte de baixo da imagem, como bastante pequenos em relação à natureza que os circunda, formada por pedras gigantescas, terrenos irregulares e árvores retorcidas. (CAPELLARI, 2007, p. 197)

O trecho em questão se refere à figura 9, onde Virgílio e Dante se dirigem à porta do Inferno, no entanto, tal descrição pode se encaixar em todas as outras imagens desta parte do poema.

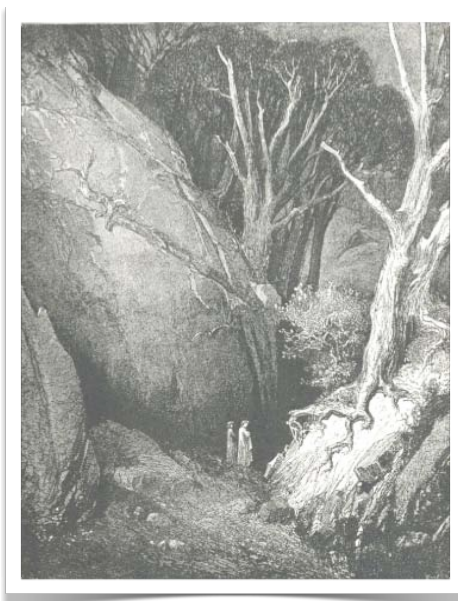


Figura 9: Entrada de Dante e Virgílio no Inferno na visão de Doré. Fonte: Capellari.

Para se ter um melhor conhecimento da entrada do Inferno, segue um trecho extraído do poema na sua versão original:

Per me si va ne la città dolente,
per me si va ne l'eterno dolore,
per me si va tra la perduta gente.

Giustizia mosse il mio alto fattore:
fecemi la divina podestate,
la somma sapienza e 'l primo amore.

Dinanzi a me non fuor cose create
se non eterne, e io eterno duro.
Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate³⁷

³⁷ Vai-se por mim à cidade dolente, / vai-se por mim à sempiterna dor, / vai-se por mim entre a pedida gente. // Moveu justiça meu alto feitor, / Fez-me a divina Postedade, mais / o supremo Saber e o primo Amor. // Antes de mim não foi criado mais / nada senão eterno, e eterna eu duro. / Deixai toda esperança de fora, ó vós que entraís. (Trad. em MAURO, 1998).

(DC, Inferno, CANTO III, 1-9)

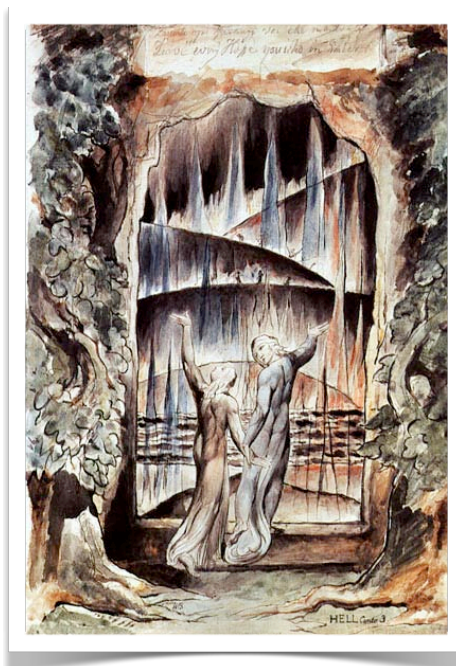


Figura 10: Entrada de Dante e Virgílio no Inferno na visão de Blake. Fonte: www.bc.edu

Escrito na porta do Inferno, versos que ganharam fama ao longo dos séculos. A cidade dolente, Dite, onde segundo os mitos antigos e cristãos abrigam-se as almas pecadoras. A eterna dor, o senso de Justiça, no caso, a Justiça Divina e, por fim, a total falta de esperança aos que ali entrassem.

Nestes nove versos, Dante encerrava todo o significado do Inferno, no mundo teológico medieval, pois segundo sua doutrina, só era possível encontrar a salvação da alma por meio da vida terrena. Era através das atitudes tomadas em vida, que o destino das almas era traçado no pós-vida, tal qual representa o conceito de livre-arbítrio, de Santo Agostinho.

O mal moral é o pecado. Esse depende de nossa má vontade. E a má vontade não tem “causa eficiente”, e sim muito mais, “causa deficiente”. Por sua natureza, a vontade deveria tender para o Bem supremo. Mas, como existem muitos bens criados e finitos, a vontade pode vir a tender a eles e, subvertendo a ordem hierárquica, preferir a criatura a Deus, optando por bens inferiores, em vez dos bens superiores. Sendo assim, o mal deriva do fato de que não há um único bem, e sim muitos bens, consistindo precisamente o pecado na escolha incorreta entre esses bens. O mal moral, portanto, é “aversio a Deo” e “conversio ad creaturam”. O fato de se ter recebido de Deus uma vontade livre é para nós grande bem. O mal é o mau uso desse grande bem. (St. AGOSTINHO, 2009, p. 8).

Antes da noção de livre-arbítrio que iria nortear a construção do cosmos cristão, os males que atingiam a humanidade eram fruto das influências de deuses ou de seres

imateriais, entidades presentes na natureza de acordo com as crenças da época. Em algumas religiões, nos dias de hoje, tais conceitos ainda perduram, mas no caso da doutrina assumida por Dante para sua obra, bem como a doutrina vivida em sua época e sociedade, o livre-arbítrio iria ser o ponto de referência para seus próximos encontros, a começar pelo primeiro círculo, onde encontravam-se os Ignavos e os Sem Batismo. Ignavos são aqueles que não são maus, mas também não aceitaram Cristo e os sem batismo são todos os que vieram antes de Cristo, mas que são almas boas, logo não foram passíveis de salvação.

Vários artistas ilustraram este cântico do Inferno, um dos mais discutidos é a *Porta do Inferno*, de Rodin (Figura 11) e consiste numa junção de várias esculturas inspiradas na obra *A Divina Comédia*.

A obra foi encomendada em 1880 pelo Museu de Artes Decorativas de Paris, como parte da encomenda de uma série de pórticos que iriam adornar as entradas do museu, mas a monumental escultura nunca foi completada.

As esculturas que fazem parte do trabalho de Rodin imprimem cenas de desespero, luxúria, dor e desencanto, além de reproduzirem de forma extraordinária as formas anatômicas de seus personagens, uma marca do escultor. Nesta obra, a figura de Dante está representada no que se tornara “O Pensador”, sua mais famosa escultura.

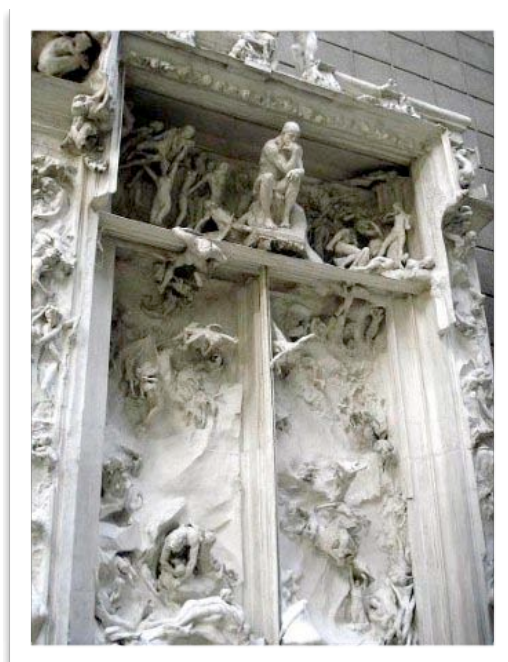
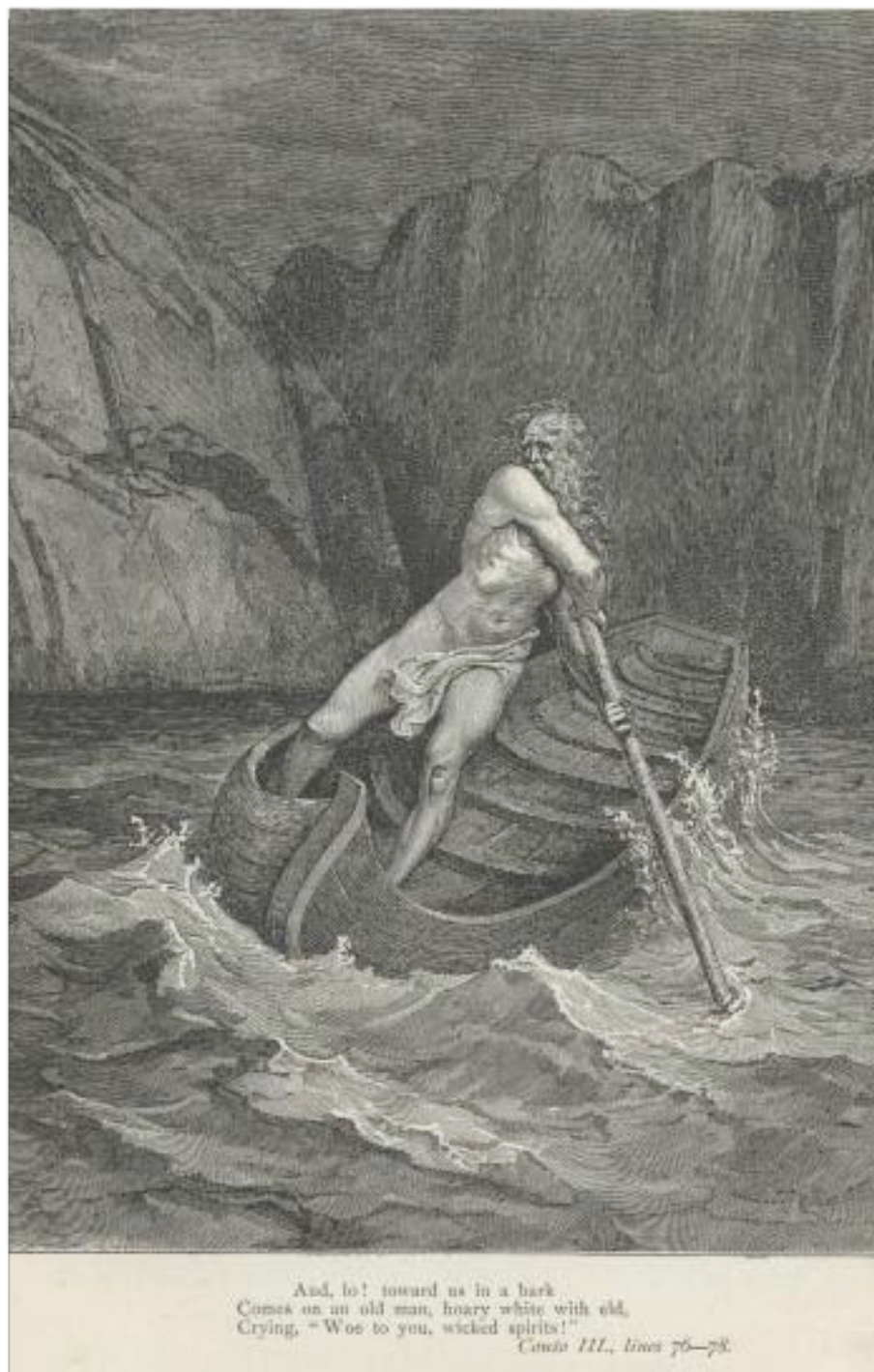


Figura 11: *Porta do Inferno*, de Auguste Rodin (1880).

Outros dois elementos do primeiro círculo são importantes para a continuação da obra, que é a passagem através do Rio da Dor, quando há o seu encontro com o Caronte e quando encontra os grandes mestres da Poesia no castelo, conforme o visto nas figuras 12, 13, 14 e 15.



And, lo! toward us in a bark
Comes on an old man, hoary white with old,
Crying, "Woe to you, wicked spirits!"
Canto III., lines 76-78.

Figura 12: O Caronte, de Gustave Doré (1800). Fonte: Capellari.

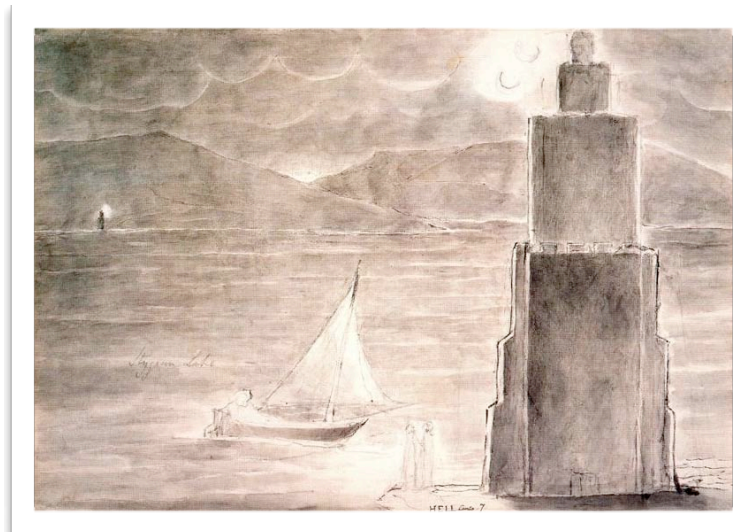


Figura 13: A espera da barca na visão de Doré. Fonte: Boston College.

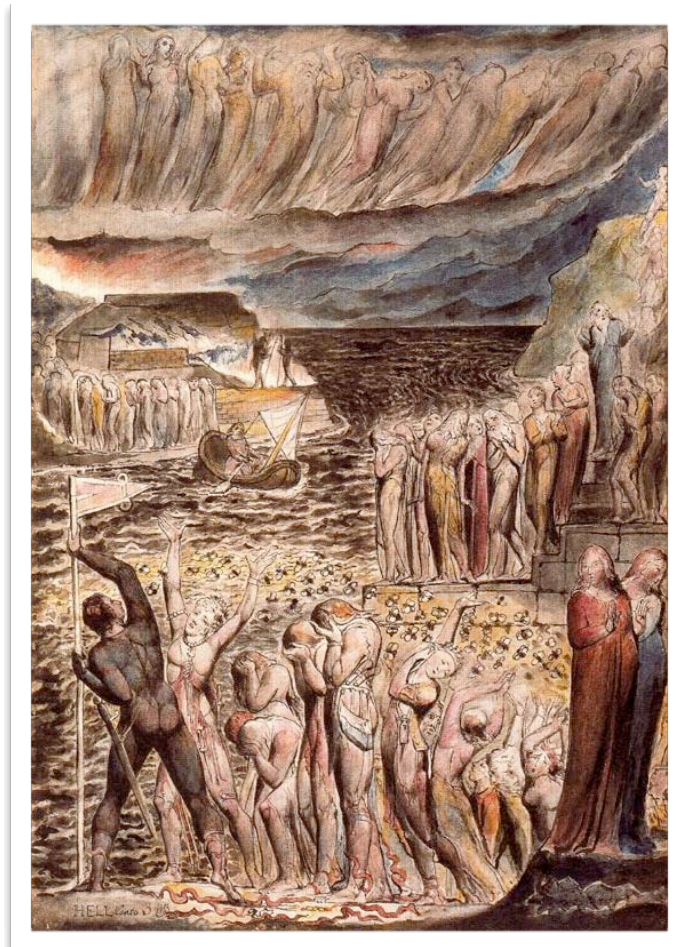


Figura 14: A Espera dos Condenados na visão de Blake. Fonte: Boston College.



Figura 15: A espera dos condenados na visão de Doré. Fonte: Capellari.

No encontro com o Caronte, ao deparar-se com uma alma vivente, ele não permite que esta ultrapasse, quando Virgílio intervém, alegando que aquilo faz parte de uma incursão divina.

A imagem produzida por Doré para o Caronte mostra um homem extremamente grande, com expressão de sofrimento e não de fúria, como descreve Dante. Os atributos dessa imagem tem a ver com a relação com o trabalho. O Caronte não está no Inferno na mesma condição que as almas condenadas, está ali sim realizando um ofício, uma missão divina ainda que, no Inferno, o que faz dele um ser mais digno que as almas ali presentes.

O segundo encontro é de Dante com outros cinco poetas da Antiguidade, sendo eles, o próprio Virgílio, que já o acompanhava; Homero, famoso historiador grego da Odisséia e das Ilíadas, Ovídio e Lucano, conforme retrata a ilustração do Doré (Figura 16). Essa parte do Inferno é chamada de Limbo, pois ainda não começam os castigos e o local do encontro é o Castelo da Glória, local cercado por sete círculos de muros altos que, de acordo com Corrêa (2005), representam as sete virtudes morais e intelectuais: Prudência, Justiça, Fortaleza, Temperança, Inteligência, Ciência e Sabedoria (CORRÊA, 2005, p. 54).

O próprio autor acrescenta que podem ainda representar as sete partes da Filosofia, que correspondem à Física, Metafísica, Ética, Política, Economia, Matemática e Linguística. Os poetas entram por sete portas, por sua vez, metáforas das sete Artes Liberais: a Gramática, a Dialética, a Retórica, a Música, a Aritmética, a Geometria e a Astronomia. (CORRÊA, 2005, p. 56).

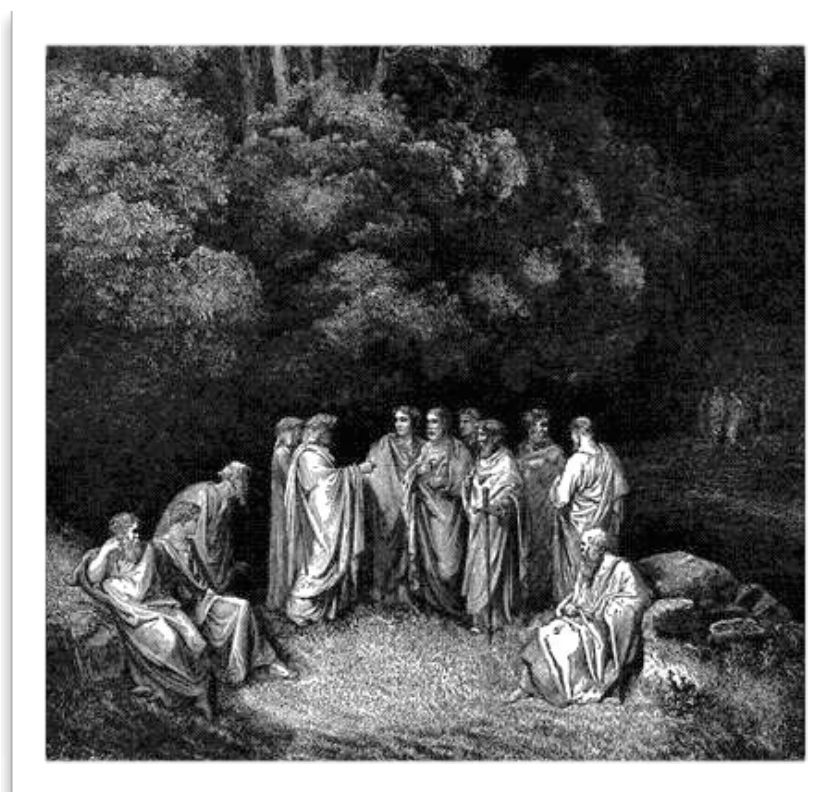


Figura 16: Poetas no Limbo, de Gustave Doré. Fonte: Capellari.

Dentro do castelo, alcançam um prado verde, onde ficam os grandes espíritos, anteriores à vinda do Cristo e, de acordo com a doutrina católica, são impossíveis de salvação. Lá encontra, Demócrito, Aristóteles, Platão, Sócrates, entre outros. Observe que a composição de Doré é muito menos opressora que as outras representações do poeta até então.

Após o deleite intelectual que passou no Inferno, segue com seu guia rumo ao segundo Círculo, onde encontra-se o Juíz Minós, figura mítica da Grécia Antiga, que leva os pecadores aos castigos que ele achar pertinente.

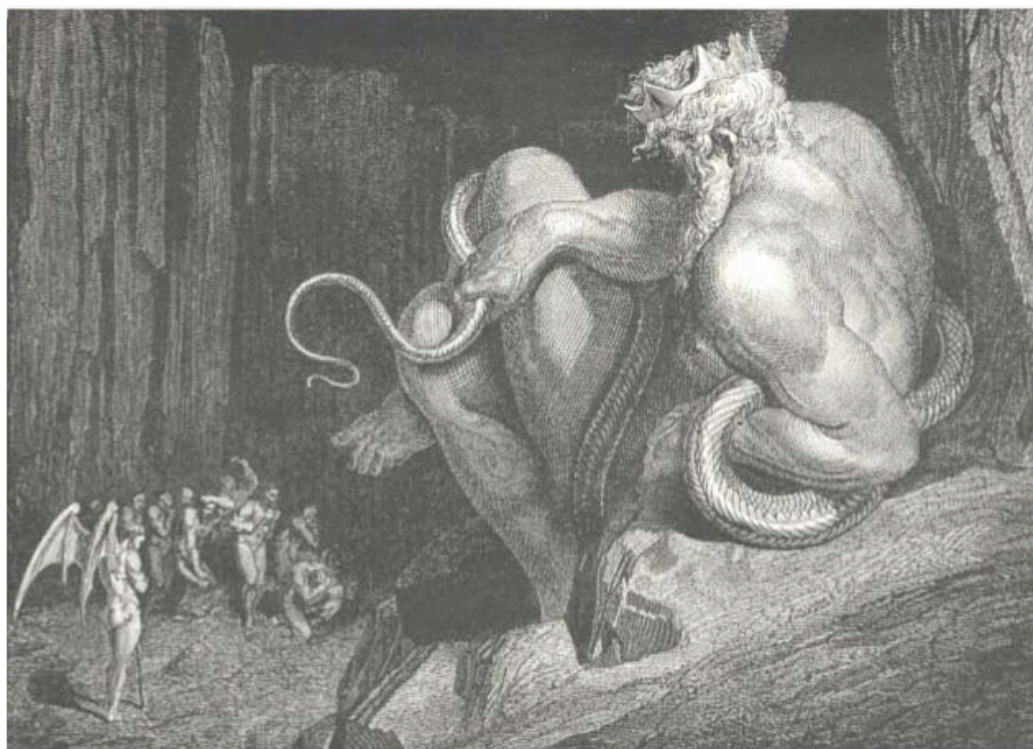


Figura 17: O Juíz Minós na visão de Doré. Fonte: Capellari.

Nesta figura, apesar de Dante nunca ter descrito Minós como um gigante, o artista achou melhor representá-lo dessa forma. Na visão de Capellari (2007), ele acredita que para Doré “os integrantes do próprio inferno eram mais dignos, mais virtuosos do que aqueles que para lá eram enviados.” (CAPELLARI, 2007, p.204).



Figura 18: O Juíz Minós na visão de Blake. Fonte: www.bc.edu

No entanto, a figuração que Blake faz de Minós também o coloca como um Gigante, só que em um trono, tal qual um Juíz.

2.4.2 O Segundo Círculo: entre a Alma e a Carne.

Dante considerava dois conceitos relacionados ao Amor, claramente expressos como “*Caritas*” e “*Amor*”. O primeiro representado pela Beata Beatriz, arquétipo do amor celestial. O outro, representado nos arquétipos da luxúria:

“Por sua luxúria foi tão possuída / que libito fez lícito sua lei, /Pra escapar da censura merecida; /Semíramis ela é, que lembrarei /que a Nino sucedeu, sendo sua esposa, /na terra onde sultão agora é rei..” (DC, Inferno, CANTO V, 55)³⁸

Quando no 2º Círculo do Inferno encontrou com os amantes Francesca e Paolo, sua definição de “Amor” é evidenciada em poesia:

“Amor, que alma gentil pronto apreende, / este prendeu pela bela pessoa / de mim levada, e o modo ainda me ofende. // Amor, que a amado algum amar perdoa, / tornou-me, pelo seu querer, tão forte, / que como vês ainda me agrilhoa. // Amor nos conduziu a uma só morte; / Caína terá quem deliu nosso alento”./ Co’ estas palavras resumiu sua sorte.” (DC, Inferno, CANTO V, 100).³⁹

A definição dada aos conceitos de *Amor* e *Caritas* na obra dantiana, explicam a diferença entre sentimento compartilhado por Francesca e Paolo, do sentimento entre Beatriz e Dante. Francesca e Paolo foram vítimas do desejo, Paolo era cunhado de Francesca e os dois enquanto liam a história de *Guinevere e Lancelot* foram surpreendidos pela paixão que tomou conta de ambos, o que os levou à morte nas mãos do marido de Francesca, o irmão de Paolo.

No estudo da Moral cristã, que se apresenta como elemento fundamental para a compreensão do Amor na obra de Dante e ainda difundido nas sociedades pagãs do Ocidente, existe um elemento condenador das almas ao Inferno. O castigo a que foram condenadas as almas descritas no Inferno de Dante, é tão poético quanto inquietante, pois os luxuriosos são castigados por um turbilhão de vento que os carrega ao bel-prazer do acaso e do infinito, como demonstra a ilustração de Doré (Figura19).

³⁸ Tradução em MAURO, 1998.

³⁹ Idem

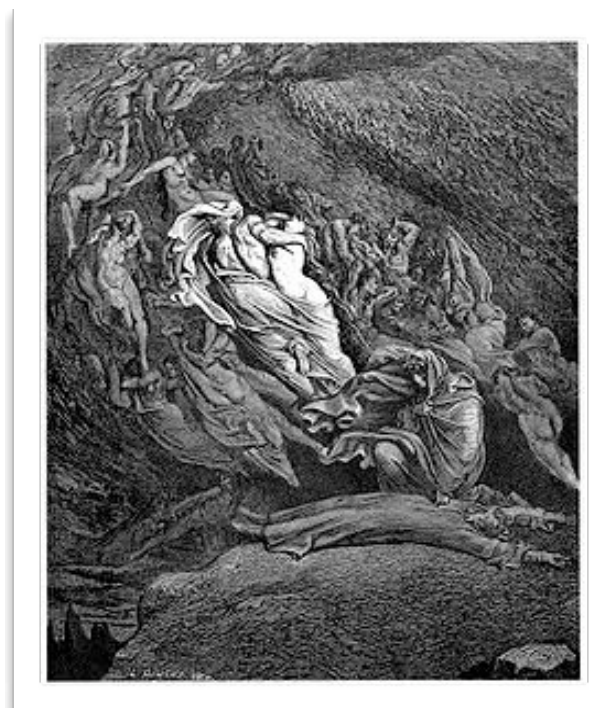


Figura 19: Ilustração de Doré mostra o pecado da luxúria. Fonte: Capellari.

Neste Canto, “abrem-se parênteses”, nas comparações entre Blake e Doré, para inserir outros artistas que também representaram essa passagem da Comédia, sendo os mais evidenciados, Dante Gabriel Rosseti (1828-1882) na figura 20 e Alselm Feuerbach (1829-1880) na figura 22.

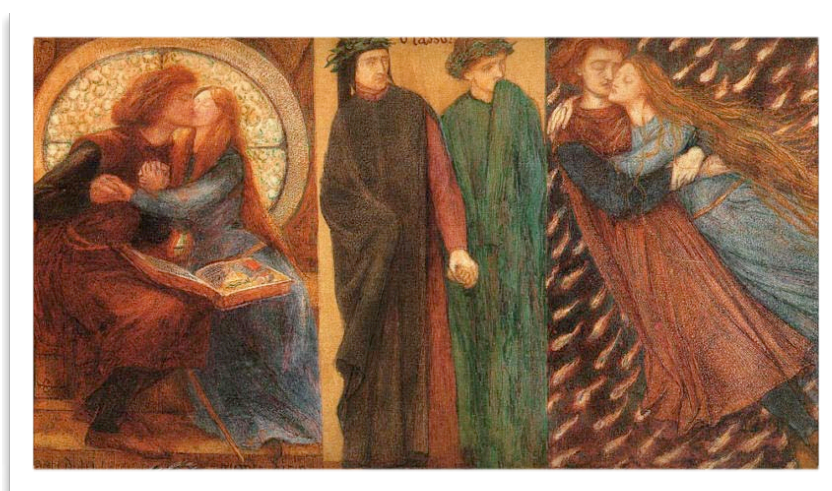


Figura 20: Francesco e Paola por Dante Gabriel Rosseti. Fonte: www.stelle.com.br



Figura 21: Luxúria na visão de William Blake. Fonte: www.bc.edu



Figura 22: Francesca e Paolo por Alselm Feuerbach. Fonte: www.stelle.com.br

Um ponto relevante nas ilustrações desse Canto é a presença do poeta prostrado, pois como ele havia se compadecido da dor dos amantes, sente-se tão mal que desmaia. Acordando somente no caminho para o Terceiro Círculo.

A continuar com as diferenças entre Doré e Blake, no primeiro, observa-se a representação da mulher como um corpo absolutamente belo, agarrado ao pescoço de seu amante, seu olhar, de acordo com Capellari, é o tormento de Paolo.

Já a ilustração de Blake parece bem próxima de uma história em quadrinhos, pois ele demonstra todos os elementos presentes na narrativa, mas a compõe de forma pragmática, quase didática, como é característica das iluminuras medievais.

2.4.3 Terceiro Círculo: a Fera de Três Gargantas.

Este entendimento das paixões que retratam o amor carnal, também possuem reverberação nos demais vícios ligados ao conceito cristão de Incontinência. Neste círculo, Dante inicia com a descrição de onde são punidos os gulosos, batidos pela chuva “*eterna, maladetta, fredda e greve*”⁴⁰ e atormentados por Cérbero, conforme descreve no trecho abaixo:

*Cerbero, fiera crudele e diversa,
con tre gole caninamente latra
sovra la gente che quivi è sommersa,*

*Li occhi vermigli, la barba unta e atra,
e 'l ventre largo, e ughiate le mani;
graffia li spiriti, iscoia ed isquadra.
(DC, Inferno - Canto V, 37)⁴¹*

A gula, popularmente conhecida pela fome insaciável por comida, neste contexto, está relacionada a qualquer incontinência, qualquer vício que hoje podem ser traduzidos pelos jogos, games, drogas, comida e álcool. Na mitologia grega, Cérbero guardava as portas do Inferno, aqui, o autor utiliza as três goelas para situá-lo neste canto do submundo. Diversos artistas já representaram o cão Cérbero, não necessariamente por sua participação na Comédia, mas por sua referência ao mito de Heracles, no entanto, Doré e Blake, não tardaram a criar suas representações da fera:

⁴⁰ Eterna, maldita, gelada e grave (DC, Canto VI, 12.)

⁴¹ Cérbero, fera cruel e diversa, / Com três goelas ladra caninamente / Sobre a gente que aqui é submersa.// Os olhos vermelhos, a barba horrenda / E o ventre largo em garra a mão / Arranha os espíritos, fere rente. (Trad. em CORRÊA, 2005).

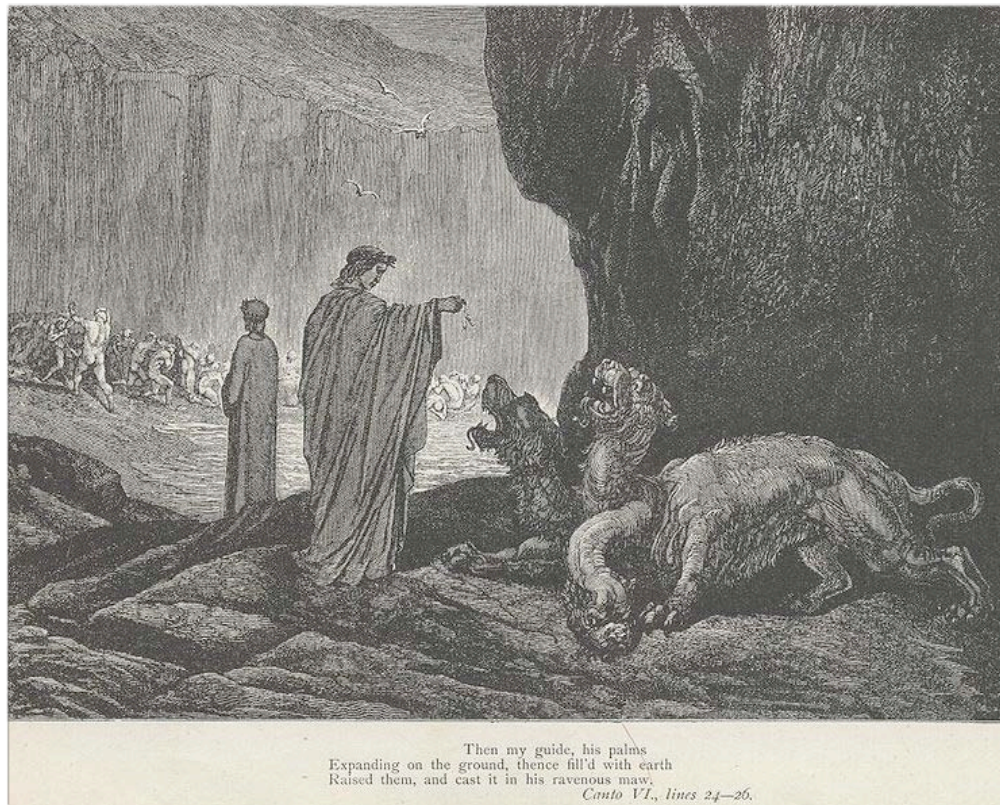


Figura 23: Cérbero, de Doré. Fonte: Capellari.



Figura 24: Cérbero, de Blake. Fonte: www.bc.edu

Neste círculo, Dante encontra Ciaccio, com quem trava um diálogo. Corrêa (2005) afirma que pode tratar-se de um banqueiro florentino ou de um poeta e Ciaccio lhe falará de rivais do poeta, que se encontram em níveis mais profundos do Inferno, como Farinata, Tegghiaio, Jacopo Rusticucci, Arrigo e Mosca:

... Dante encontrará Farinata entre os heréticos (X, 32); Tegghiaio (XVI, 41) e Jacopo Rusticucci (XVI, 44) entre os sodomitas, Mosca dei Lamberti (XXVIII, 103) entre os causadores e disseminadores de escândalos e discórdias. (CORRÊA, 2005, p. 67).

Neste círculo ainda são discutidos o Juízo Final e a Filosofia aristotélica, mas sem aprofundarem-se, apenas utilizando como referência.

2.4.4 Quarto Círculo: Pape Satã, Pape Satã Alepe.

No Quarto Círculo, Dante e Virgílio são recepcionados por Pluto, demônio da mitologia cristã herdeiro da mitologia grega que é ligado ao dinheiro e inimigo da humanidade. Ele os recebe com o verso: *Pape Satã, Pape Satã Alepe*, considerados ininteligíveis na descrição do poeta. Esta figura é a porta de entrada para o círculo dos avaros e dos pródigos, de onde se destacam os clérigos.

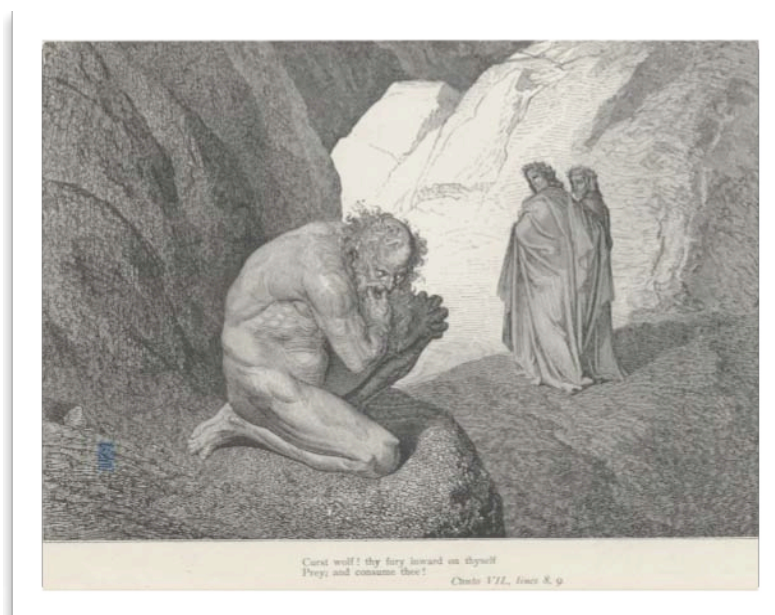


Figura 25: Pluto, representação do demônio como um louco por Doré. Fonte: Capellari

Enquanto a maioria das representações desse demônio o mostram como um monstro, aqui, Doré utiliza os sinais da loucura para criar sua representação. A posição, junto

com os olhos, cabelos desgrenhados e gestos, manifestam um habitante de instituições psiquiátricas.

2.4.5 Quinto Círculo: a Ira dos Condenados.

Neste círculo encontram-se as vítimas da Ira, passando por uma fonte de água fervente e viscosa encontram-se aqueles que, na superfície, estão violentos a se esmurram e submersos os rancorosos a se lamentarem.

Ao final deste círculo encontram uma torre, de onde seguiram viagem com Flégias, barqueiro do Inferno. Durante a travessia, ele encontra com um antigo rival, Filippo Argenti, que tenta golpeá-lo, mas o mesmo é agredido pelas outras almas que encontram-se com ele.

2.4.6 A Cidade de Dite e o Círculo dos Heréticos.

Ao entrar nesta cidade, algumas imagens são proeminentes para análise, sendo primeiramente a dos demônios que impedem sua passagem e a *posteriori*, as Três Fúrias, no alto da torre: Megera, Aletto e Tesífone (Figura 26). Para Udo Becker (1999), as Fúrias ou Erínias, são originárias da mitologia grega, consideradas vingadoras de assassinos. Geralmente eram representadas com “asas, serpentes nos cabelos e nas mãos e ainda com tochas e açoites”. (BECKER, 1999, p. 98).



Figura 26: As Fúrias, representação feminina do mal por Doré. Fonte: Capellari.

Ao longo da história do Cristianismo no Ocidente, as mulheres tiveram sua imagem ligada à corrupção da alma humana, arquétipo este que é presença constante na Bíblia do Antigo Testamento: quando Eva dá o fruto do conhecimento do bem e do mal a Adão; em Dalila, cortando os cabelos de Sansão e até mesmo na representação de Maria Madalena como pecadora salva pelo Cristo.

Nesta imagem e em outras criadas por Doré, a ideia de mulheres de belos corpos são vistas como arquétipos do mal, cercadas de serpentes e aladas como morcegos. A construção é mais uma vez dinâmica e, no século XIX, a velocidade urbana dos meios de transporte e o desejo de voar eram fatores culturais da primeira parte do capitalismo e esses ideais ficam mais evidentes no uso da luz no centro perceptivo da composição, situado no corpo da primeira Fúria, ladeado pela escuridão dos demais personagens, inclusive de Dante e Virgílio, posicionados na área de maior concentração de energia.

A cidade é cercada por muros altos, e é também um grande cemitério, nas tumbas encontram-se os heréticos, correspondente ao Sexto Círculo da odisséia de Dante, de todas as seitas com seus seguidores, e Virgílio o alerta que esses retornarão aos seus corpos no dia do Juízo Final. É na cidade que ele encontra Farinata degli Uberti que, em 1260, derrotou os Guelfos na batalha de Montaperti, ocasião em que restaurou o governo gibelino em Florença (CORRÊA, 2005, p. 77).

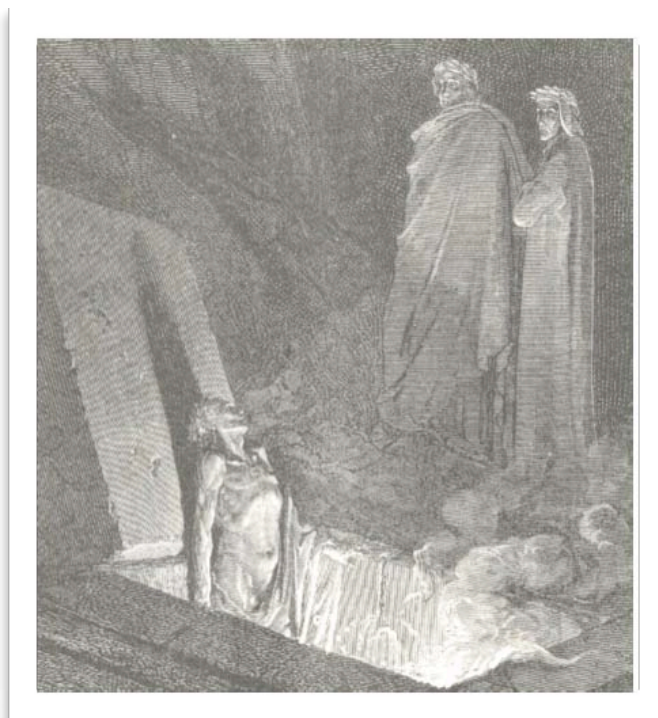


Figura 27: Encontro com a tumba de Farinata por Doré. Fonte: Capellari.



Figura 28: Encontro com a tumba de Farinata por Blake. Fonte: www.bc.edu

2.4.7 O Sétimo Círculo: o Minotauro.

Neste Círculo estão presentes os condenados pela Ira contra o próximo, guardados pelo que chama de “a besta de Creta”, o Minotauro, que se morde de raiva ao vé-lo, arrancando uma reação mais enérgica de Virgílio.

Os condenados a esta parte estão submersos em um rio de sangue fervente e são vigiados pelos centauros Nesso, Quirón e Folo, criaturas metade humana, metade cavalo, de origem grega, todos personagens de mitos e histórias de Grécia Antiga. Entre os condenados encontram-se Alexandre Magno, o Marquês de Ferrara; Dionísio, o Tirano de Siracusa; Átila, o Huno e outros personagens importantes que foram conhecidos pelo truculência e tirania de seus atos.

Na ilustração de Doré (Figura 29), ao contrário de Blake (Figura 30), o minotauro não parece assustador, mas melancólico, com as mãos na costa e a cabeça pesada. Já em Blake, o tom avermelhado traz um sentido de raiva, inerente ao círculo no qual se inserem. Aqui, Blake faz uma simbiose entre os centauros e o minotauro, colocando o corpo de homem com cavalos e a cabeça de touro, assustadora. Outra diferença entre os dois artistas está na métrica compositiva, pois assim como em outros exemplos, nota-se claramente a cenografia empregada por Doré, a montagem utilizando pontos de energia da tela para situar

as figuras mais importantes, algo que irá repetir em todas as obras. Já em Blake, o traço simplesmente flui como desenhos infantis sem uma preocupação formal ou estilística. Tal revelação torna explícita a motivação para a criação de ambos, pois enquanto um artista está comprometido com a adaptação para uma seleção literária, o outro produz para si, o que em muitos aspectos é um traço de contemporaneidade precoce no século XIX.

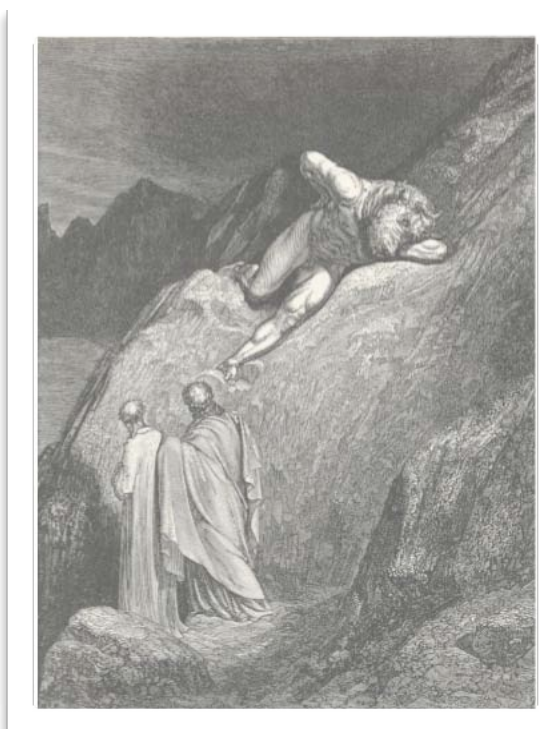


Figura 29: O Minotauro, de Doré. Fonte: Capellari.



Figura 30: O Minotauro, de Blake. Fonte: www.bc.edu

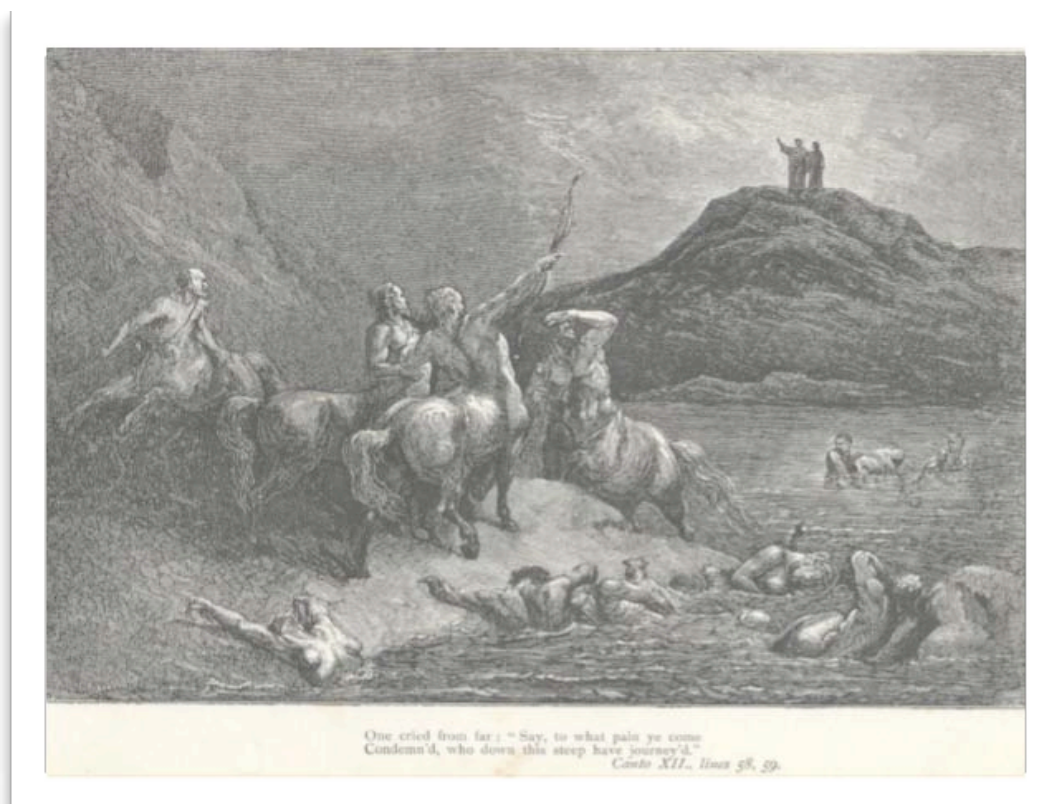


Figura 31: Os Centauros, de Doré. Fonte: Capellari.

2.4.8 O Vale dos Suicidas.

No segundo vale, um bosque verde de cor acinzentada, onde harpias fazem seus ninhos e gritos de dor onde não há ninguém são ouvidos.

As harpias são, de acordo com Corrêa (2005), monstros alados com corpo de ave e rosto feminino. Neste vale, os suicidas transformam-se em árvores e são submetidos à dores penosas de seus galhos quebrados criando feridas sangrentas. Também, neste vale, encontram-se os dilapidadores, pessoas que, em vida, trabalharam contra as posses, conhecidos também como perdulários. Dante os encontra nus, correndo e gritando que estavam fugindo da morte.

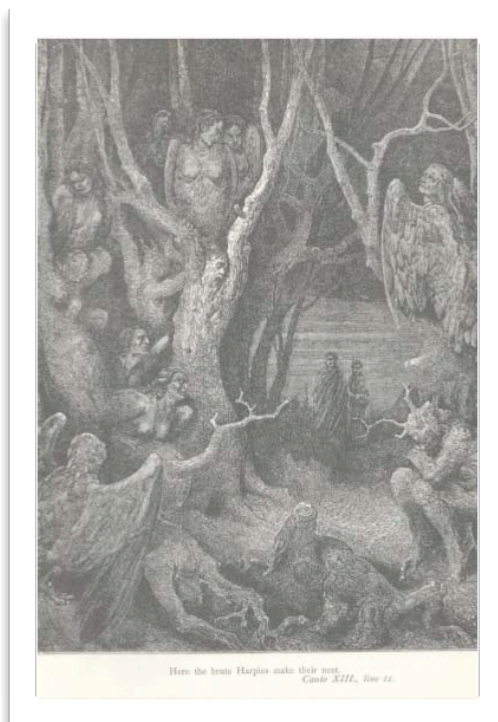


Figura 32: O Bosque dos Suicidas por Doré. Fonte: Capellari.

As árvores retorcidas descritas por Dante são representadas de forma alongada, e a diferença de gabarito entre essas figuras e os personagens de Dante e Virgílio mostra-se descomunal. Aqui, o sentimento de opressão está representado na confusão de imagens que se sucedessem entre vegetação e harpias.



Figura 33: O Bosque dos Suicidas por Blake.

2.4.9 A Chuva de Fogo.

Uma característica importante do Inferno na versão dantesca, é que ele não é todo feito de fogo, conforme reza a crença popular, mas o fogo faz parte de uma série de ferramentas de torturas, sendo mais uma delas. Na tumba de Farinata é visto, mas seu entorno parece frio e inóspito, já no Terceiro Vale, onde são punidos os violentos contra Deus, a Natureza e a Arte, ele aparece com muito mais importância do que em outros trechos da Comédia.

A construção em dois planos, um escuro e outro mais claro, por si só, já seriam suficientes para dar o aspecto dramático da obra, no entanto, a presença de uma linha diagonal formada pelo limite de uma multidão de corpos nus ajudam a revelar o sentimento de dor que o artista queria empregar a esta obra.

Neste círculo, Dante expõe diálogos com figuras notáveis de seu tempo, sem deixar de comentar a derrubada da natureza e a construção de diques para interromper o mar, além daqueles que, por serem homossexuais, são destinados a este círculo por também estarem cometendo crimes contra a natureza, fato que faz parte da maior parte das doutrinas cristãs até os dias de hoje.

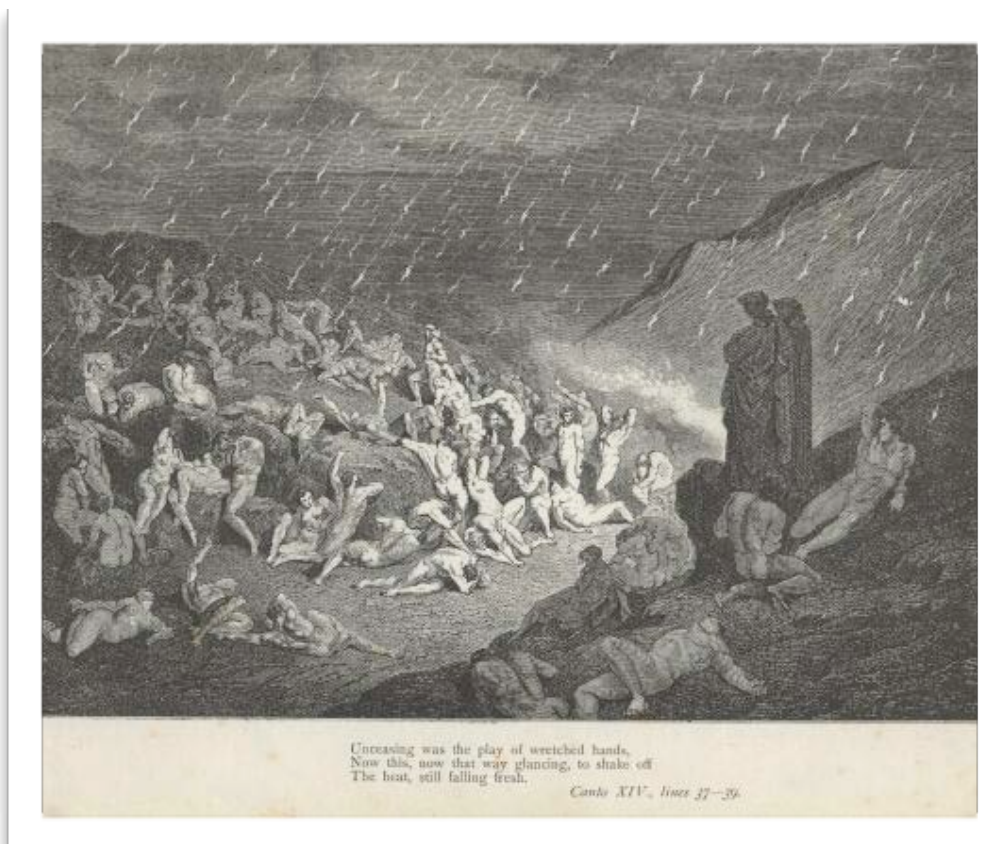


Figura 34: A Chuva de Fogo na visão de Doré. Fonte: Capellari.

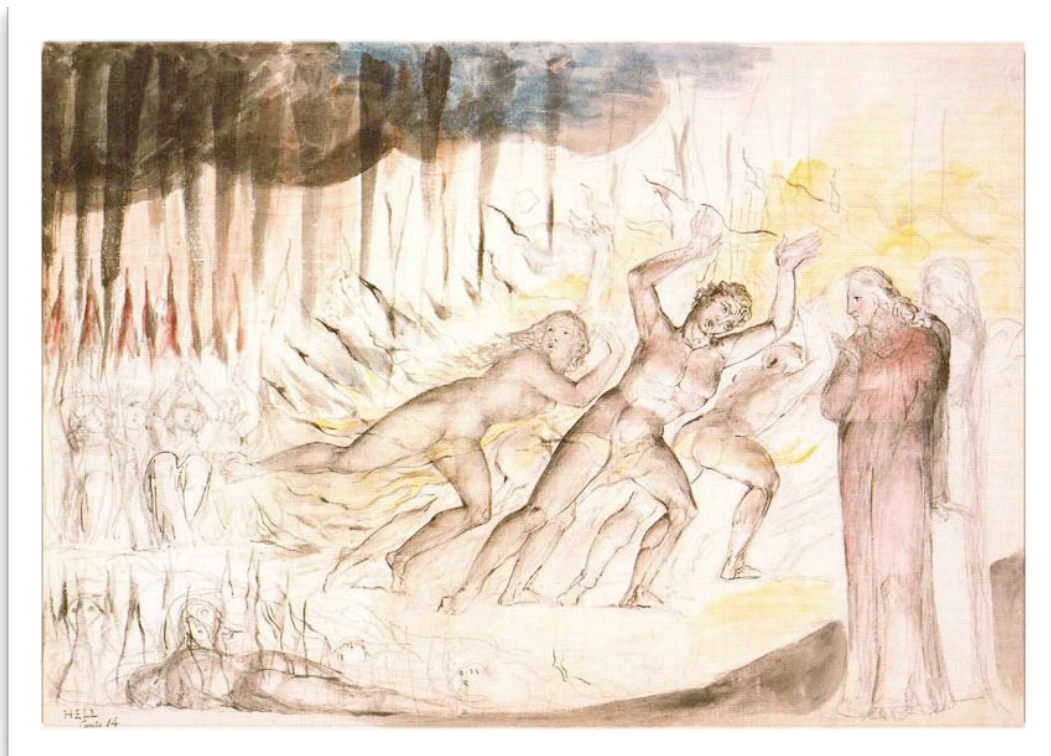


Figura 35: Os blasfêmios na visão de Blake.

Na imagem, a mesma ideia de representação, no entanto, sem nenhum compromisso formal com proporção e composição clássicas, mais uma vez evidenciando sua forma diluída de composição. No canto da tela, a figura dos dois poetas. De certa forma, a construção aparenta ter a mesma divisão compositiva, mas fica evidente as diferenças de estilo entre os dois artistas.

Entre os violentos contra a Arte, os responsáveis pela fraude e os usurários, que emprestavam dinheiro a juros. Dante mostra, na figura de Doré, o Gerion, que é o arquétipo da fraude. O poeta o descreve com a cabeça de um homem honesto e o corpo de serpente, pois a fraude sempre se manifesta como algo bom e andam à direita de Gerion, pois sabem que a fraude se apresenta como uma coisa direita. Mais sobre a criatura ele irá tratar no próximo Círculo.

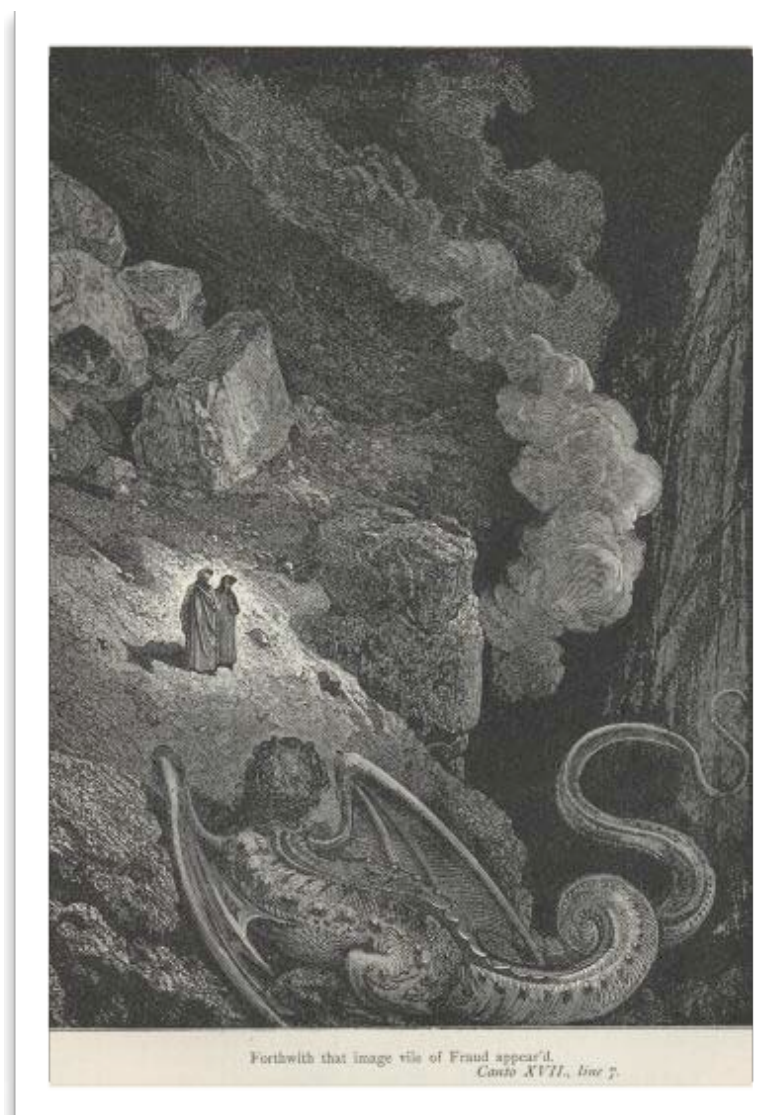


Figura 36: Gerion por Doré. Fonte: Capellari.

2.4.10 Oitavo Círculo: a Fraude Simples.

Neste círculo, Dante dispõe os fraudulentos em dez valas, ou seja, correspondente aos dez tipos de fraudes.

A primeira vala é destinada aos sedutores, a segunda aos adutores, a terceira aos simoníacos, que são clérigos na figura do Papa Nicolau III, culpados por usar a Igreja para ganhos próprios e de sua família.

A quarta aos magos e adivinhos, a quinta aos traficantes, aos hipócritas, ladrões, maus conselheiros e falsários, nesta exata ordem. Dante e Virgílio pegam uma ponte para trafegar por este círculo infernal, ponte que é retratada por Doré como um acidente geográfico e, por Blake, como um elo imaterial.



Figura 37: O Açoitamento dos Sedutores na visão de Doré. Fonte: Capellari.

A ponte em questão corta os muros do Inferno e dá vista a todas as valas deste círculo. Existem diferenças nas imagens feitas tanto por Doré quanto por Blake para esse círculo, assim como alguns pontos em comum. A começar pela caracterização dos demônios, que aparecem tanto em um quanto em outros com asas de morcego e chifres, além dos músculos que brotam do corpo como nas figuras da Escultura Clássica.

Entre as diferenças, Blake mostra suas imagens de demônios de forma quase cartunesca, por vezes sorrindo. As imagens de dor presentes nas figuras de Doré são amenizadas em Blake, que acaba por dar mais ênfase às mensagens que procura estabelecer através das imagens, como nas mãos dos magos (Figura 39) que ostentam símbolos gnósticos. Em Doré, as imagens de dor e desespero acompanham um leque de referências, como na figura dos hipócritas (Figura 40), em que Caifás, o sacerdote que instigou os fariseus a crucificar Cristo aparece crucificado no chão, mas na composição aparenta estar crucificado de cabeça para baixo.

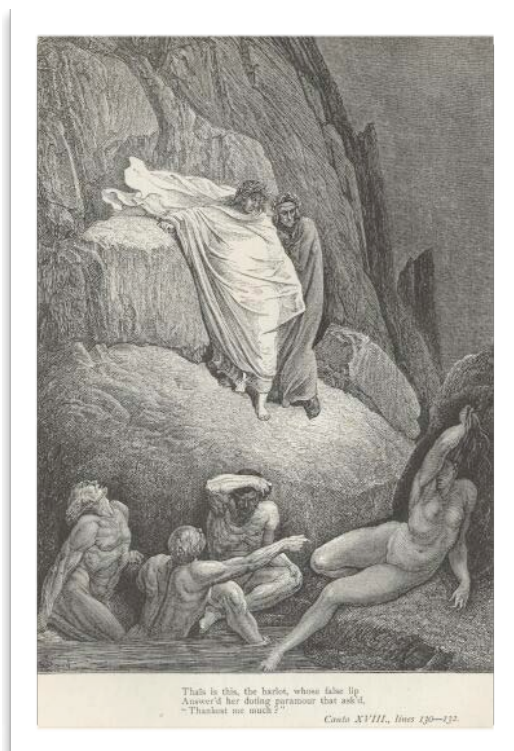


Figura 38: Aduladores e Lisonjeadores, na visão de Doré. Fonte: Capellari.

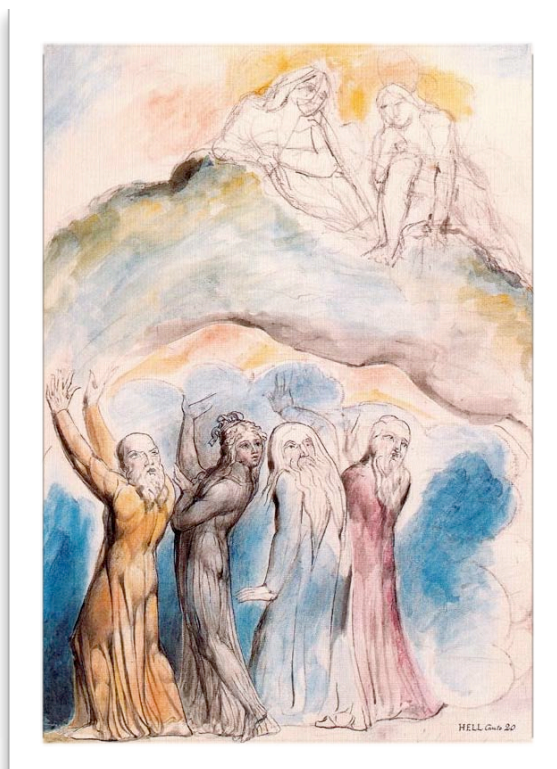


Figura 39: Magos na visão de Blake. Fonte: www.bc.edu

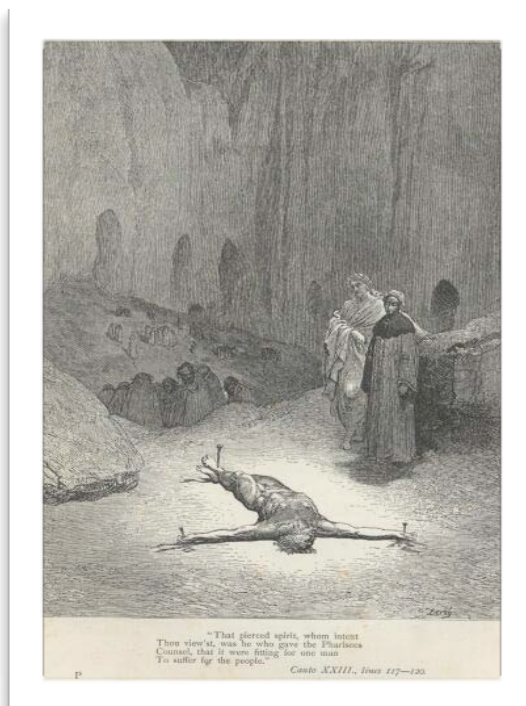


Figura 40: Hipócritas. Fonte: Capellari. Fonte: www.bc.edu

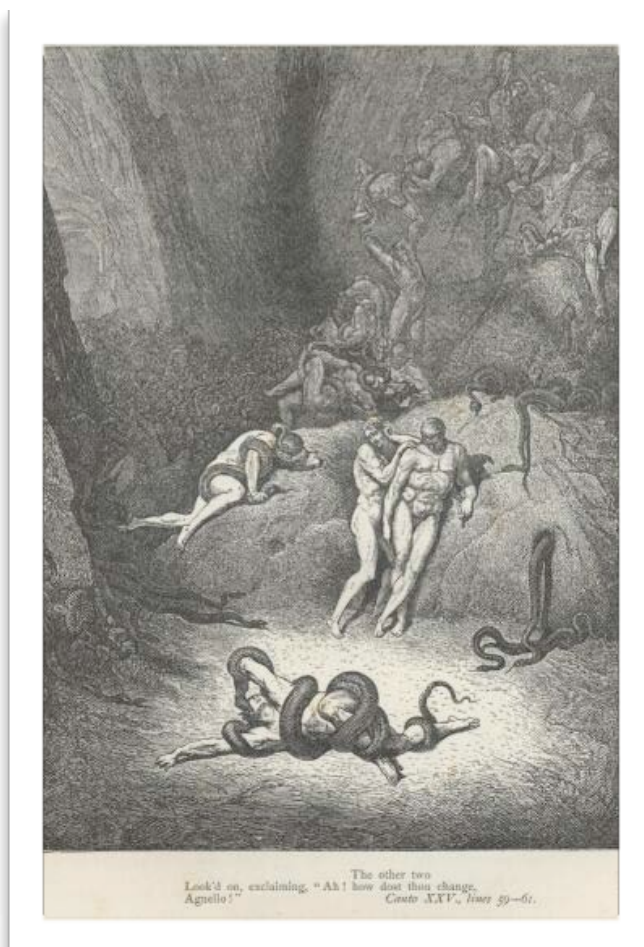
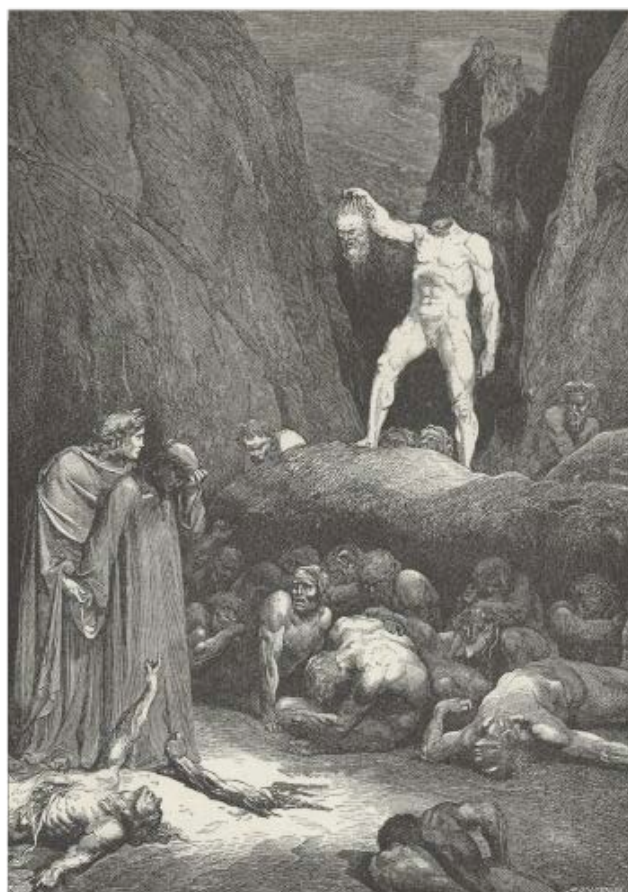


Figura 41: Ladrões. Fonte: Capellari. Fonte: www.bc.edu



Figura 42: Os maus conselheiros. Fonte: www.bc.edu



By the hair
It bore the sever'd member, lantern-wise
Pendent in hand, which look'd at us, and said,
"Woe's me!"

Canto XXVIII, lines 216-219.

Figura 43: Os Cismáticos e Intrigantes. Fonte Capellari.

2.4.11 Nono Círculo: *Vexilla regis predeunt inferni*⁴².

Dante confunde dois gigantes com torres, achando se tratar de uma cidade, fato que é logo corrigido por Virgílio ao lhe explicar que são Titãs. De acordo com Capellari (2007), esses gigantes eram seres mitológicos gregos que, ao se oporem aos deuses do Olimpo, foram derrotados e legados ao submundo. De acordo com a autora, essa referência encontra sincretismo no Cristianismo, relacionando ao golpe semelhante que Lúcifer tentara dar no Céu, fato que resultara na sua queda.

É providencial a presença desses gigantes nesta parte do Inferno, pois é onde encontrarão Lúcifer, no centro mais profundo do Inferno. Lá, Dante encontra-se com três gigantes: Efilte e Briante, que participaram da Titanomaquia⁴³ contra Júpiter e, por isso, estavam acorrentados; e Anteu, outro gigante que encontrava-se livre por não ter participado do levante, e que ajuda os poetas a partirem ao centro do Inferno. Mais uma vez, as visões de Doré e Blake são diferentes, no primeiro, um ser barbudo como um apóstolo, o próprio Dante descreve um dos gigantes como parecido com a figura de São Pedro (DC, Canto XXXI, 59), o que pode ter influenciado na escolha de imagem feita por Doré (Figura 45), enquanto Blake o mostra mais próximo da figura de um deus grego, com cabelos loiros e musculatura evidente. (Figura 46).

No último Círculo Infernal, encontram-se os piores castigos destinados aos piores pecadores, mas ao contrário do popularmente conhecido, não é o fogo o elemento que impera nesta parte do submundo, mas o gelo. Capellari (2007) na sua pesquisa sobre a representação do mal levanta sua teoria sobre isso:

Ao contrário do fogo, o gelo revela uma ausência de movimento. Quando congeladas, as coisas ficam estagnadas, paralisadas, na posição em que se encontravam quando o gelo as petrificou. Esta parte do Inferno era destinada aos traidores. Dante pode ter querido representar com este frio dois aspectos: a solidão de uma pessoa que trai o seu próprio país ou seus próprios amigos e a estagnação das idéias daqueles que não aceitam algo diferente do que pensam. (CAPELLARI, 2007, p. 222).

Esse elemento irá se repetir até a última imagem do Inferno, onde aparece a figura de Lúcifer emergindo do centro da Terra com três faces, em que cada uma mastiga um traidor histórico. As três faces de Lúcifer são uma amarelenta, outra preta e a principal, vermelha, simbolizando, respectivamente, a impotência, a ignorância e o ódio. Os três traidores mastigados por cada uma das faces são Judas Iscariotes (traidor de Jesus), Brutus e Cássio (traidores de César).

⁴² Anuncia-se o Rei do Inferno.

⁴³ Na mitologia grega, a Titanomaquia consistiu na vitória dos deuses do Olimpo sobre os Titãs.

Esta última representação de Lúcifer (figura 47) o mostra como um ser monstruoso, de acordo com as mudanças imagéticas das representações dos demônios na Alta Idade Média. Aqui, Lúcifer tem seis asas de morcego e, para Dante, sua aparência feia deve-se ao fruto de seus atos. Ao contrário dos homens, os anjos não possuem livre arbítrio, são seres designados para determinadas tarefas no Cosmos, daí a sua aparência ser fruto da decadência por que passou.

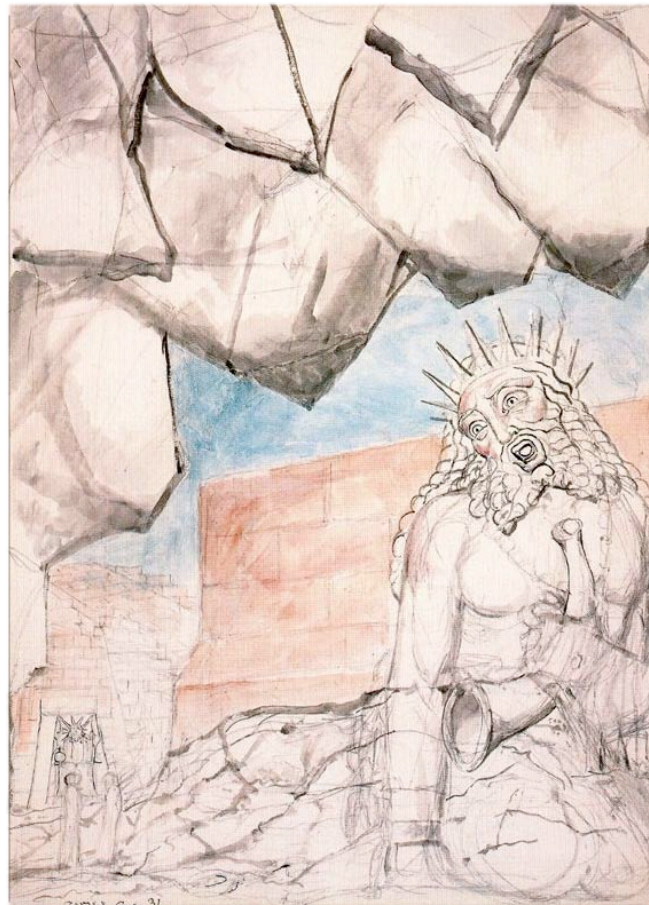
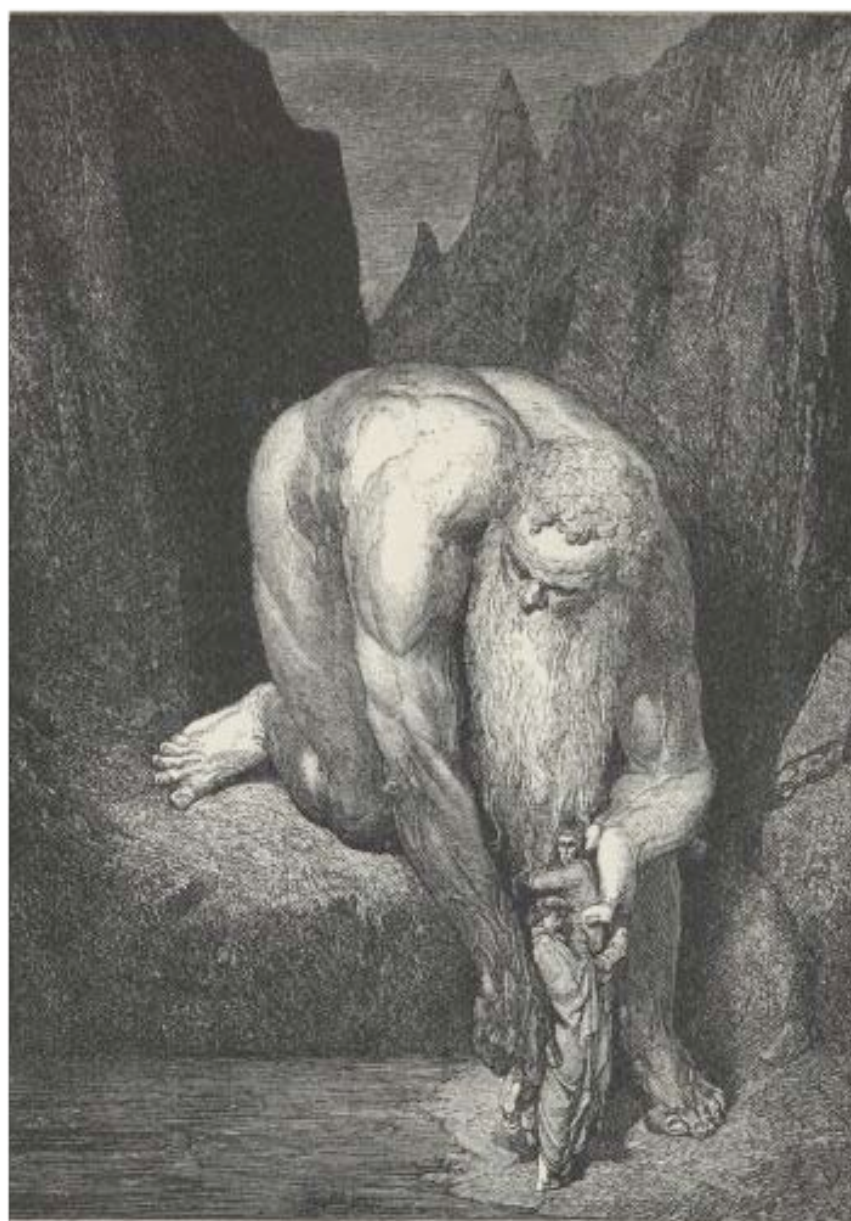


Figura 44: Efialte, na visão de Blake. Fonte: www.bc.edu



Yet in the abyss,
That Lucifer with Judas low ingulfs,
Lightly he placed us. *Canto XXXI, lines 133—135.*

Figura 45: O Titã na visão de Doré. Fonte: Capellari.

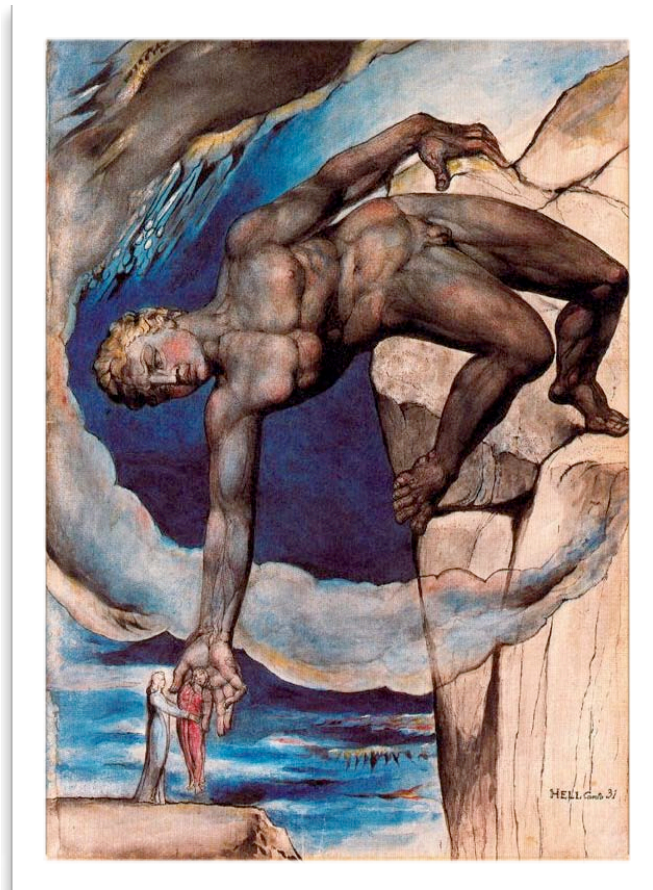


Fig. 46: O Titã na visão de Blake. Fonte: www.bc.edu

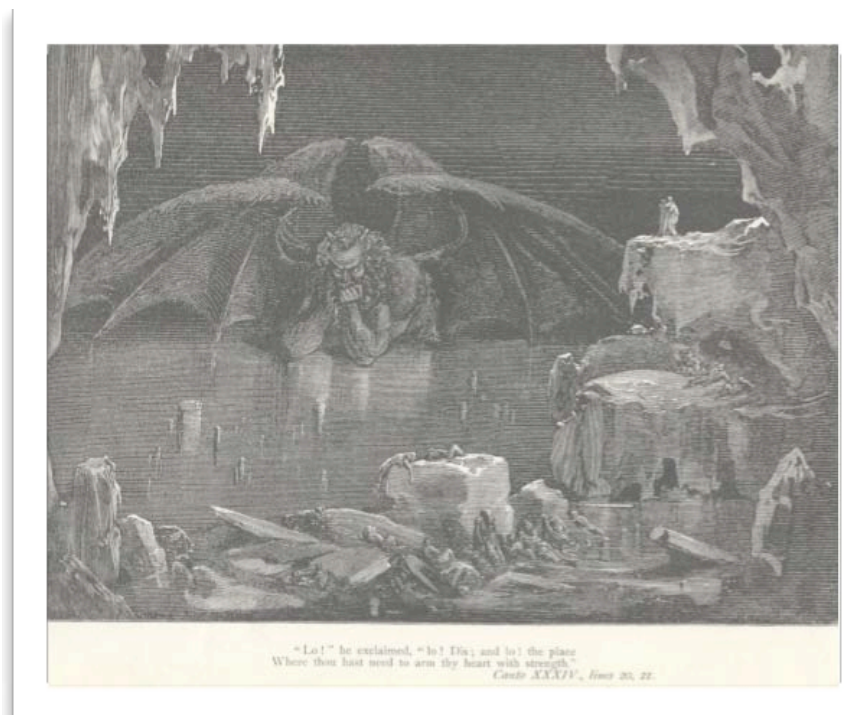


Figura 47: Lúçifer, na visão de Doré. Fonte: Capellari.

2.5. RETRATOS DO ARTISTA.

Todos os retratos de Dante foram criados após a sua morte, no entanto, é a partir de uma descrição de Giovanni Bocaccio (1313-1375), o maior entusiasta de Dante em seu tempo e também seu maior biógrafo, que é considerada ponto de partida para todos os retratos de Dante que viriam no futuro, conforme atesta Sterzi no trecho abaixo:

Paralelamente às passagens auto-biográficas encontradas nas obras do próprio poeta, sobretudo na Vida Nova e na Comédia, a narrativa da sua vida por Bocaccio está na origem da imagem de Dante que perdura até hoje. Este feito é tão mais assombroso se lembrarmos que Bocaccio jamais conheceu Dante pessoalmente, baseando seu relato naquilo que ouviu de interlocutores do biógrafo. (STERZI, 2010, p.22).

Sterzi traz também a própria descrição feita por Bocaccio:

Foi [...] este nosso poeta de estatura mediana, e, depois que chegou à idade madura, andou bastante curvado, e era o seu andar grave e tranquilo, sempre muito elegantemente vestido naquele traje que era conveniente à sua maturidade. O seu rosto era alongado, e o nariz aquilino, e os olhos antes graúdos que pequenos, as maxilas grandes, e o lábio baixo avançava em relação àquele de cima; sua pele era morena, e os cabelos e a barba espessos, negros e crespos, e sempre na face melancólico e pensativo. (BOCACCIO citato por STERZI, 2010, p. 23)

Há, no entanto, uma contradição entre essa descrição e os retratos vindouros, pois em nenhum deles Dante é apresentado com barba. Observa-se os exemplos a seguir em ordem cronológica:

2.5.1 Domênico di Michelino (1417-1491).

Primeiro retrato de Dante, encontrado hoje em Duomo, na Catedral de Santa Maria del Fiore, na cidade de Florença.



Figura 48: Retrato de Dante por Domênico di Michilino (1465).

Sterzi faz uma breve descrição do retrato, que ilustra o sentimento de Dante para com a Cidade: “Com a mão esquerda parece oferecer sua Comédia à Florença, que aparece ao fundo, distanciada, com seus portões cerrados (a cidade afinal o banira). Com a mão direita o poeta aponta os três reinos do além-túmulo.” (STERZI, 2010, p.23).

A forma como é apresentado o poeta, de túnica vermelha, a coroa de louros e sem barba, iria acabar por se repetir nas demais representações dos artistas que viriam depois.

2.5.2 Andrea del Castagno (1421-1457).

Outro pintor florentino na linha de Giotto, seu retrato de Dante encontra-se hoje na Galeria Uffizzi, de Florença, seguindo a mesma descrição convencional da imagem pictórica do poeta florentino.



Figura 49: Dante por Andrea del Castagno. (Data Indefinida).

2.5.3 Sandro Botticelli (1445-1510).

O renomado pintor renascentista desenvolveu alguns desenhos e pinturas inspirados em Dante que encontram-se hoje na Royal Academy of Arts de Londres.

A imagem abaixo apresenta um perfil de Dante que denota suas características caricaturais, sendo o nariz e o queixo as mais preponderantes. É uma das

imagens mais famosas do poeta e servirá de inspiração para outros artistas que virão depois dele.

Outro elemento interessante desta obra é que a partir dela, Dante começa a ser representado com uma folha de louro adornando a cabeça (Figura 50). Como foi visto anteriormente, o louro tinha significados ligados às suas características e de acordo com Udo Becker (1999), a coroa de louro era utilizada como “condecoração de realizações especiais no campo das ciências e das artes (especialmente arte poética).” (BECKER, 1999, p. 172). Tal símbolo, será visto na obra de Rafael de Sânzio (1510), Luca Signorelli e, mais tarde, nos trabalhos de Gustave Doré no século XIX.

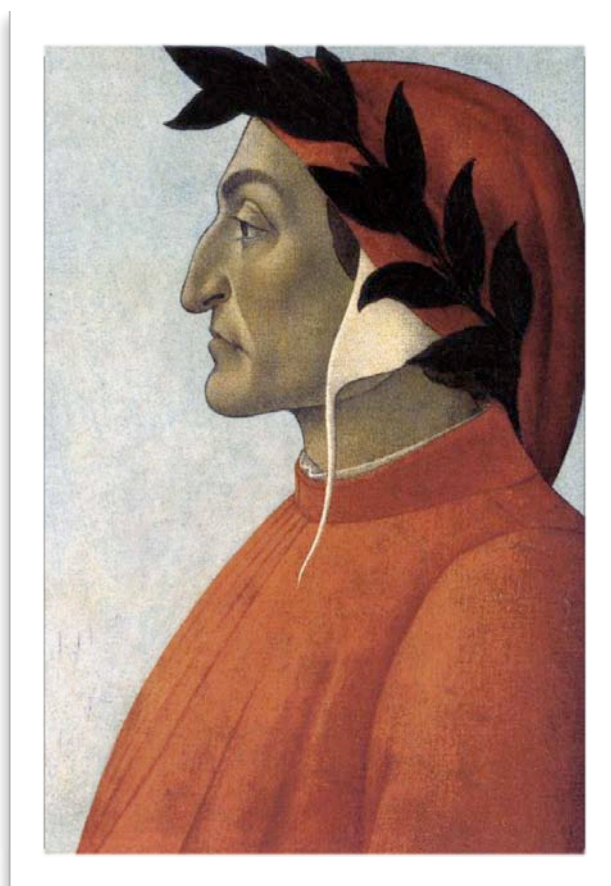


Figura 50: Dante por Botticelli (Royal Academy of Arts, Picadilly, Londres, entre 1480 e 1485).

2.5.4 Rafael de Sanzio (1483-1520).

Rafael era o pintor renascentista por natureza, tanto que, alguns historiadores da Arte, situam o Renascimento no período que envolve sua vida e morte. Em *A Discussão Sobre o Santíssimo Sacramento*, Rafael inaugura seu primeiro afresco para o Papa Júlio II, que representa o triunfo da religião e verdade espiritual. Nesta, ele situa o poeta florentino entre as grandes personalidades da Igreja, mas seu desenho acentua ainda mais as

características do queixo e do nariz (ver Figuras 51 e 52). Este afresco foi produzido entre 1510 e 1511 e possui largura da base igual a 770 cm. Está situado na Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vaticano.

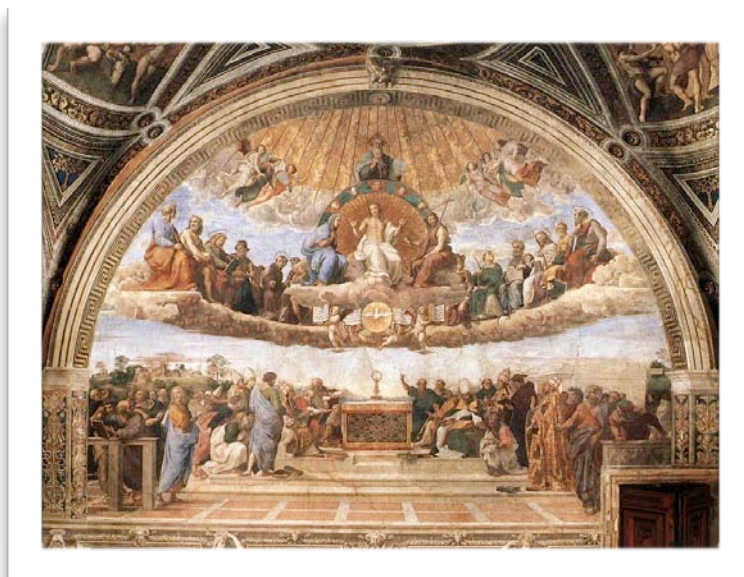


Figura 51: Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vaticano.



Figura 52: Detalhe do Afresco.

2.5.5 Luca Signorelli (1445 - 1523).

Apesar de ser um pintor renascentista menos famoso, foi considerado um dos grandes mestres da pintura de seu tempo, seu retrato de Dante é um afresco presente em uma catedral de Florença nos dias de hoje.

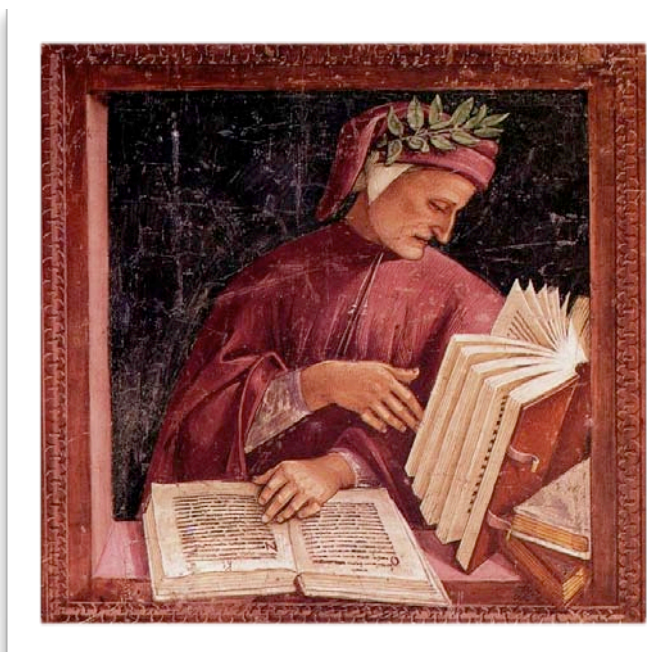


Figura 53: Afresco na cidade de Florença.

2.5.6 Eugene Delacroix (1798-1863).

A Barca de Dante, Museu do Louvre. No século XIX, a leitura de Dante tornou-se um lugar comum entre os poetas modernos e seus estudos tiveram reverberação entre os artistas desse século, conforme fala Sterzi:

Dante - em alguns aspectos medularmente medieval, em outros anunciador dos novos tempos que seriam conhecidos pelo rótulo impreciso de “Renascimento” - só alcançou uma mais ampla legibilidade nos séculos XIX e XX.: sem medo de anacronismo, pode-se dizer que sua obra é, em alguma medida, um fenômeno romântico e moderno. Francesco D’Ovidio tem razão quando em 1901, lembrando a então recente proliferação dos estudos dantescos, diz que o “século XIX” se pode, por outros motivos, ser definido como o século do vapor ou da eletricidade ou das ordens livres ou das reivindicações nacionais, nós poderíamos com idêntica razão saudá-lo como o século de Dante. (STERZI, 2010, p.23)



Figura 54: A Barca de Dante, Museu do Louvre, Paris.

Tais estudos, também se referiam a outro artista dessa época, Gustave Doré, autor das mais conhecidas ilustrações sobre a obra dantesca e William Blake, que serão analisadas, posteriormente, nas referências visuais.

3. O INFERNO DIGITAL

3.1 CIBERCULTURA.

Hoje em dia, nas grandes capitais do planeta, há um campo híbrido entre o universo virtual e o urbano, entre a arquitetura das cidades e as redes invisíveis que se estabelecem através dos meios telemáticos e das novas tecnologias comunicacionais e, como tal, surge dessa fusão uma cultura própria, que chega até nós como cibercultura⁴⁴. Os conceitos básicos referentes à concepção de cibercultura são uma matéria composta por elementos da cultura urbana, da virtualização dos espaços e da recente cultura de convergência das mídias que envolve, entre outras coisas, a web 2.0⁴⁵.

É a partir desse ponto de vista que o ciberespaço se apresenta como o conceito relativo ao campo de dados virtuais estabelecidos pelas redes telemáticas⁴⁶ e, com ele, o entendimento do próprio espaço das cidades se transforma, partindo para aquilo que o estudioso da cibercultura Roy Ascott (LEÃO, 2002), chama de Cibercepção do Espaço. Esta cibercepção, não passa exclusivamente pelo espaço virtual, mas pela fusão entre o urbano e o virtual, e contendo todos os elementos que a contemporaneidade traz. Portanto, conceitos como o sublime tecnológico⁴⁷ do estudioso italiano Mário Costa (1995) e de espaço informacional do pesquisador de Cidades Digitais José Firmino (1998), farão parte com o não-lugar de Marc Augé (1995) e com as formas de imersão e a imagem.

Tais elementos estudados irão abrir campo para o entendimento dos processos de imersão que cobrem a Arte Contemporânea, bem como da interface e das

⁴⁴ Pode ser tomado como exemplo desse campo as recentes manifestações que ocorrem em 2011, no mundo árabe, no Egito, na Tunísia, ou mesmo manifestações culturais, conhecidas como flashmobs, em que os usuários da web utilizam as redes sociais para promover eventos, tanto de natureza artística, comercial ou mesmo política. Além desse exemplo, existe o exemplo das operações financeiras, na maioria, através de computadores, tanto em bolsas de valores como em operações bancárias. Acrescente-se a isso, o controle do tráfego aéreo, as compras *on-line*, conhecidas como *e-commerce* e os serviços públicos disponibilizados na rede, conhecido como *e-government*.

⁴⁵ Web 2.0 é um termo criado, em 2004, pela empresa americana O'Reilly Media [1] para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em *folksonomia*, redes sociais e Tecnologia da Informação. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação e participação que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0>. Acesso em jan. 2011.

⁴⁶ De acordo com Mário Costa (1995), considera-se como redes telemáticas, todas as redes de comunicação estabelecidas desde o telégrafo até a internet. No caso do ciberespaço, no entanto, este conceito aplica-se somente à rede mundial de computadores, a *wold wild web*.

⁴⁷ O conceito do Sublime Tecnológico é aquele em que a transposição do sublime kantiano remete à incapacidade do homem ante a compreensão do universo tecnológico que as neotecnologias comunicacionais vem transformando desde a difusão do rádio até os tempos da web.

tecnologias conectivas presentes na cibercultura e importantes para o desenvolvimento de qualquer projeto cultural na web.

Para a execução do exercício poético de transposição do Inferno de Dante na cibercultura, tais entendimentos influenciaram diretamente nos métodos e propostas escolhidas para o projeto, pois, além da imagem visualizada por artistas para o Inferno da Divina Comédia, a imagem nos tempos de hoje contém elementos híbridos capazes de fundir o espaço virtual com o real, recurso impensável até o surgimento da cibercultura. Além disso, existem formas de exposição dos círculos infernais que situam-se bem no campo da imagem digital, seja utilizando-a como fim, em que as imagens são geradas com a finalidade de abastecer a web, seja utilizando-a como meio, onde tais imagens são geradas em outro campo, mas reverberam significados novos no ciberespaço.

Sendo assim, passa-se inicialmente à compreensão do próprio ciberespaço, suas características e como ele influi no nosso cotidiano.

3.2 O CIBERESPAÇO.

Para entender o ciberespaço, é necessário tomar como referência aqueles que já estudam o fenômeno da virtualização do espaço como, por exemplo, o pesquisador do audiovisual Philipp Quéau (In PARENTE, 1999) que define Realidade Virtual como uma "base de dados gráficos interativos explorável e visualizável em tempo real, sob forma de imagens sintéticas tridimensionais de forma a dar sentimento de imersão na imagem". Daí extrai-se que o ciberespaço é uma representação de informações algorítmicas através de imagens que nos dão a falsa sensação de tridimensionalidade para permitir a expansão mental de seus usuários e, com isso, garantir a função inicial de mediação e propagação da informação.

O termo ciberespaço surgiu da teoria cibernética e foi popularizado com o romance de 1982, *Neuromancer*, escrito por William Gibson (FARIA, 2008, p. 78). Outro pesquisador da área, Peter Andes (In DOMINGUES, 2003), postulou alguns princípios para o entendimento do ciberespaço, a começar pelo fato deste ser uma construção mental, fazendo parte das relações de leitura da imagem que os seres humanos estabelecem com símbolos, situando o ciberespaço como um espaço total e unicamente simbólico.

Outro elemento importante postulado pelo autor, está no fato do ciberespaço ser uma replicação das atividades do espaço físico presente nas cidades contemporâneas, estando, portanto, sujeito à reações materiais para ações virtuais como contas de banco, onde o valor econômico está inserido em números virtuais e não mais na quantidade de papel-

moeda existente na carteira.

Por isso, definir virtual como aquilo que não é real está longe da realidade. O Virtual pode ser o espelho da Alice⁴⁸, um mundo à parte em uma realidade diferente, tal como põe a série Matrix⁴⁹, mas as ações proferidas neste universo encontram replicações na realidade física.

O ciberespaço também pode ser entendido através do uso de metáforas. Anders afirma que o ciberespaço depende de metáforas, não somente por seu uso, mas por seu ser (In DOMINGUES, 2003). A sentença de Adams faz sentido se completar a afirmativa supracitada das replicações do espaço virtual no meio físico, pois para entender as mensagens de qualquer natureza é necessária a leitura de um código comum, e estes ocorrem por meio de associações do mundo natural, extraídos de contextos sociais e psicológicos, tal como será abordado por Kerckhove (In DOMINGUES, 2003) mais adiante quando for falado de imersão.

Também de acordo com Queáú e Adams, é correto sentenciar que o ciberespaço cria modelos próprios e sua rede de significados. A relação com o mundo virtual é dada por meio delas e, se assim não o fossem, bastaria que se entendessem o universo de algorítmicos expostos em letra verde na tela do computador⁵⁰. Mas a própria evolução tecnológica desde os testes no Xeroxparc, na década de 1970⁵¹, até hoje, possibilitou o uso da hipermídia⁵² e, para com esta, a criação de uma rede simbólica própria, onde pode utilizá-la não só para a interação homem-homem, como também para a interação homem-máquina.

O teórico da cibercepção e da realidade aumentada, Roy Ascott (LEÃO, 2003) expõe a mudança em curso decorrente dessas interações. O ser humano muda conforme muda a tecnologia, seja para comunicar-se, seja para arar a terra⁵³. É notório que, nos últimos anos, as mudanças provindas da hipermídia são mais nítidas nas relações entre homens ou entre homem e máquina nos grandes centros urbanos.

⁴⁸ Aqui faço uma clara referência à personagem do escritor inglês Lewis Carrol, em Alice no País das Maravilhas (1865) e Alice no País dos Espelhos (1872).

⁴⁹ De acordo com o site Wikipédia.com, *The Matrix* (No Brasil, **Matrix**) é uma produção cinematográfica norte-americana e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado por Keanu Reeves, no papel de Neo.

⁵⁰ As primeiras interfaces dos computadores, de acordo com Steven Johnson em *A Cultura da Interface* (1997), eram formadas por linhas de comando apresentadas como letras verdes no fundo negro da tela do computador.

⁵¹ De acordo com Jonson (2001), os primeiros computadores com interface gráfica foram desenvolvidos pela equipe do Xerox Parc, em 1970, em Palo Alto na Califórnia. Nesta, a noção de desktop e o uso do mouse eram empregados pela primeira vez, muito embora não tenha sido um sucesso comercial, serviu de base para o sistema da Apple, que se popularizou na década de 1980.

⁵² Hipermídia é a fusão dos termos hipertexto e mídia. Pierre Levy (1999) coloca que o hipertexto é um texto em rede enquanto que mídia é o suporte ou veículo da mensagem (LEVY, 1999, p. 61).

⁵³ Um dos exemplos que mostram as modificações biológicas no homem diz respeito à mudança ocorrida na Alta Idade Média nas técnicas de arado.

Apesar da web não possuir limites geográficos definidos, existe um mapa de consumo de tecnologia, onde se pode ter uma ideia do que corresponde ao centro e à periferia desta nova geografia, muito embora, os últimos acontecimentos econômicos mundiais mostrem que esta realidade está em plena mudança, onde países emergentes, antes registrados à margem do mercado consumidor de Tecnologia da Informação (TI) como Índia, Brasil e China tornam-se um dos mercados mais abrangentes da cultura digital e algumas referências de uso de dispositivos presentes na web como o Facebook⁵⁴ e outras redes sociais já são mais populares nesses países que em centros mais desenvolvidos.

O fato é que o desenvolvimento da cultura digital, em escala global, muda a relação do homem com o espaço, tomando uma nova forma, que Ascott chama de cibercepção, relação envolvente entre o espaço virtual e o espaço urbano com todos, mudando a nossa cognição deste mundo face às tecnologias que permitem a expansão do *self*⁵⁵.

3.3 A CIBERCEPÇÃO DO ESPAÇO.

A definição de cibercepção tratada por Roy Ascott (In LEÃO, 2002), vai além do limite da tela dos computadores, ela diz respeito à expansão das faculdades mentais cognitivas dos homens na contemporaneidade, visto que, tais artefatos, são aqui encarados como máquinas cerebrais, isto é, máquinas que permitem a expansão do *self* e onde os computadores citados não correspondem aos PCs do escritório ou de casa, mas cada aparelho que permite uma nova forma de conexão em rede⁵⁶, tornando possível a imersão através de um labirinto em que a construção de significados fica por conta dos usuários, ou melhor dizendo, interatores⁵⁷, pois também nos portamos como autores do conteúdo existente neste campo de dados que é o ciberespaço, observe o que ele relata a seguir:

"As tecnologias pós-biológicas possibilitam que nos envolvamos diretamente em nossa própria transformação e estão ocasionando uma mudança qualitativa em nosso ser. A faculdade emergente da cibercepção, nossas interações de percepção e cognição artificialmente acentuadas, envolve a tecnologia transpessoal de redes globais e a cibernídia. Estamos aprendendo a ver de novo os processos de emergência da Natureza, o fluxo midiático planetário, enquanto ao mesmo tempo repensamos as possibilidades da arquitetura de novos mundos. A cibercepção não apenas implica um novo corpo e uma nova consciência, mas também uma redefinição de como podemos viver juntos no interespaço entre o virtual e o real."
(ASCOTT apud LEÃO, 2002, p.53)

⁵⁴ Facebook é uma rede social criada em uma universidade americana, em 2006, que se comporta como uma plataforma de convergência. Disponível em: < www.facebook.com >.

⁵⁵ *Self* em inglês significa "ser" e é um termo constantemente utilizado para empreender este novo ser que se traduz tanto no espaço virtual quanto no euclidian.

⁵⁶ Além dos PCs (personal computers), celulares, tablets e a TV digital também desempenham papel de construção de significados e conexão em rede, tal apontamento será visto adiante quando for tratado da imersão.

⁵⁷ Uso aqui o conceito de interatores, como aqueles usuários da web que saem da atitude passiva em relação ao conteúdo e passam também a editar e produzir este conteúdo disponível na grande rede.

Mas algo também importante a ser levado em consideração, é que o ciberespaço se revela até nós através da imagem, pois a forma como captamos este universo se dá através da interface entre esses meios e nós, e como coloca Quéau⁵⁸ (In PARENTE, 1999), é capaz de situar a imagem enquanto lugar, pois ela perde função de mediação e torna-se modelo. A virtualidade é, assim, capaz de gerar relações capazes de tornar ela própria um objeto referencial:

A imagem virtual transforma-se num lugar explorável, mas este não é um puro espaço, uma condição *a priori* da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é um substrato dentro do qual a experiência viria a inscrever-se. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo a define exatamente. (In PARENTE, 1999, p. 38).

Essa condição de relacionamento com espaços simbólicos encontra parâmetro em Augé⁵⁹ (1994, p.71-109), quando este afirma que o espaço de consumo é parte integrante do não-lugar.

Para este autor, a definição de lugar pode vir das relações identitárias, históricas ou relacionais que são estabelecidas pela cultura com o espaço. Quando não há preenchimento destas três variáveis, podemos chamar o espaço de não-lugar. Para qualificar o espaço, então, é necessário antes estabelecer uma definição com a qual se possa trabalhar: o próprio Augé cita Michel de Certeau ao revelar que o conceito de espaço é, por si, mais abstrato que o conceito de lugar, pode ser o espaço um limite temporal, tornando clara a presença de mais uma dimensão na percepção da realidade, pode ser também um espaço geométrico, calculável, e ainda há de se mencionar o ciberespaço, uma variação virtual calculada matematicamente não para algo físico, mas como extensões cerebrais tal qual afirma Peter Anders (In DOMINGUES, 2003 p.47).

Uma definição correta se enxerga quando é dito que o espaço é delimitável, e se possui um limite, garante uma forma. Visualmente, a construção espacial é referida através da imagem com a qual ela revela, seja em fotos, cinema, ou mesmo a tela do computador. Os limites no ciberespaço, ao contrário do espaço euclidiano, são *per se* híbridos, diluídos, são editados pelo próprio usuário, dada a impossibilidade de se impor um limite geométrico. Esta concepção de espaço abre para o entendimento do sublime

⁵⁸ Uso este auto pelo mesmo tratar da imagem digital, detalhando as várias facetas que compõem o sentido de imagem. Diferencia a imagem digital da imagem fotográfica ou videográfica, abordando-a enquanto conteúdo e diferenciando-a da representação. A imagem digital, pela sua natureza matemática, adquire poder de linguagem, podendo criar ou reinventar o espaço. A capacidade de gerar imersão lhe confere nova potencialidade como modelo científico.

⁵⁹ Marc Augé, é o autor de “Uma Introdução à Supermodernidade: Dos Lugares aos Não-Lugares”, um dos primeiros estudos sobre as transformações do espaço contemporâneo.

tecnológico, conceito estabelecido por Mário Costa (1995) para este fenômeno da contemporaneidade.

3.4 O SUBLIME TECNOLÓGICO.

Para Kant, ocorre a sensação de sublime quando o homem se percebe como uma criatura muito pequena diante da "absolutamente grande" natureza. Acontece que a humanidade procura através de referenciais apequenar cada vez mais o mundo e, hoje, diante desta tela de computador de 14 polegadas em que escrevo esta dissertação, posso ver através da Google⁶⁰ o planeta inteiro como se estivesse na Lua. Sabia-se, na época de Dante, que a Terra era redonda, mas as representações do Globo só representavam o Hemisfério Norte, pois o poeta florentino situou a Ilha do Monte Purgatório no lado oposto à Jerusalém que, na época, era a cidade Santa para os cristãos.

Conforme é possível ver na imagem abaixo (Figura 55), Jerusalém está bem no centro do Velho Mundo, o outro lado do globo, corresponde ao Oceano Pacífico e com a tecnologia disponível em qualquer computador, é possível aquilo que Costa coloca como "Uma segunda via do sublime do qual falamos é representada pela domesticação tecnológica do absolutamente grande da natureza." (COSTA, 1995, p.39).

Logicamente, esta sensação de se ter o mundo em uma tela de computador não passa de uma ilusão provocada pelas neotecnologias comunicacionais, pois ainda assim, quando o homem sai do universo digital e confronta a natureza, ele percebe que as distâncias perfeitamente percorráveis no plano cartográfico estão muito aquém das medidas antropomórficas.



Figura 55: Googlemaps

⁶⁰ Google é a empresa que surgiu a partir de um software de busca na internet e hoje tem um império global focado em serviços gratuitos aos usuários da web. É quase tão onipresente na cibercultura que talvez esta nota seja irrelevante.

Esta rede infinita de conexões que permitem apequenar o mundo de hoje, insere o ser humano em um outro universo, onde o conceito de sublime retorna com parâmetros muito mais fluidos e híbridos para a concepção deste universo virtual, sublime este chamado por Costa (1995) de Sublime Tecnológico, termo que está relacionado com este momento da cibercultura que diz respeito à inserção da humanidade em uma consciência de rede. Costa (1995) argumenta que as tecnologias comunicacionais revelam um novo ser, indo além de uma nova linguagem, pois elas representam em si um novo sistema, que envolve máquinas neurais:

Elas não podem ser consideradas, de modo nenhum, na sua essência, como uma nova forma de linguagem, cujo destino é ainda e sempre aquele de encarregar-se das intencionalidades expressivas e comunicativas do homem: as novas tecnologias não são uma linguagem, são um ser que excede toda a paisagem interior ao sujeito e instaura uma nova situação material. (dimensão artística para a dimensão do sublime tecnológico) (COSTA, 1995, p. 39).

Tal sistema encaminha o homem para uma entidade por ele chamada de *hipersujeito planetário*⁶¹, pois o indivíduo se dilui em um sistema tecnológico que transcende o ser⁶², em conexões que dispõem um novo tipo de *homo-sapiens*. Várias pessoas encontram-se isoladas e perdidas ante ao novo sublime que se projeta a esta civilização. Costa (1995) coloca como uma terceira via do sublime a terribilidade de algo que transcende o humano:

Uma terceira via do sublime tecnológico consiste no domínio da terribilidade, na capacidade de converter a ameaça mortal de um expropriação radical do humano por ela representada em uma provocação que leve à definição de uma nova espiritualidade intelectual. (COSTA, 1995 p. 40).

Tais transformações sociais que no momento estão em curso, incorrem em modelos comportamentais diversos e totalmente diferentes dos padrões pré-estabelecidas na modernidade, a exemplo do que afirma Zigmund Bauman, sobre o isolamento e a indiferença que são em si, novas relações de poder: "Os princípios estratégicos favoritos dos poderes existentes hoje, são a fuga, evitação e descompromisso" (BAUMAN, 2001, p. 50).

No entanto, o ciberespaço abre caminho para novos tipos de gestão tanto no campo do capitalismo, quanto nas formas de governo, os chamados *e-commerce*⁶³ e *e-*

⁶¹ Segundo Teilhard citado por Costa: "... um estado superior de consciência, difuso nas franjas ultratecnizantes, ultra-socializadas, ultracerebralizadas da massa humana..." (COSTA, 1995, p.28).

⁶² Aqui adotado o termo *self*.

⁶³ *E-commerce*, é o termo empregado às relações de comércio existentes na internet e está dividida em dois tipos, o B2B e o B2C, que significam *business to business*, que trata de ações entre empresas e o *business to consumers*, que trata de ações de comércio direto ao consumidor.

*government*⁶⁴, o que demonstra que as transformações sociais em curso, oriundas da cibercultura alcançam aspectos diversos da vida, em que a relação com as imagens e com as interfaces de máquinas digitais são quase uma onipresença nas relações humanas.

3.5 INTERFACE.

Desde que o engenheiro da Universidade de Stanford, Douglas Engelbart apresentou o Mapa de Bits e Alan Kay, engenheiro do Xeroxparc, criou, nos anos 1970, as apelidadas janelas (JONHSON, 1997), a cultura ocidental obteve uma perspectiva visual da Sociedade de Informação que viria a se estabelecer nas próximas décadas.

De início, a interface porta-se como uma camada entre o operador humano e a informação, mas ao fazê-lo, ela torna todo o processo muito mais tátil e interativo. A interface visual como hoje é conhecida, popularizada nos computadores Apple e massificada pela Microsoft, fazem um apelo à memória visual humana, como comenta Jonhson (1997): “O apelo à memória espacial é parte essencial da interface gráfica contemporânea.” (JONHSON, 1997. p. 59).

Para o próprio autor, a forma como se relaciona com estas informações ainda seguem o padrão de sistemas operacionais como o MS-DOS e o Unix, que se dão por meio de linhas de comando.

Ainda citando Johnson (1997): “As primeiras guerras de interface foram de natureza basicamente cultural, envolvendo mais “estilos de vida” que outra coisa.” (JONHSON, 1997) A cultura da interface gráfica conheceu, em seu princípio, barreiras, sendo classificada como “coisa de hippie” ou de artistas e publicitários, enquanto que os altos executivos de Manhattan estariam fadados ao uso de interfaces mais “sérias”, de linhas de comando. Logicamente, o Windows 95 mostrou o fracasso desse tipo de sistema operacional.

A interface coloca-se então como uma camada metafórica entre o homem e a informação em meio digital. Metáfora porque a forma de manuseio das informações no sistema operacional tende a simular operações de uma mesa de trabalho (*Desktop*⁶⁵). Assim, quaisquer sistemas conhecidos hoje, procuram estabelecer uma correlação metafórica com vistas à navegação e manuseio do conhecimento de maneira que este processo se torne tátil e

⁶⁴ Esta é a denominação dada aos serviços governamentais que utilizam a web como veículo, hoje no Brasil é possível emitir certidões junto à Justiça Eleitoral, acompanhar processos, retirar via de CPF e enviar a Declaração de Imposto de Renda. Nos países desenvolvidos, esses serviços chegam a áreas como Educação e Saúde.

⁶⁵ Desktop é a tradução em inglês para escrivaninha. Quando Vanevar Busch na revista *Atlantic Review* propôs o seu MEMEX, um precursor analógico dos computadores atuais, ele o criou como uma escrivaninha com joysticks, usados para manusear as informações microfilmadas.

intercambiável, passível de possíveis atitudes e opções de escolha por parte do usuário. Dispositivos recentes, caso das TVs Digitais, celulares tipo *smartphones*, tablets e e-books, mostram a nova geração de sistemas em que a interface ganha aspectos dominantes de uma comunicação pragmática e ergonômica.

As características das informações dispostas para usuários obedece hoje princípios de Ergonomia e facilidade em seu uso conhecida como usabilidade. Em um mundo onde as informações são oferecidas instantaneamente e em massa, a usabilidade assume papel importante na eliminação da ocorrência de erros e insatisfações por parte dos usuários. De acordo com Nielsen (2002), existem cinco atributos que fazem com que haja satisfação do usuário:

- Ser fácil de aprender: o sistema deve ser fácil de ser compreendido para que o usuário possa rapidamente assimilar por onde começar;
- Ser eficiente na utilização: o sistema deve ser eficiente para que assim que o usuário aprenda como utilizá-lo e possa alcançar altos níveis de produtividade;
- Ser fácil de ser recordado: o sistema deve ser fácil de ser lembrado, para que o usuário possa voltar a utilizá-lo depois de algum período inativo, sem ter que aprender tudo novamente;
- Ter poucos erros: o sistema deve ter uma baixa taxa de erros, para que os usuários cometam poucas falhas durante a utilização e mesmo que cometam erros, consigam facilmente consertá-los. Erros incorrigíveis não devem ocorrer;
- Ser subjetivamente agradável: o sistema deve ser agradável de ser usado, para que os usuários fiquem satisfeitos ao utilizar a interface.

Tais atributos devem ser levados em consideração na criação das imagens que serão produzidas para a web. Existem constantes “erros” de usabilidade na criação de projetos artísticos para a web, por conta da liberdade poética empregada, ocorre, no entanto, que assim como outros artistas visuais devem aprimorar a técnica para realizar objetos, performances, esculturas e pinturas, no caso da webarte esta técnica deve ser também apurada. Além do desenho de Interface e suas propriedades de usabilidade, há o tamanho de arquivos de imagem, linguagem de programação mais adequada e velocidade de conexão como parâmetro para o exercício visual ou hipernarrativo proposto.

3.6 IMAGEM.

Na Semiótica, a imagem é, a princípio, uma representação de um referente e entre vários níveis de percepção, ela pode abrir um leque de significados, principalmente, se

observar a imagem enquanto mediação entre o espaço e o homem, como produtora de um universo simbólico ou como um código de criação das relações culturais entre os homens e o espaço.

Respeitando as premissas de Peirce apud Pignatari (1969), as imagens como signos podem implicar em três meios de interpretação: a icônica, indicial ou simbólica ou melhor, “A icônica, quando possui alguma semelhança ou analogia com o seu referente (...). A indicial ou index, quando mantém uma relação direta com o seu referente (...). Símbolo, quando a relação com o referente é arbitrária...” (PIGNARATI, 1969, p. 25) .

A Cultura Visual do mundo atual vive uma produção quase infinita de imagens oriundas dos mais diversos aparelhos e tipos de imagens. Há, no entanto, ferramentas massificadas que proporcionam a popularização da produção e o compartilhamento dessas imagens: a câmera digital e a web.

Historicamente, era necessário ao produtor de imagens, o domínio de determinada técnica para se produzir algo que, a priori, era um meio de expressão e interação com o ambiente. Hoje, porém, elas estão quase onipresentes na cultura urbana sem que necessariamente haja determinada intencionalidade na sua existência. Guatarri apud Walty (2000, p. 89) constata que a diversidade de imagens não significa por si só riqueza de sentidos, podem tornar-se iguais, repetitivas, previsíveis.

Logo, partindo para outro aspecto da imagem, cabe incluir o estudo das imagens técnicas que, de acordo com Flusser (2002, p. 13), são imagens produzidas por aparelhos e que “aparelhos são produtos da técnica que por sua vez, é texto científico aplicado”. Portanto, imagens técnicas são produtos indiretos do texto.

Flusser (2002) ressalta, também, que o caráter aparentemente não simbólico das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. Bem, dentro desta conceituação, ele alerta para o fato de que essas imagens são tão simbólicas quanto qualquer outra. Quando produzidas para outdoors, revistas ou qualquer peça publicitária ou artística, não só abrem um leque de significados em todas as suas intenções, como também abrem janelas para os universos pessoais existentes na composição de cada um.

Apesar de, como diz Flusser, sermos incapazes de decifrar tais imagens, elas estão presentes e são o principal componente das mídias, sobretudo, da hipermídia. De acordo com Walty (2000, p. 114) pode-se concluir que as imagens carregam uma significação cultural, com marcas geográficas, afetivas e religiosas. Quão maior for o número de códigos que alguém dominar, maiores são suas chances de interação com o mundo e a rede de significados que dele provém.

Para Flusser (2002), imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real, unidos pela cadeia ininterrupta de causa e efeito de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. Imagens, para Flusser, são mediações entre o homem e o mundo, e explica o porquê isso através do fato do mundo não ser acessível ao homem diretamente, mas por meio das imagens. Transportando essa questão para a mídia digital, depara-se com uma variedade de imagens e metáforas entre o ser humano, seu ambiente e o ciberespaço.

3.6.1 As Imagens do Inferno.

"Gods can not be bad and heroes can not be weak".⁶⁶
(Gaubes; Wulf, 1995).

Deuses não podem ser maus e heróis não podem ser fracos, essa é a imagem que a sociedade na cultura ocidental faz dos seus deuses e heróis. Muitas figuras históricas que emergem como heróis construtores de nações como os Estados Unidos e o Brasil, são do ponto de vista científico, pessoas comuns que se viram desafiadas ante a um fato único que as levou a uma atitude heroica. A imagem que chega às nossas gerações de tais personalidades no entanto, é muito mais romantizada e idealizada que a imagem dos fatos como realmente aconteceram. A este tipo de construção, dá-se o nome de *mimese*.

A mimese é um conceito relacionado à imagem em vários aspectos, entre os quais, na produção de modelos, imagens construídas de arquétipos e comportamentos que inferem na socialização. A mimese, quando relacionada ao amor e ao desejo, elementos abordados por esta pesquisa, torna-se algo mais profundo que, de acordo com Lumman apud Precht (2009): "é também um sistema social, formado por expectativas. Mais precisamente por expectativas largamente esperadas e, por isso, já fixadas – por códigos". Tais códigos estabelecidos desde o século XVIII consistem em você se projetar no outro, daquilo que seria o seu exemplo de relacionamento perfeito como casamento, namoro, desejo sexual, o *status* de garantir um bom partido seja pela aparência, ou seja, pelo lado financeiro.

O desejo, mesmo de forma inconsciente, procura ater-se a esse modelo de forma irracional, pois não contenta-se com o *ter* da outra pessoa, mas com o consumo, e só estará saciado quando não sobrar mais nada do outro.

Partindo desse contexto, caminha-se para as definições da mimese postuladas por Platão e elucidadas por Gunter;Wulser (1995) que bem podem ilustrar este objeto de pesquisa:

⁶⁶ Deuses não podem ser maus e heróis não podem ser fracos.

- **É um processo**, consiste em três elementos, sendo eles a representação, uma ocasião e um ponto de vista da ação mimética;
- **Criação de Modelos** pelas qualidades e habilidades que fazem de uma personalidade ou de algo ser um exemplo a ser seguido.
- **Uma metáfora**, pois enquanto a imitação caminha para o plágio, a mimese caminha para a metáfora, já que os elementos que a constituem escapam a um episódio específico, mas fazem parte de um processo e um modelo como foi explicado nos itens anteriores.

Na obra *República*, em que Platão devaneia sobre os conceitos de *mimesis*, ele se coloca na forma de diálogo disposta a explorar os vários conceitos e definições relacionadas à mimese:

Definições de *mimesis* para a educação.

- Produção de similaridades. "*Gods can not be bad and heroes can not be weak*" (GUNTER; WULSER, 1995, p. 35).
- Imagens mentais construídas de algo.
- Capacidade de transformação e necessidade de melhorar.
- Simulação. Os elementos compositivos não necessariamente são reais.
- É uma forma de representação. Vide o exemplo da Pintura e das Artes.
- Subjetivamente, a leitura do modelo mimético é diferente para cada indivíduo.

Além do amor e do desejo, os modelos criados a partir da mimese podem ser encontrados em diversas outras situações na vida, na expectativa das notas do boletim escolar de um filho, na medalha olímpica de um atleta de seu país, no comportamento que determinada estrela da música deve oferecer no relacionamento com os fãs e nos comportamentos sociais estabelecidos por profissões tradicionais como o Médico, o Delegado, o Prefeito e o Juíz.

A relação da mimese com o Inferno encontra-se justamente nos modelos e arquétipos encontrados, em A Divina Comédia, nos seus círculos infernais relacionados aos vícios. De acordo com Dante, vez por outra, ele encontrava uma figura de seu tempo arqueada ante a algum castigo eterno como Padres, Papas e políticos de sua época. Na outra mão do estudo da imagem para este projeto, existe a imagem de síntese, a imagem pela qual se

relaciona com a web.

Na cibercultura, as relações dos homens com as imagens mudam radicalmente. Surge a imagem de síntese, uma imagem que, por si só, é representativa, ou seja, não possui um referente, um modelo ou algum indício de representação. Exemplo maior disso são os *softwares*, uma imagem do software de edição de texto em que foi escrito este trabalho não é a representação de uma máquina de escrever, mas um programa de computador, uma imagem digital vivenciada e manipulada através de um dispositivo (Figura 56).

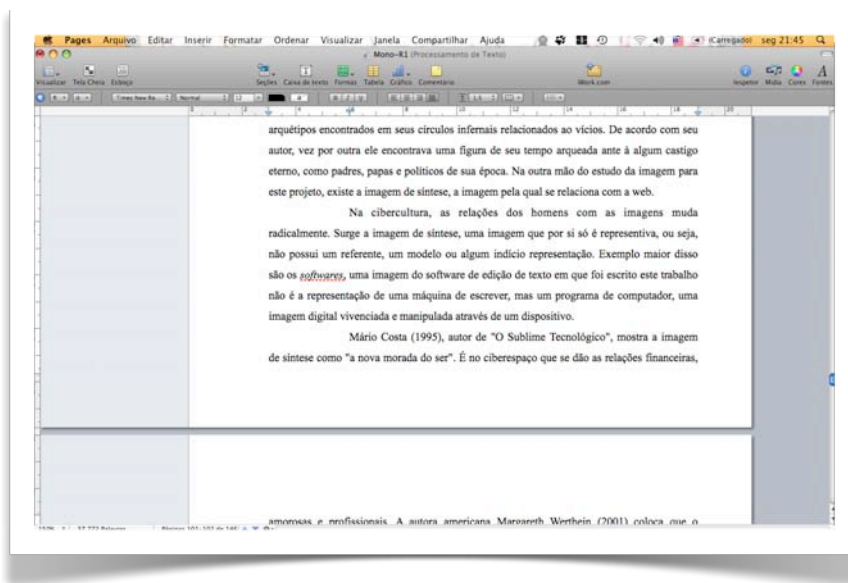


Figura 56: Imagem de um software.

Mário Costa (1995), autor de *O Sublime Tecnológico*, mostra a imagem de síntese como "a nova morada do ser". É no ciberespaço que se dão as relações financeiras, amorosas e profissionais. A autora americana Margareth Werthein (2001) coloca que o ciberespaço se abre às pessoas como a ideia de Nova Jerusalém se abria aos novos cristãos convertidos.

Conceitos à imagem de Síntese aqui explanado por Quéau (PARENTE, 1993) que fazem referência às imagens criadas a partir de códigos binários e que são representadas por modelos. Quéau (PARENTE, 1993) revela que a imagem de síntese é antes de mais nada linguagem. Propondo um código de signos que baseiam-se em contextos variados, transportando significados de acordo com épocas, configurando um processo dinâmico de projeção da imagem no meio digital, essas imagens criam modelos que interagem com os interatores e revelam uma realidade típica da cibercultura. Colocam-se assim como dependente do próprio modelo. Trabalhando com modelos, pode-se retirar a imagem do campo das metáforas. Assim, é necessário adotar um ponto de vista, encarnar um valor funcional ao que será analisado, por que e para quê será analisada.

3.6.2 Características da Imagem de Síntese.

- **Imagem Objeto**

Está claro na História da Arte, sobretudo, na observada nos últimos dois séculos, que a imagem procura se desprender do referente, ou seja, se desligar do objeto que lhe deu origem de forma representativa.

Para Weissberg (In PARENTE, 1993, p. 117): “A simulação informática liga-se a esse estado de não-separação entre imagem e objeto”, é evidente a presença da imagem no mundo informacional como objeto, como algo manipulável, o que representou um salto na cultura visual da segunda metade do século XX. O filme *Os Piratas do Vale do Silício*⁶⁷ mostra bem o surgimento do sistema operacional Mac OS e o espanto de todos com aquela nova relação com as máquinas, o que retoma Weissberg ao afirmar que: “A imagem não é mais representação, mas apresentação, simplesmente, em que a imagem não é mais figurativa, mas também funcional, em que ela tem como lastro um coeficiente de realidade reencontrado por novos caminhos sua eficácia primeira.” (WEISSBERG In PARENTE, 1993, p. 118).

A inserção de tais imagens na cultura ocidental torna-se mais comum à medida que toma uma parte cada vez maior das atividades cotidianas. Por exemplo, as representações bancárias de crédito e rendimento, as simulações militares, novos sistemas de ensino à distância e treinamentos empresariais ou:

É preciso tomar a noção de objeto num sentido bastante largo. Pode-se tratar tanto teclas de circuitos eletrônicos, de espaços construídos, de paisagens naturais, de fenômenos físicos (ondas do mar, furacões, turbulências aerodinâmicas, etc.) de moléculas químicas de espécies vegetais como de sistemas abstratos como a economia nacional ou um confronto estratégico militar. (WEISSBERG In PARENTE, 1993, p. 118).

Assim, fica clara a presença de tais imagens na sociedade contemporânea de tal forma que transcende o limite da contemplação ou representação de um referente, mas também é parte importante de um novo universo, o qual está em simbiose com o meio físico presente nas cidades contemporâneas, aberto a um paralelo significativo nas relações do homem com o ambiente.

- **A Experiência Touch-Screen**

Laura Marks (HUTAMO In DOMINGUES, 1999) coloca o conceito de “visualidade háptica” como a transposição de qualidades do domínio do toque para o domínio da visão e visualidade” (HUTAMO In DOMINGUES, 2009, p. 114). Para explicar melhor, há

⁶⁷ Pirates of Silicon Valley, 1999, Dir: Marty Burke.

duas formas de visualidade na mídia, uma óptica e outra háptica. A háptica trata de uma operação mental que tende a transpor a relação do toque para o cérebro e a visão. Um exemplo que ele nos dá está nos cumprimentos, mas também podemos ampliar este conceito para os *joysticks* e *mouses* e a experiência *touchscreen*.

A experiência *touchscreen* é um dos fetiches mais “saborosos” da cultura digital e corresponde à interação com as interfaces através do toque direto, sem ser intermediado por um *mouse* ou *joystick*. Tal fenômeno ganhou força com o lançamento do iPhone, da Apple em 2006 e que foi comercializado a partir de 29 de junho de 2007.

A partir de então, a experiência das mídias digitais com o toque, pôde ser estendida para além da visualidade óptica, pois as imagens de simulação alcançam uma visualidade crítica, como nunca antes houvera, uma chance de relação com imagens como as que agora são possíveis na chamada realidade estendida. Percebe-se então, a existência de diversas formas do homem se relacionar com imagens, diferente das formas tradicionais presenciadas antes da cibecultura. Mário Costa (1995, p. 50), afirma que a imagem de síntese é “uma espécie totalmente nova do sensível; com ela uma verdadeira e própria mutação irrompe no domínio das imagens e das produções estéticas”.

Essa nova sensibilidade, logicamente, provoca espanto nos estudiosos da imagem, ao ponto do próprio Costa colocá-la como uma “derrota para a imaginação e criatividade” (COSTA, 1995, p.50), que pode ser explicado tanto pela incompreensão ainda presente nos estudos deste campo, como na presença de *softwares* como os *e-books* produzidos para Ipad que limitam a antes ilimitada imaginação infantil.

Realmente, o entendimento da imagem de síntese passa por vários canais e, justamente, um desses canais será analisado neste estudo, ao contrapor a mimese com ela. Citando novamente Costa (1995), ele posiciona esse tipo de imagem como o oposto da mimese, o que leva ao entendimento de níveis diferentes de concepção da imagem, no caso, uma cibercepção⁶⁸. O ambiente provocado por este conflito de imagens promove aquilo que é conhecido hoje como a Cultura de Convergência.

3.7 CULTURA DE CONVERGÊNCIA.

Segundo Jonhson (1999), Vannevar Busch, encarregado pelo governo americano de desenvolver máquinas de gestão do conhecimento, cita seu MEMEX como ferramenta para aumentar o intelecto (JONHSON, 1999, p. 23). Desde o início desta pesquisa há cerca de dois anos, até sua conclusão, a imersão no mundo de imagens do ciberespaço se torna mais

⁶⁸ Já citado anteriormente relacionado aos apontamentos de Roy Ascott (LEÃO, 2002).

evidente conforme um número convergente de aparelhos eletrônicos reúne possibilidades de deslocamento e interação.

Para Weisberg (In PARENTE, 1993, p. 121), o real e o virtual estão em situação de co-presença, ou seja, a correlação entre os dois mundos hoje é presente tanto nas atividades cotidianas quanto em propostas artísticas.

Jogos eletrônicos são um bom exemplo desta relação. Joysticks que acompanham o movimento do usuário na tela, exemplos do Nintendo Wii e do Xbox 360, da Microsoft, que embora não utilizem veículos de imersão total, são capazes de proporcionar experiências sobre um campo híbrido entre os mundos físico e virtual.

Aparelhos eletrônicos de natureza diferente vendem expectativas de imersão total no mundo virtual, mas somente a convergência e o crescente número de atividades que fazem uso do meio digital integrado à realidade física urbana. Dentre estas, àquelas de veiculação direta com a comunicação merecem destaque, como sites de relacionamento (Orkut, MySpace, Facebook), chats (MSN, iChat), SMS e MMS, Chats via aparelho móvel e serviços móveis celulares como Homebank e Internet 3G. Totens digitais, cartões de visita com interação digital, os CD cards, mostram como a vida urbana tornou-se dependente da correlação entre os ambientes digital e físico e, assim, abre caminhos para novas formas de desenvolvimento urbano baseadas na informação e no conhecimento integrado com as tecnologias de convergência.

A interação entre a consciência humana e seus meios de extensão toma fôlego ao abrir a possibilidade de construção de novos mundos e, com isso, a utopia de através da interação das realidades física e virtual, criar uma nova sociedade baseada no conhecimento e nos valores humanos.

O mundo virtual ou mundos virtuais contemplam uma série de realidades possíveis, sempre originárias dos processos criativos de construções imagéticas, ou seja, a relação existente com este “admirável mundo novo” trata-se, em sua essência, de uma relação com imagens.

Deste quadro em que se pode manipular imagens e criar avatares em softwares on-line como o *Second Life*⁶⁹ e, em jogos de RPG, como o *Ragnarok*⁷⁰, ajuda a criar a sensação de que os deuses do Panteão em relação ao mundo virtual estão presentes na

⁶⁹ O *Second Life* é um espaço de interação virtual através de avatares, personagens on-line criados para interatividade com o espaço virtual e com outros avatares. Está disponível para download em: www.secondlife.com.

⁷⁰ O *Ragnarok* é um jogo de RPG on-line, que significa Role Playing Game, na prática, é um universo digital baseado em histórias místicas de bruxos e cavaleiros medievais.

realidade física em relação à virtual. Há, no entanto, como sempre houve na relação da mídia com a sociedade ocidental, um caminho inverso no concerne à criação nos meios telemáticos. As mídias editam o homem, tal como afirma Kerckhove (In DOMINGUES, 2003), o que talvez explique fenômenos de mídia a partir da web, como a ex-garota de programa Raquel Pacheco, conhecida na web como Bruna Surfistinha. Verdadeiro fenômeno de mídia, a partir de seu blog, ela explodiu em revistas, *talkshows*, livros, HQs e, mais recentemente, um filme em fase de lançamento.

Isto aponta ao objeto deste estudo que parte da hipótese que os meios telemáticos são capazes de gerar personagens que interagem no mundo real, visto Bruna Surfistinha não ser mais que um personagem criado por uma garota capaz de despertar a imaginação simplesmente por existir nos meios telemáticos, já que como ela, existiam várias garotas de programa, mas sem a mesma repercussão que ela criou ao escrever suas experiências em seu blog.

Até então, os fenômenos de mídia surgiam de um filtro maior, na música partiam das grandes gravadoras e, nas Artes Cênicas, provinham de estúdios de televisão ou do cinema. O fim desses filtros com o surgimento da web, abriu espaço para a criação do conteúdo gerado pelo usuário, efeito que muda a terminologia de usuário para interator e cria o conceito de web 2.0, já citado nesta dissertação.

3.8 A IMERSÃO.

Apesar de ser um conceito que, na atualidade, remete a mundos virtuais, a imersão acompanha a humanidade desde os tempos mais antigos e está intimamente relacionada à Arte, desde as pinturas rupestres, onde o ritual, através de alucinógenos, faziam parte do processo imersivo do homem das cavernas no mundo imaterial, até o Cinema do século XX, passando pela Literatura, seja através da poética ou das imagens.

O que a Cultura Digital trouxe consigo foi a capacidade de elevar exponencialmente a imersão dos sentidos, ao ponto de possibilitar a que a sensação de telepresença torne-se tão real que é capaz de, em alguns aspectos, enganar a cognição em relação aos ambientes.

Logicamente, sentidos como o cheiro e o paladar ainda estão fora desta tecnologia o que, no entanto, não impossibilita explorar sensações através da memória cognitiva e dos reflexos da mente, o que pode ser visto através da publicidade e das imagens que ilustram uma campanha publicitária, sempre com o objetivo de encantar.

Assim, a principal ferramenta de imersão que vêm evoluindo desde o Renascimento é a tela. Para Derrick de Kerckhove: “As telas se tornaram tão íntimas, e estão ficando tão mais íntimas, que são quase uma biotecnologia”. (KERCKHOVE In DOMINGUES, 2003, p. 16).

As telas estão assumindo uma quase onipresença no mundo contemporâneo, estão nos aparelhos de celular, em DVDs nos carros, em salas de espera, consultórios, escritórios, áreas de lazer, academias, em nossas casas e, por vezes, anexadas ao nosso corpo. Então, aponta as mídias como interfaces entre o corpo, linguagem e o Mundo, posicionando tanto a linguagem quanto o pensamento dentro e fora do corpo.

Assim, é possível afirmar que não só os interatores editam as mídias, mas também as mídias editam seus usuários à medida que elas determinam a razão estímulo-resposta, onde a velocidade do processamento de uma informação é resultado da capacidade de uma mídia interagir com a mente.

Essa característica de envolvimento provocado pelo estímulo da cultura digital, fez com que a indústria cinematográfica recente “ressuscitasse” o cinema em três dimensões, o 3D. A quantidade crescente de lançamentos de filmes para o formato e o lançamento de tecnologias de imagem de alta definição, o HD⁷¹ tornaram-se além de uma alternativa ao crescente esvaziamento das salas de cinema, uma necessidade, pois a cultura digital possui fórmulas de interatividade e imersão que externalizam sínteses psicossensoriais que até então tornavam o cinema, em muitos aspectos, obsoleto.

Ainda segundo Kerckhove (2003), “com os computadores negociamos o significado que aparece na tela e que permite que muitas de nossas estratégias cognitivas sejam reposicionadas fora de nossa mente privada.” (In DOMINGUES, 2003, p. 18.). A sala de cinema, com a ambientação e, agora, os óculos 3D argumentam a favor de processos de imersão que haviam se perdido por conta das novas tecnologias.

Outro exemplo de processo de imersão contemporâneo está nas plataformas de jogos que envolvem a interação através do corpo inteiro. As principais formas de interatividade até a primeira década deste século viam na resolução dos gráficos, a principal ferramenta de imersão, para realizá-la através dos olhos. Os consoles atuais, dentre os quais podem ser destacados o Nintendo Wii e o X-BOX exigem movimentos do usuários.

⁷¹ Sigla em inglês de *high definition*, que significa alta definição.

Além da interatividade envolvendo o corpo e a máquina, também abre possibilidades de interatividade com outros usuários presentes no mesmo espaço físico e através de dispositivos de telepresença.

O recente é um dos últimos modelos de imersão contemporânea se dá através da re-invenção do hipertexto, termo cunhado por Ted Nelson⁷² na década de 1970, apesar de ser anterior à cultura digital, pois é presente na obra de autores como Ítalo Calvino⁷³, encontrou no suporte eletrônico o meio, por excelência, para projeção de suas características de alinearidade e edição compartilhada.

Inicialmente, os computadores de interfaces gráficas e, posteriormente, o surgimento da *world wild web*, impulsionaram seu uso, no entanto, hoje, diante das possibilidades permitidas pela Cultura de Convergência ante aos meios digitais, novos dispositivos reinventam o hipertexto, de tal forma que os usuários passam a se tornar interatores, à medida que reinventam seus conteúdos e são reinventados por eles, processo esse batizado por Kerckhove (2003) de *Mente Concetiva*.

A *Mente Concetiva* vai além da mente coletiva apresentada aqui no sublime tecnológico, pois é um estado de ser que se comporta nas redes telemáticas e através das possíveis conexões que ela exerce. Evidencia-se aí a necessidade de conexão do homem contemporâneo, em todos os meios e através de dispositivos que, apesar de não inseridos bionicamente na pele ou nos órgãos sensoriais, estimulam o conceito de ciborgues na sociedade industrial contemporânea.

Os processos de imersão, independente de estarem em uma sala de cinema, em casa ou no escritório, existem em um espaço que não encontra mais fronteiras entre real e virtual, como já fora explorado aqui. A este fenômeno, Santaella (apud DOMINGUES, 2003) relaciona com dois conceitos: o hibridismo e o pós-humano.

O conceito de pós-humano vem da reflexão sobre a condição humana ante esta realidade, relacionado a uma série de perguntas que provém da nova configuração do corpo e da mente e o hibridismo se levanta por estar em uma situação de envolvimento entre universos paralelos, em que o dito “real” e o virtual se encontram no espaço do cotidiano.

⁷² De acordo com Jonsohn (1999), Theodore Nelson é um dos maiores teóricos da cibercultura, conhecido por ter criado o termo hipertexto que, posteriormente, deu origem ao termo Hipermidia e por ter criado o projeto Xanadu, na década de 1970, que pode ser considerado uma das bases para o que seria, mais tarde, a internet.

⁷³ Independente de existir em meio digital, o hipertexto já era presente na literatura de escritores como Ítalo Calvino, em seu livro *Se um viajante numa noite de inverno*, Calvino explora a possibilidade de caminhos múltiplos seguidos na narrativa de um livro.

Tal discussão é uma linha de raciocínio e desenvolvimento de ações no campo da Arte, Santaella (DOMINGUES, 2003) traz os conceitos das Tecnologias da Inteligência de Pierre Levy para ilustrar o seu conhecimento de imersão:

Para Lévy, as tecnologias intelectuais aumentam e modificam a maioria de nossas capacidades cognitivas: memória (banco de dados, hiperdocumentos), raciocínio (modelização digital, inteligência artificial), capacidade de representação mental (simulações gráficas interativas de fenômenos complexos) e percepção (síntese de imagens a partir de dados). (SANTAELLA apud DOMINGUES, 2003, p. 67.)

Tendo como característica comum com a Arte a representação, o uso das faculdades cognitivas e a exploração dessas atividades a partir de recursos relacionados às referências da memória e da cultura, Santaella (DOMINGUES, 2003), qualifica as possibilidades de Arte imersiva, sendo uma das principais a Arte do corpo plugado, que para a autora consiste no corpo ficar “plugado no computador para entrada e saída de fluxos de informação” (DOMINGUES, 2003, p. 81). Como o processo de imersão, neste caso, apresenta uma variação grande de resultados, ela determina cinco subtipos de processos de imersão nesta prática artística:

3.8.1 Arte das Conexões.

Este tipo utiliza metáforas relativas ao corpo em conexão com ambientes hipermidiáticos. O exemplo sugerido pela autora é o *Puppet Motel*, de Laurie Anderson, em que o usuário utiliza partes de seu corpo para interagir com 33 ambientes virtuais presentes em um CD-ROM.

3.8.2 Arte dos Avatares.

Neste nível, a Domingues (2003) classifica avatares como “figuras gráficas que habitam o ciberespaço e cujas identidades os cibernautas podem emprestar para circular em mundo virtuais”. (DOMINGUES, 2003, p. 82).

Os avatares são formas de interação frequentes em jogos virtuais, exemplo disso está no *Second Life*, jogo de imersão em que você monta um personagem com as características físicas que convém ao interator (Figura 57).

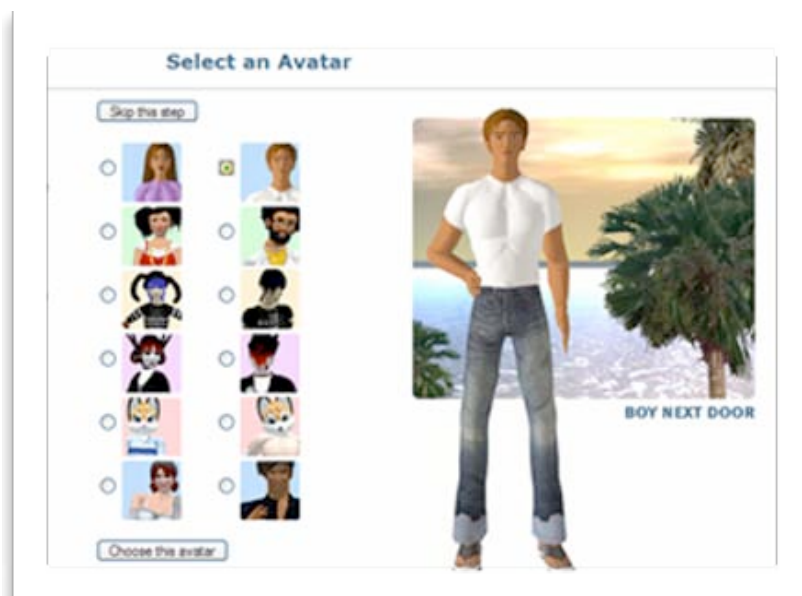


Figura 57: Formatação de um Avatar. Fonte: Second Life.

Constantemente, o uso deste recurso vem sendo utilizado por artistas e profissionais de áreas afins para a criação e desenvolvimento de projetos. Exemplo disso são as produções cinematográficas conhecidas como *meaning makes* que, em uma tradução literal, significa construção de significados. O processo de *meaning-make* é comumente utilizado em jogos artísticos e em processos educacionais, no entanto, este modelo de criação audiovisual ainda não possui expoentes no Brasil como o exemplo da produção do SCI: New York no Youtube (Figura 58).



Figura 58: SCI NY em animação gerada no Second Life. Fonte: <youtube.com>.

Além do uso de ferramentas públicas disponíveis como o Second Life, existem também projetos que empregam programadores e equipes técnicas elaboradas para seu desenvolvimento é o caso de Bodies-c-INCorporeted, da artista californiana Victória Vesna, que utiliza a linguagem de programação VRML⁷⁴ para a produção de um mundo virtual.

3.8.3 Arte da imersão híbrida.

A arte de imersão híbrida é aquela que pode interagir ambientes físicos com ambientes interativos de dados e mundos virtuais. Um exemplo bem próximo deste tipo de arte é o espetáculo da Broadway, *Spiderman* (Figura 59), em que os dançarinos interagem com um cenário digital e, por vezes, com personagens também digitais. Outro exemplo bem característico é o do Interactive Performance Series do Dance and Technology, da Universidade do Estado de Ohio, EUA onde aparece a figura com uma série de sensores em torno do corpo que transmitem a imagem para um telão no teatro, no processo conhecido como Motion Capture (Figura 60).



Figura 59: *Spiderman* na Broadway.

⁷⁴ Virtual Reality Modeling Language, que é uma linguagem de programação voltada à criação de ambientes virtuais em três dimensões.

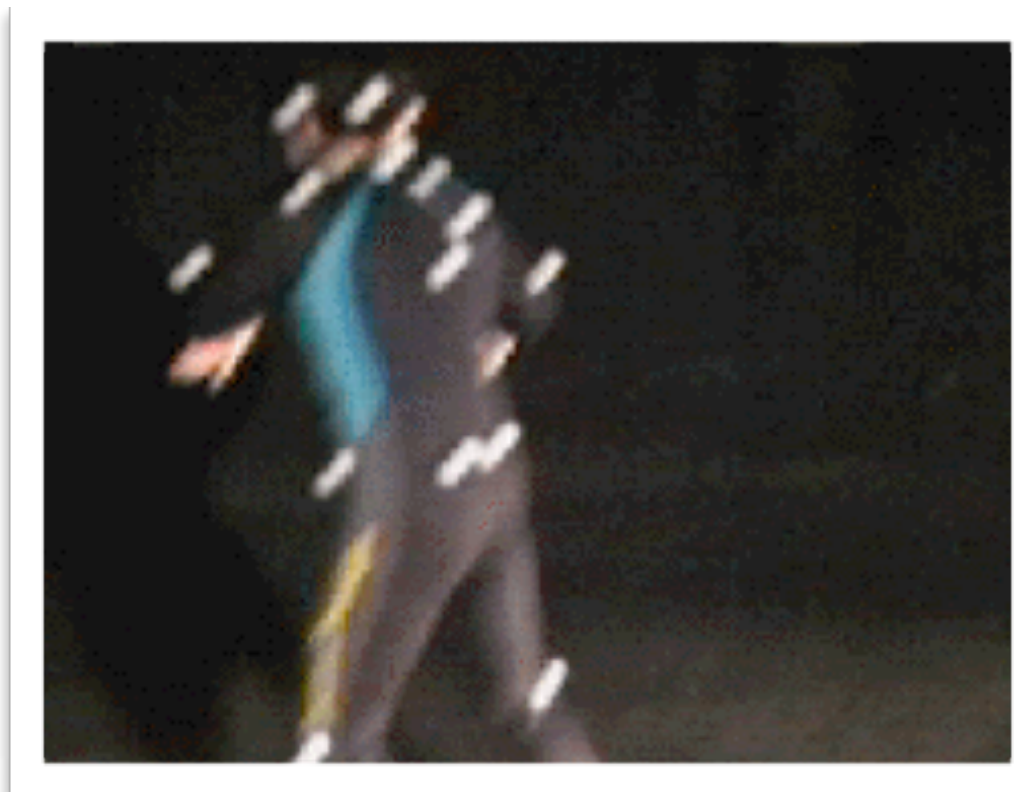


Figura 60: Motion Capture.

No Brasil, a artista Tânia Fraga é o exemplo mais apropriado, com a criação de ambientes virtuais ciberseres com espetáculos que integram ações desempenhadas por dançarinos com ações processadas em tempo real por computadores como, por exemplo, *Cacacolmobile*, de 2010, que, segundo a artista, trata-se de “um organismo artificial construído em titânio que percebe e discrimina três estados emocionais humanos e responde a eles expressando-se com sons e movimentos”⁷⁵.

Tal experimento reflete a formação da artista que veio da Arquitetura e mostra referências ao trabalho do professor e arquiteto holandês Kas Oosterhuis, conhecido como músculo de 2001, um pavilhão em que as pessoas interferem em sua forma através da web (Figura 61).

⁷⁵ <<http://taniafraga.art.br/blog/?p=156>>. Acesso em jan. 2011.

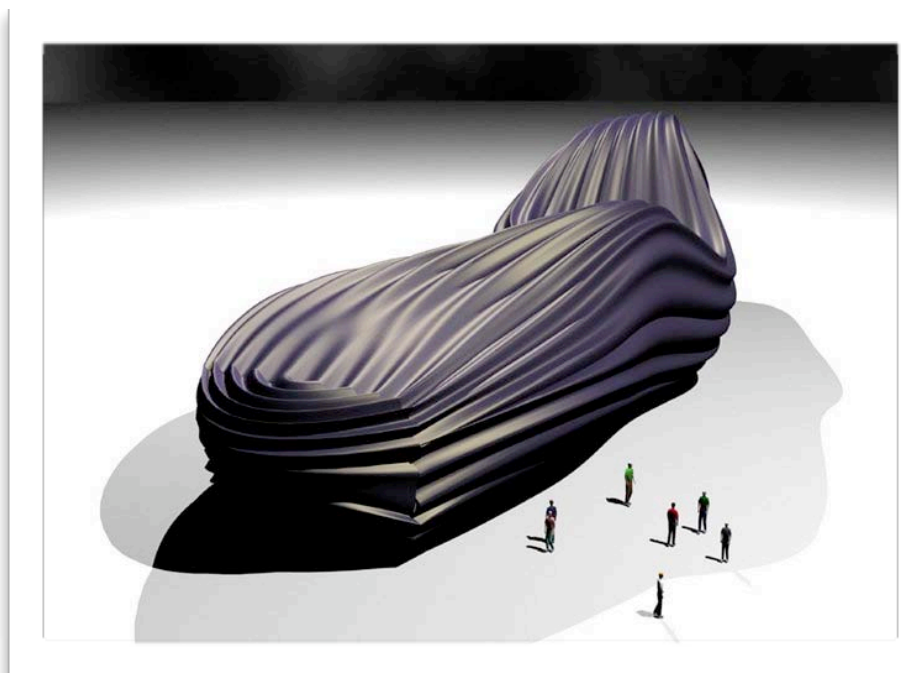


Figura 61: O músculo de Kas Oosterhuis.

3.8.4 Arte da telepresença.

Segundo Santaella (In DOMINGUES, 2003, p. 84), a telepresença é “uma tecnologia que permite que operadores situados remotamente possam receber feedback sensorio como se tivessem realmente na localização para realizar uma série de tarefas”.

A telepresença tem um longo histórico aplicada nas neotecnologias comunicacionais de Mário Costa (1995) como, por exemplo, o telexadrez realizado no século XIX entre duas cidades americanas, mas também pode ser visto no campo das Artes, aqui em Belém, conforme atesta o trabalho da pesquisadora Gilda Maia (2006), em que os Irmãos Nobre (Figura 62), famosos músicos da cidade na década de 1940, então condenados pelo Secretário Estadual de Saúde a cárcere privado por conta de uma hanseníase, realizaram um concerto no Theatro da Paz através da recente Rádio Clube do Pará.

Nas Artes Visuais, Santaella aponta Eduardo Kac como um dos precursores da arte de telepresença, através do *Ornitorrinco in Eden*, apresentado no Festival Interactive Arte em 1994. Um telerobô no formato de um ornitorrinco instalado em três cidades diferentes dos Estados Unidos mostrava, nas instalações, a visão dos interatores nas outras cidades.



Figura 62: Irmãos Nobre. Fonte: Maia (2006).

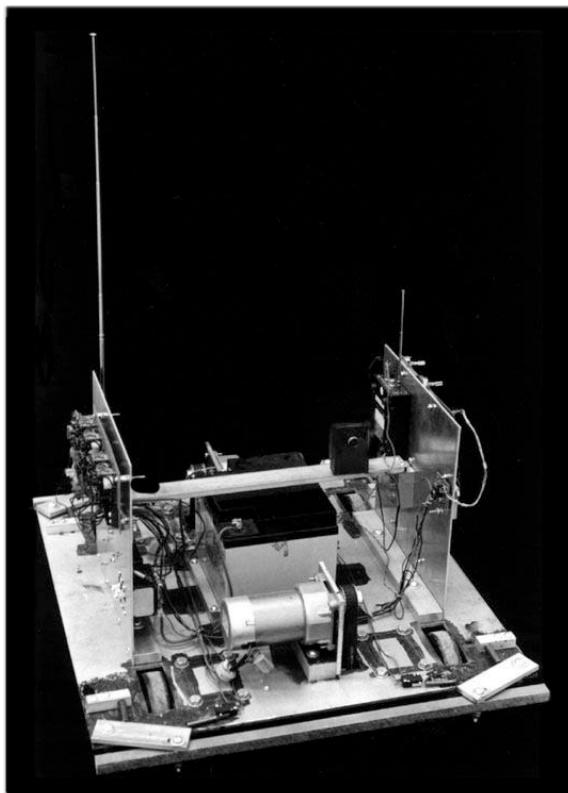


Figura 63: Telerobô. Fonte: <<http://www.ekac.org/>>.

3.8.5 Arte da realidade virtual.

Há ainda a Arte em realidade virtual, que trabalha as questões ligadas à imersão total e a relação com as capacidades sensoriais humanas. Uma forma de trabalho desse tipo de artes são as chamadas CAVEs, que tanto significa caverna, quanto a sigla de Cave Automatic Virtual Environment.

Um dos exemplos de RV citados por Santaella diz respeito ao projeto Banff Art and Virtual Environment Project (Figura 64), como um dos primeiros projetos de imersão total que trabalham o sensorial humano.

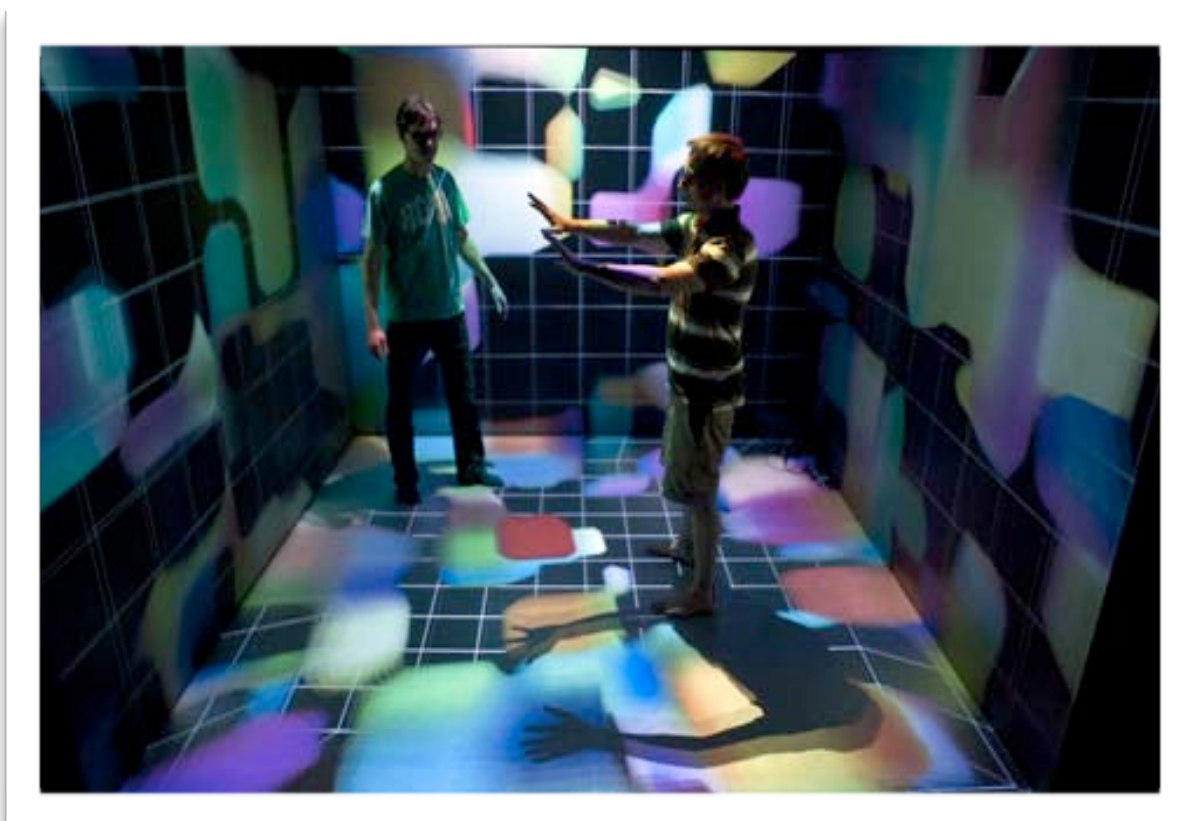


Figura 64: Banff. Fonte: <http://www.allosphere.ucsb.edu/cosm/>.

Um elemento existe em comum com todos os tipos de Arte, é que elas são focadas na interatividade das tecnologias comunicacionais com o corpo através de questionamentos que trabalham os sentidos e das novas relações que o homem exerce ante as novas realidades e capacidades motoras. Santaella afirma que “um novo tipo de corpo surgiu com as grafias informacionais” (SANTAELLA apud DOMINGUES, 2003, p.91) e que isso possibilitou um salto na hibridização do corpo canal com o corpo sintético, presente no

mundo virtual, o que contempla a necessidade de pesquisas na área do ciberespaço e do espaço informacional, formado pela fusão destes dois universos.

3.9 O CIBER-INFERNO DE DANTE.

Esta parte do trabalho pretende atualizar os conceitos que ajudaram Dante a construir seu Inferno para a contemporaneidade: luxúria, fraude, violência e ganância são exemplos de vícios ligados ao dogma católico, aos quais Dante se referia no seu Inferno. Os entendimentos quanto a conceitos como demônios, inferno, vícios e pecados de hoje são bem diferentes do que eram nos tempos de Dante.

Como já foi visto em capítulo anterior, o Cosmos medieval é diferente do entendimento de universo existente hoje, mas algumas características persistem, visto a crescente religiosidade em eventos como o Círio de Nazaré, em Belém do Pará, e a procissão de Fátima em Portugal, que atraem milhões de peregrinos todos os anos. E ao tentar trabalhar a poesia do Inferno de Dante na Cibercultura, a atualização de alguns elementos referentes na estrutura “dantiana” são necessários, como o entendimento de “pecado” ou “vício”, demônios, espaço e amor. A seguir, os conceitos referentes do Universo Teológico Medieval.

3.9.1 CONCEITOS DO UNIVERSO TEOLÓGICO MEDIEVAL.

Este tópico tem por objetivo elucidar alguns conceitos que concernem à compreensão que existia na época de Dante em relação ao Universo Teológico Cristão. Antes da Reforma Protestante, a concepção de Deus foi determinada pelos chamados “pais da Igreja”, por vezes, também chamados de “doutores da Igreja”⁷⁶, teóricos detentores de uma mente helênica, com bases na Filosofia dos gregos.

O estudioso da Teologia Cristã, Diógenes Allen (2010) afirma que, apesar da base da doutrina cristã ser de origem judaica, ela tem sua formação conceitual embasada na cultura e filosofia grega, e de tal, surgem conceitos que vão incorrer em diferenças claras entre o Velho e o Novo Testamento na Bíblia. Diferenças essas que vão desde a concepção de Deus, até os pecados, passando pela natureza e criação do mundo e do Universo.

O Deus dos Cristãos é visto como um ser “completo em sua essência, inexaurivelmente rico e sem necessidade de nada” que está “além de nossa compreensão” (ALLEN, 2010, p.24).

O Deus do Antigo Testamento, por vezes, é vingativo e punitivo, enquanto que o Deus Cristão é visto por seus doutores como o conceito de “Amor”, tal qual revela

⁷⁶ Nome dado aos filósofos que constituíram a base da teologia católica.

Santo Agostinho, Bernardo de Claivaux e outros filósofos de base teológica. Tais diferenças são importantes no estudo da Divina Comédia, principalmente, no estudo do Inferno, pois será revelado através de metáforas que a concepção dos pecados, chamados por Dante de “vícios”, são de natureza autopunitiva, não vinda de um Deus patriarcal e rígido em suas leis, mas de comportamentos autodestrutivos oriundos do que Agostinho chama de “essência imperfeita” do ser humano.⁷⁷

A essência do ser humano é considerada imperfeita por estar em mundo físico e, como tal, sujeito às paixões e desejos do corpo. A base disto será encontrada no conceito da Moral Cristã que tem como principal referência a *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles. A seguir, alguns conceitos e a fina tensão existente entre eles serão melhor elucidados.

3.9.2 O HOMEM CONTRA SUAS PAIXÕES.

Os desejos, impulsos ou pulsões que brotam da mente são tachados pelo Cristianismo como fraquezas que impedem a ascensão da alma. Santo Agostinho, um dos principais “doutores da Igreja”, apontou os desejos da carne como um pecado mortal para a alma e capaz de condenar os homens ao Inferno: “Ora, cometer o mal não é nada mais do que submeter sua vontade às paixões, ou preferir aos bens propostos pela fé eterna uma satisfação pessoal.”⁷⁸

Tal luta entre o homem e suas paixões, implicam naquilo que chamamos de moral e é, mais precisamente, na moral cristã que está embasado todos os valores relacionados às formas e demonstrações de amor, o combate à incontinência e o “caminhar pelo bem estar do corpo e da alma.”

O desejo passa a ser então o grande inimigo da alma, como disse Aristóteles e pode ser visto em Lebrun (1987): “Entendo por paixões tudo o que faz variar os juízos, e de que seguem sofrimentos e prazer” (LEBRUN, 1987, p. 19). Ele coloca ainda que a Paixão é uma propriedade da alma assim como a razão, mas que deve ser controlada, assim como o bêbado controla sua embriaguez.

A eterna luta entre o bem e o mal, por vezes, é confundida dentro da moral cristã como a luta do homem contra suas paixões. Mas, na verdade, como bem posiciona Lebrun, o homem virtuoso não precisa ser necessariamente aquele que abdica de suas

⁷⁷ Tal apontamento encontra-se no livro onde Agostinho trata do conceito de livre arbítrio, que será explorado no próximo tópico.

⁷⁸ O Livre Arbítrio, de Santo Agostinho, Livro I.

paixões, nem aquele que as modera ao máximo, coloca: "O homem virtuoso ou bom é aquele que aprimora sua conduta de modo a medir da melhor maneira possível" (LEBRUN, 1987, p.19).

Percebe-se aí a procura por um equilíbrio, visto que a Paixão move o homem, faz parte de sua natureza e de sua essência. O caráter extramente radical com que a Paixão é vista é indubitavelmente fruto da herança cristã: "Se assim nos representamos as paixões, é porque o Cristianismo nos fez acreditar na Queda e no Inferno. Contra esse fundo, a virtude só pode significar uma batalha continua contra as minhas pulsões e a lei a que devo obedecer." (LEBRUN, 1987, p.19)

Há, na obra do Inferno, uma série de conceitos, que perpassam pelos chamados vícios da alma, expostos no trabalho dantesco. A Incontinência, como bem visto na estrutura do Inferno, é o primeiro dos vícios, e ele a trabalha em dois momentos importantes: no Círculo da Luxúria e no Círculo da Gula. Vale lembrar, que o entendimento tanto da luxúria quanto da gula são bem diferentes de seus significados atuais.

A gula vai além da fome insaciável por comida, ela aqui é considerado um vício relacionado à falta de medidas em relação a qualquer tipo de fome, seja por comida, drogas, jogos, bebida ou qualquer outro insumo que, quando ultrapassa os limites do corpo, tem o poder de corromper a alma.

A luxúria, como é vista no Inferno, tem relação com os conceitos de Amor. O Amor é apresentado como um pecado, muito embora, Dante não use o termo paixão ou luxúria para descrever ou diferenciar o Amor de Beatriz do sentimento entre Francesca e Paolo. Tal situação permite enquadrar a característica dúbia do amor nos tempos medievais.

O pensamento medieval em relação a este sentimento, de acordo com Duer (2003) podia ser qualificado como "amor" e "caritas". Nestes termos, amor, a união está muito mais voltada ao encontro carnal enquanto que a "caritas" ao amor divino.

De acordo com a autora, estas características do amor chegaram até Dante a partir de Platão, como conceitos similares expressos em "Eros" e "Ágape". A tradição filosófica grega extraída de Platão tanto em *O Banquete* quanto em *Fédrom*, chegaram até Dante, de forma indireta, por uma sequência que inicia em Platão, passa para Plotino⁷⁹ e chega a Santo Agostinho, conforme demonstra o trecho a seguir:

On the first account, Dante was influenced by the philosophical/theological tradition of scholars within the monastic community; one seemingly plausible chain of

⁷⁹ Plotino (205 - 270 D.C.), natural de Licopólis, Egito. Discípulo de Amônio Sacas por 11 anos e mestre de Porfírio. Plotino legou ensinamentos em seis livros, de nove capítulos cada, chamados de *As Enéadas*. (Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Plotino>>. Acesso em 3 set. 2010.

influence is Plato to Plotinus to Augustine and, as Augustinian teachings infiltrated most of the schools (including those holding to the Aristotelian model), eventually leading to Dante. The second account suggests that Platonism influenced Dante through the poetic tradition, perhaps through Ovid but certainly through the Neo-Platonic influence upon the Troubadours. (DUER, 2003, p. 160.)⁸⁰

Destes elementos, pode-se extrair que “amor” e “caritas” divergem em definições e sentidos. Platão não chegou a diferenciar as duas, mas na sua obra *O Banquete*, os personagens que desenrolam os discursos acerca do Amor relatam definições bem diferentes para o mesmo sentimento e entre os tipos de amor há aquele que é perene: “E é mal, aquele amante popular, que ama mais o corpo que a alma; pois não é ele constante, por amar um objeto que também não é constante.” (PLATÃO, 1974, p.23).

As definições de Amor encontradas em Platão mostram que, apesar de *O Banquete* ser um diálogo com diversos personagens, ele deixa claramente expostos dois tipos de Amor, conforme relata Duer:

At this point one notes the distinction between eros and agape clearly. If eros is applied to God, he becomes an "acquisitive and egocentric character,.. .. entirely taken up with itself and the enjoyment of its own perfection. " "God is eros has no meaning unless Eros is... self-love; but to speak of God's Agape as self-love, as an agape directed to itself, would be sheer nonsense (NYGREN apud DUER, 2003, p. 170)⁸¹

Estes dois amores, “eros” e “agape”, chegaram até Dante através de uma cadeia de conhecimento que culminou com o *Livre Arbítrio*, de Santo Agostinho. Percebe-se claramente a similaridade entre “caritas” e “amor”, duas subdivisões do amor que vão permear o mundo medieval, sendo a primeira relacionada ao divino e a segunda, à carne.

3.9.3 O LIVRE ARBÍTRIO.

Para extrair o conceito de Amor para a cristandade, vide o exemplo de Santo Agostinho: ele passou a maior parte de sua vida entre os cristão gnósticos conhecidos como Maniqueus, que eram seguidores de Mani, discípulo persa de Cristo.

Para os maniqueus, o mundo possuía dois polos, um da bondade e outro da maldade, o que eram visualizados nas figuras de Deus e do Diabo. Agostinho ao converter-se

⁸⁰ A priori, Dante foi influenciado pela tradição filosófico-teológica de estudiosos dentro da comunidade monástica, uma cadeia de aparentemente, plausível, influência de Platão a Plotino e Agostinho, como ensinamento agostiniano infiltrado na maioria das escolas (incluindo a exploração do aristotélico modelo), acabou levando a Dante. A segunda, conta, sugere que Dante platonismo influenciada pela tradição poética, talvez através de Ovídio, mas certamente com a influência neo-platônica sobre os trovadores.

⁸¹ "Neste ponto, nota-se a distinção entre eros e agape claramente. Se o eros é aplicada ao deus, ele se torna um "caráter aquisitivo e egocêntrico, inteiramente ocupado consigo mesmo e com o gozo de sua própria perfeição." "Deus é o eros não tem nenhum significado a menos que Eros é ... auto-amor, mas falar de Agape Deus como amor-próprio, como um Ágape dirigido a si mesmo, seria pura tolice "(NYGREN apud DUER, 2003, p. 170).

para o Catolicismo começou a combater este conceito, pois em sua obra *O Livre Arbítrio*, ele coloca que Deus corresponde à onipresença, à totalidade do universo e, portanto, o Universo como um todo é sempre bom, o que faz do homem mau é o mal uso dos atributos herdados por Deus, como expressa a seguir:

Do ponto de vista metafísico-ontológico, não existe mal no cosmos, mas apenas graus inferiores de ser, em relação a Deus, graus esses que dependem da finitude do ser criado e dos diferentes níveis dessa finitude. Mas mesmo aquilo que, numa consideração superficial, parece “defeito” (e, portanto, poderia parecer mal), na realidade, na ótica do universo, visto em seu conjunto, desaparece. As coisas, as mais ínfimas, revelam-se momentos articulados de um grande conjunto harmônico. (SANTO AGOSTINHO, 2009, p. 10)

A compreensão da maldade no ser humano, a partir dos olhos de Agostinho parece bem simples, pois ela estaria na busca por bens menores em relação aos bens superiores, ou seja, aqueles oriundos da divindade. A expressão desse bem carnal pode ser mostrada nos malefícios do corpo que, para Agostinho, são frutos do pecado original e que para a doutrina católica, foram cometidos por Adão e Eva e que os fez serem expulsos do Paraíso.

Ao tomar conhecimento dos doutores da Igreja, fica claro que dentro dos conceitos explicitados por esses filósofos, a beleza do Amor é corrompida, para estes, quando o filtro de sua expressão toma proporções carnis, que afastam o homem da procura pela ascensão a uma divindade e ao seu retorno ao Éden.

Explicando o livre arbítrio para o contexto do Inferno, fica clara a relação com o trecho escrito na porta do Inferno que diz: “Deixais toda esperança de fora, ó vós que entraís”⁸².

Na concepção teológica do Pecado, a única possibilidade de salvação estaria em vida, é quando encarnadas que as almas podem optar pelo tipo de vida que irão ter após a morte. Sendo assim, aquelas almas condenadas ao Inferno não terão mais esperança de salvação por conta das escolhas tomadas em vida e, portanto, fruto do Livre Arbítrio.

3.9.4 DEMÔNIOS.

Outro conceito importante para o entendimento da obra é quanto aos demônios. Becker (1999) coloca os demônios desde sua raiz, quando eram considerados deuses pelos gregos antigos. Pluto, Deus do Dinheiro, encarnará um demônio na visão de Dante antes do Círculo destinado aos avaros e pródigos.

⁸² DC, Inferno, CANTO IX

Com o tempo, eles assumiram formas grotescas chegando ao submundo, associados a espíritos maléficos, que tentam a humanidade contra o poder divino. Eco (2010) postula a figura demoníaca medieval como um ser que tem por objetivo tentar o bom cristão. Relata em textos medievais como a Lenda de Cipriano, a Lenda de Teófilo, entre outras em que os demônios não possuem o mesmo poder dos gregos antigos, quando eles eram capazes de modificar a vontade dos homens para seu próprio benefício, mas sim, podem estabelecer tentações capazes de subverter a vontade humana, sem interferir em momento algum no livre-arbítrio.

Na época de Dante, o demônio já aparece caricaturizado como um monstro, “com caudas e orelhas animais, barbicha caprina, artelhos, patas e chifres, adquirindo também asas de morcego.” (ECO, 2010, p. 92), esta era a descrição com as quais eles apareciam em miniatura e escritos de sua época.

No próprio Livro do Inferno, Dante faz um relato de como seria Lúcifer, no centro do Inferno, com seis asas de morcego e três faces: uma amarelenta, outra preta e a vermelha da frente, simbolizando, respectivamente, a Impotência, a Ignorância e o Ódio, atributos que se opõem à Trindade presente logo no início da Comédia, que são a Divina Postedade, o Supremo Saber e o Primo Amor (DC, Canto III, 5, 6).

Essa concepção de demônios é importante para a compreensão das imagens da Divina Comédia, principalmente, as que serão feitas pelos principais artistas que se dedicaram a transformar a poesia em imagens, conforme, será visto a seguir, nas referências visuais da Divina Comédia.

3.9.5 O CONSUMO.

Ao chegar ao último Círculo do Inferno, vê-se o próprio Lúcifer que, outrora, fora o anjo mais bonito, agora demonizado, preso até o pescoço pelo gelo e não pelo fogo, e o gelo é provocado pelo bater de suas seis asas de morcego que, ao tentar se libertar, provoca a reação que produz o gelo que o prende⁸³.

Portanto, é possível fazer uma relação com o que Bauman afirma quando diz que "ser moderno passou a significar ser incapaz de parar" (BAUMAN, 2001, p.37). O limite da satisfação está sempre mais adiante, nunca se chega ao horizonte.

⁸³ Lúcifer encontra-se no centro do Inferno imerso em gelo conforme o trecho: "E agora o rei do triste reino eu vejo,/ de meio peito do gelo montante;/ e mais com um gigante eu me cotejo.//. Divina Comédia, Inferno, Canto XXXIV, 28.

O homem moderno, ou melhor, pós-moderno, é escravo de sua própria liberdade e, assim, se endivida cada vez mais com possibilidades de crédito quase infinitas, é o *homos consumens*⁸⁴, como revela Bauman (2004). É a possibilidade de criar vídeos de forma corriqueira que permite as fotos de momentos libidinosos, assim como a necessidade de se ver capturada pela imagem.

É a possibilidade de ter que permite o endividamento cada vez maior do homem, que abre mão da qualidade de vida, da vida em família para ter um carro melhor, um apartamento melhor e um *home-theater*.

Os círculos encontrados no Inferno de Dante podem ser percebidos também no ciberespaço, são sistemas e, como tais, condicionam resíduos que devem ser destruídos ou reconicionados como insumos desse sistema. Portanto, na cibercultura, há a Nova Jerusalém, mas ela também abre espaço para Dite⁸⁵.

3.9.6 O AMOR LÍQUIDO.

Bauman (2001 e 2004), tem o amor como um dos elementos de conexão entre os indivíduos de uma sociedade e, assim, como os outros elementos sociais que, para ele, estão em processo de liquefação. O amor hoje encontra formas diversas de expressão, e tais formas podem ser expressas com o uso da web em formações próprias da cultura contemporânea.

No Inferno, da Divina Comédia, a representação de Dante do Amor está mais para gasosa que líquida, pois um turbilhão de almas condenadas por seu desejo são castigadas por ventos e estas fluem como se seus pesos fossem tão sólidos quanto seu desejo. Nos estudos que Bauman faz do Amor na modernidade, ele postula que se vive em uma situação que parece muito similar à das almas condenadas no Inferno de Dante.

A necessidade de um amor sólido, tanto quanto as bases em que se eram construídas as uniões no passado, leva o homem contemporâneo a manifestações deste amor que, a cada dia, parecem mais improváveis. Portanto, Bauman conseguiu postular pelo menos três tipos destas manifestações sendo classificados como impulso, desejo e posse.

⁸⁴ É um conceito relativo à evolução humana, ao caráter consumista que tornou o homem o que ele é na contemporaneidade, veja o trecho "A vida consumista favorece a leveza e a velocidade, e também a novidade e a variedade que elas promovem e facilitam". (Bauman, 2004, p. 67)

⁸⁵ Dite é a cidade infernal guardada pelos centauros e outras figuras mitológicas encontradas por Dante no IX Canto do Inferno.

a) O Impulso.

Segundo Bauman, esta forma de amor é comum somente nas sociedades pós-modernas, pois trata de satisfazer necessidades de carência, afeto e sexo como e quando lhe for conveniente. Não existe o compromisso e as reminiscências sociais que são impostas ao ato sexual. Em sociedades que estão em processo de industrialização, este tipo de amor se confronta com valores sociais ainda presentes no campo e em cidades provincianas.

Já nas capitais do mundo industrializado, este tipo de amor faz parte do modo de viver das pessoas. Uma série de TV que ilustra bem esse processo é *Sex and The City*, produção do canal pago HBO⁸⁶, esta série, ao ser veiculada no Brasil, provocou reações diversas: de um lado, mulheres brasileiras cientes de sua sexualidade e independência, se confrontavam com o machismo da sociedade que, mesmo tendo uma reputação de relativa liberalidade, segrega as pessoas de acordo com seu comportamento sexual.

A mulher que tem vários parceiros é a "vadia", o homem homossexual é o "viado", o homem que casa com uma mulher que não é virgem está "tapando o buraco", a mulher que trai é "puta", o homem que é traído é "corno" e mais uma série de rótulos pejorativos que funcionam como ferramentas de controle para a manutenção dos valores da sociedade. Bauman revela o papel do sexo na sociedade: "Das muitas tendências, inclinações e propensões "naturais" do homem, o desejo sexual foi e continua sendo a mais óbvia, indubitável e incontestavelmente social". (BAUMAN, 2004, p.55).

Trazendo para o universo da cibercultura, um exemplo claro desse mecanismo de controle pode ser visualizado no site youtube.com, no mês de novembro de 2009, diante de um fato ocorrido em uma universidade em São Bernardo do Campo, São Paulo, que ficou conhecido na web como o caso "a puta da Uniban" (Figura 65), que gerou um polêmico debate que se arrastou pela mídia e bares do Brasil e, assim, o país que vende ao mundo a imagem de liberdade sexual, trabalha o conflito de sua recente industrialização com valores seculares oriundos da herança rural.

⁸⁶ *Sex and the city*, série produzida pela HBO americana, mostra a vida de quatro amigas solteiras por volta dos 30 anos que possuem uma vida sexual ativa entre encontros e desencontros amorosos.



Figura 65: Página do youtube.com, mostrando vídeos relacionados ao evento na Uniban.

Esta herança rural tem suas origens justamente no estudo da Moral conforme foi explicado anteriormente, comuns à era de Dante e, ainda, participante dos valores culturais da sociedade brasileira. Uma forma de perpetuação da moral, passa pelas instituições que delineiam padrões de comportamento do que é aceitável e não aceitável.

O impulso, enquanto forma de manifestação do amor na contemporaneidade é capaz também de transformar padrões antes estabelecidos para instituições já consagradas como o casamento e a família. Dentre as manifestações, deste tipo de relacionamento, na cibercultura, encontram-se sites de Casas de Massagem em que casais podem praticar a troca de parceiros; o site de relacionamento Orkut.com a possibilidade de você inserir o seu grau de comprometimento com a outra pessoa como casado, solteiro, namorando ou relacionamento aberto, mas isso será melhor explorado no capítulo sobre a posse enquanto forma de amar.

O relacionamento aberto do Orkut é a exemplificação de um grau de compromisso em que é permitido às duas partes se aterem ao impulso, muito embora isto esbarre nos mecanismos de controle da sociedade como os que foram apresentados acima, por isso, interatores do sistema costumam criar perfis alternativos no qual possam se relacionar da maneira como realmente são. A seguir, a segunda forma de manifestação do amor conhecida como desejo.

b) O Desejo.

De acordo com Baumam (2004), esta forma de amar não se completa com a simples troca que existe no impulso, mas com o total consumo da pessoa amada, e mais, só se concretiza a partir da total aniquilação do ser consumado.

O desejo, assim como as formas de transposição desta forma de amar, encontra nos ambientes telemáticos, uma potência para sua difusão, apesar da efemeridade que impõe o suporte da cultura digital. As contas de e-mail tendem a ter um tempo de vida pequeno, menor que dois ou três anos, as conversas por programas de mensagem instantânea como o MSN apesar de terem a opção de serem salvas no disco rígido dos PCs, tendem a serem apagadas.

O fetiche pela carta de amor faz com que amantes imprimam e-mails dos seus pares ausentes, como pude extrair neste, de 8 de abril de 2002 em que o título é: RE: Não, Doce é a C., salgada é a espera:

- Porque vc acha q eu "dei a entender" q te amo? Por acaso, não foi o q eu disse? Usei amor, por parecer definir ja que vc não le almas. Se quiseres chamar de amor, esteja a vontade.
 -Sinceramente esta situação me perturba pois a necessidade de fazer a troca química (q produz a outra química)grita em mim. Chamo de química as reações vivas em nos ao estarmos juntos, q sentimos individualmente todo este tempo. Por isso não vejo a hora de te sentir em efetivo, poder te tocar sentindo o teu toque.
 A propósito meu aniversario e no dia 6(seis)de junho!
 Ate logo, beijo, c.

Algumas características são peculiares neste tipo de expressão, onde primeiramente, a escrita peculiar da então embrionária internet de 2002, onde grafias como "vc" em abreviações e a falta de acentos são evidências da necessidade de velocidade na escrita, mesmo naquilo que viria a substituir a carta. O segundo é a necessidade do toque. Apesar das possibilidades de interatividade da web, o toque talvez seja o principal desejo dos amantes e, até este momento, as mídias digitais ainda não permitem. No entanto, alguns estudos na área do toque são realizados por artistas nas mídias digitais e é possível em alguns projetos, como os já explorados nesta dissertação, a experiência com aparelhos *touchscreen*, mecanismos de realidade aumentada e imersão.

c) A Posse.

A mais aceitável dentre todas as formas de amar, onde não se contenta em compartilhar o sentimento, mas há a necessidade de compromisso, da posse expressa em sentenças como "meu namorado", "minha esposa", "meu amante"... Esta forma de amor é a mais tradicional e mais aceita, mas como diz Bauman (2004), pode ser vivenciado por todos também, entra em conflito diante da liberdade sexual com a qual se vive como afirma a seguir: "No caso das parcerias, e particularmente das parcerias sexuais, seguir os impulsos ao

invés dos desejos significa deixar as portas escancaradas "a novas possibilidades românticas" podem ser mais satisfatórias e completas" (BAUMAN, 2004, p.27).

Não somente por isso, mas também pelos papéis aplicados de maridos provedores de donas de casa que, tradicionalmente, formam o arquétipo da família. Veja no exemplo da família grande com muitos filhos. Bauman afirma que a vinda de um filho para o casal sempre foi motivo de felicidade por conta de se tratar também de mais um na mão de obra familiar, a presença de um novo filho literalmente significava mais riqueza para a família.

Com o processo de urbanização, as transformações sociais foram tomando maiores proporções, a antes dona de casa agora precisa trabalhar, o homem ao invés dos trabalhos braçais tradicionais agora vive em um escritório ou canteiro de obras, mas com um salário fixo, não receberá nem mais nem menos por cada filho que tenha, então o que antes viria agregar valor agora irá tornar-se objeto de despesa por cerca de 15, 20 ou 30 anos. Assim, os papéis tradicionais para os membros do núcleo familiar entram em conflito, há casais em que a mulher garante o sustento da família, no caso brasileiro, de acordo com o último Censo, cerca de 35% das famílias (IBGE, 2009) se tornam o centro financeiro deste. Isto abre espaço para uma visão capitalista dos relacionamentos, que tende a ser encarado como investimento: "O compromisso é uma consequência aleatória de outras coisas: nosso grau de satisfação com o relacionamento; se nós vemos uma alternativa viável para ele; e se levá-lo adiante nos causaria uma perda importante em matéria de investimentos" (BAUMAN, 2004 p.28).

Esta forma capitalista de se enxergar o casamento não é, no entanto, produto da pós-modernidade. Desde as sociedades tribais existe o arranjo matrimonial como uma forma de negócio entre famílias. O que é fruto da modernidade é fato de as famílias não estarem mais envolvidas, e sim os indivíduos, que incorporaram ao relacionamento as mesmas atitudes que sustentam no trabalho.

É justamente nesta prática que habita o perigo, pois Corretores da Bolsa ao verem que determinadas ações devem cair se desfazem imediatamente delas. Seria justo ou ético aplicar a mesma atitude em relação ao parceiro? Os elementos que sustentam o relacionamento possuem variáveis bem mais complexas que o mercado financeiro. Entre as variáveis está o elemento cultural, dependendo da situação geográfica ou sistema social, a forma de lidar com o amor e suas três variáveis: o desejo, a posse e o impulso podem variar bastante

Há, no entanto, algo a ser explorado pela cibercultura que é a felicidade presente no ato do casamento em si, algo que a modernidade líquida meio que proíbe ante as inúmeras possibilidades de realização sexual com diversas pessoas de sexos distintos.

No momento em que escrevia esta parte da pesquisa surgiu um vídeo referente à forma diferente que um casal adentrou a Igreja, conhecido como "*JK wedding entrance dance*⁸⁷" no youtube.com. O casal, que entrou dançando junto com os padrinhos foi em 2010, um dos vídeos mais acessados do site com mais de 47 milhões de visitas até o dia 9 de abril de 2010 (Figura 65).



Figura 66: JK wedding entrance dance, no youtube.com.

Como também faz parte da cibercultura, em pouco tempo, criaram um vídeo chamado "*JK divorce entrance dance*⁸⁸", fazendo justamente uma sátira ao enlace matrimonial e ao casamento em si enquanto instituição. Não necessariamente a instituição do casamento está falida, mas se adaptando. Bauman comenta uma prática que vem se tornando comum na França, conhecida como *échangisme*, que nada mais é que a troca de casais:

Les échangismes, estão matando dois coelhos com uma só cajadada. Em primeiro lugar, eles afrouxam um pouco os grilhões do compromisso matrimonial, concordando em tornar menos obrigatórias suas consequências e, portanto, um pouco menos angustiante a incerteza gerada pela obscuridade endêmica das expectativas. Em segundo lugar, conseguem cúmplices leais em seu esforço para rechaçar as consequências incertas e, portanto, irritantes, do encontro sexual. (BAUMAN, 2004 p.71).

Mais uma vez, a moral é colocada como um conflito entre as paixões e a alma e a base mimética da nossa relação com nossos amores e nossas paixões passa por questões de valorização da alma. Questões como a traição ou o machismo tomam fôlego ao

⁸⁷ Dança de entrada do casamento de JK.

⁸⁸ Dança de entrada do divórcio de JK.

refletir sobre tais práticas sexuais entre casais deste grupo, mas ao realizar uma pesquisa mais profunda, são encontrados diversos sites de relacionamento deste tipo no Brasil, como o www.sexlog.com.br (fig. 67) e o www.sexnation.com.br (fig. 68), em que os casais colocam fotos íntimas, marcam encontros sexuais.

Bauman (2004) volta a explorar a situação lembrando que, no caso dessas práticas, as vantagens sobre o simples adultério está no fato de nenhum dos praticantes ser traído, e também de não haver interesses ameaçados. Os próprios praticantes desenvolvem um código de ética em que o casal assume o que deve ser permitido ou proibido antes de entrarem em uma relação deste tipo.

Por fim, venho frisar que a cibercultura não implica necessariamente no fim do casamento e na adoção pela massa de tais práticas sexuais, mas ela representa mudanças de comportamento e o ressurgimento de tais práticas com uma roupagem bem mais tolerável do que já fora em outros tempos.

Hoje, a tolerância pela diversidade sexual atinge e provoca a sociedade, levando centenas de pessoas às paradas GLBT no país inteiro, o que mostra que novas formas de perceber o mundo hoje são muito mais aceitas que antigamente.

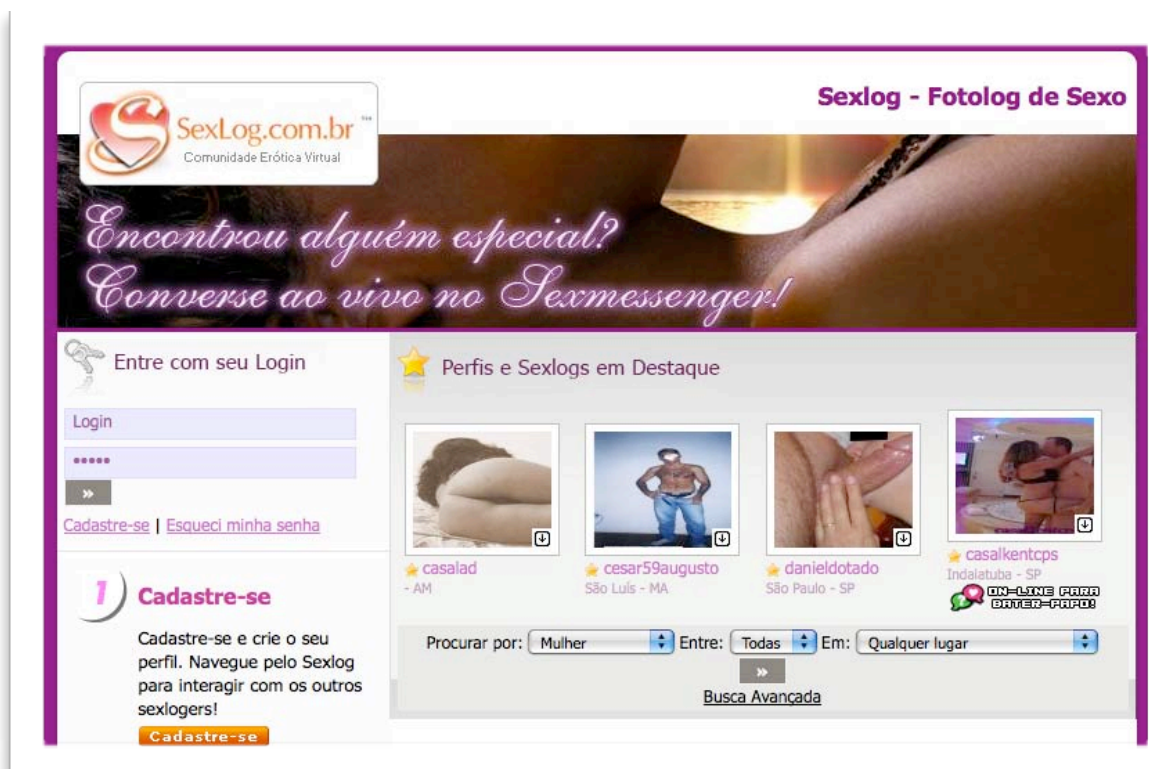


Figura 67: www.sexlog.com.br

The screenshot displays the SexNation website interface. At the top, the logo "SexNation" is visible with the tagline "Aqui só se pensa naquilo". Navigation links include "Assinar", "Início", "Logs", "Chat", "Anúncios", "Vídeos", and "C".

The main content area is divided into two columns. The left column features a user profile for "Casal31" with the status "Status não definido". It includes a "Livres para chat" button, profile icons, and options for "Perfil", "Fotos", "Vídeo", and "Conta". A color selection tool is also present.

The right column is titled "Convide os seus amigos para a SexNation" and contains the text: "A SexNation pode ser mais interessante com seus amigos nela! Utilize o formulário abaixo para encontrar seus amigos nos contatos do seu webmail, e aproveite para convidar aqueles que ainda não fazem parte da comunidade." Below this, there are logos for "msn", "Hotmail", "YAHOO!", "Gmail", "terra", "orkut", "twitter", and "facebook". A dropdown menu is labeled "Selecione de onde quer importar os contatos".

Form fields include "Email" (containing "casal31") and "Senha" (masked with "*****"). A red "Importar amigos" button is located below the password field. To the right, there is a section for manual invitations: "Ou convide manualmente" with instructions to "Digite os e-mails dos amigos abaixo, separando-os por vírgula (,)" and an "E-mail" input field.

A yellow notification box in the bottom right corner reads: "Novo chat", "Convidamos manualmente", "Acabamos de lançar", and "Comece a teclar c".

At the bottom of the page, a small text reads: "A SexNation respeita sua privacidade. Nós não".

Figura 68: <www.sexnation.com.br>

4. MAPA DO INFERNO.COM

4. PRODUÇÃO CULTURAL PARA A INTERNET.

A pesquisa exposta nos capítulos anteriores, resultaram no projeto de produção cultural para a internet relatado neste capítulo, intitulado: “Introdução ao Submundo” e disponível através do site www.mapadoinferno.com, trata da construção de uma hipernarrativa expressa através das ferramentas de convergência da cibercultura, de construções imagéticas e da participação e co-autoria dos interatores com a obra.

As ferramentas de convergência utilizadas no projeto prevêm a estruturação de uma rede, característica as construções atuais de projetos para a *web*, a começar pela hipernarrativa onde a ferramenta utilizada é o “*blog*”, uma abreviação em língua inglesa de web log, criado para funcionar como um diário digital, com mensagens instantâneas expressas através dos chamados “posts”, ou publicações, acrescidas por vezes de recursos multimidiáticos, como imagens, arquivos de áudio e vídeo.

Outro elemento da cultura digital é a utilização de “avatares”, conceito de personalidade *on-line*, em que um personagem pode ganhar “vida” e características próprias, não necessariamente iguais as de seu criador ou a do usuário que o opera. A ferramenta escolhida para a expressão dos avatares foi o facebook, em que os personagens da hipernarrativa possuem seus perfis publicados, ganhando assim o *status* de avatares, em que podem interagir com os leitores e interatores da hipernarrativa.

A última ferramenta de convergência utilizada por este projeto é a plataforma *wiki*, nela, qualquer interator pode interferir diretamente no texto publicado. O exemplo mais popular é a wikipédia, que funciona como uma enciclopédia *on-line* alimentada pelos interatores do mundo inteiro e disponível em diversas línguas.

A estrutura do projeto prevê uma construção imagética auxiliar à composição da hipernarrativa. As ilustrações que compreendem esta estrutura, empregam e/ou baseiam-se em elementos oriundos das ilustrações de Gustave Doré e William Blake, expostas em capítulos anteriores, além da proposta de construir imagens próprias da contemporaneidade através de elementos atuais.

4.1 AVATARES.

Como explicado em capítulo anterior, avatares são formas de interação com os leitores e interatores do projeto, em que personagens “adquirem vida”, pois através das Redes Sociais, eles conseguem interagir com os leitores ou espectadores de um projeto cultural para a web. Há correntes exemplos interessantes deste uso para os avatares, como o

Blog Sonhos de Luciana (figura 69), personagem da teledramaturgia nacional, que após um acidente, torna-se paraplégica, e em seu tempo livre em casa começa a escrever suas angústias em um blog. Os espectadores da novela, através do blog, começam a se comunicar com a personagem, comentando suas publicações e vendo o reflexo seus comentários nos capítulos exibidos pela Rede Globo em 2010.

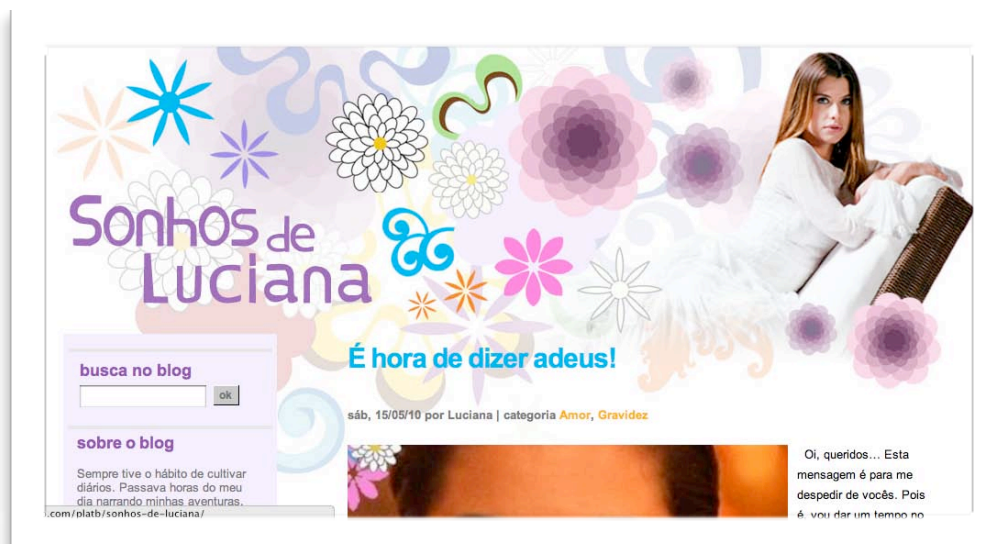


Fig. 69 - Sonhos de Luciana. Fonte: Globo.com.

O principal personagem da hipernarrativa é o médico Nicola Alighieri, que teve seu perfil criado no facebook e já possui cerca de 140 amigos, incluindo outros personagens, alunos do Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes-ICA/UFPa, filósofos como Roy Ascott, artistas e o próprio autor do projeto:

- Nicola Alighieri

Principal personagem, através do qual é possível percorrer todo o Inferno Digital proposto no site, com perfil no Facebook (Figura 70), ele é uma espécie de blogueiro, onde narra diariamente sua trajetória. Há, no entanto, uma possibilidade multiversal, onde se pode seguir o avatar pelo Inferno ou por sua trajetória de vida, sendo que uma completa a outra e, através do encontro das duas, é possível elucidar os fatos que geram esta hipernarrativa.



Fig. 70 – Facebook – Perfil de Nicola Alighieri.

- Beatriz Portinari.

Conhecida como a Beata Beatriz que inspirou a peregrinação de Dante em busca da “salvação de sua alma” no além-mundo. Nesta história, no entanto, ela representará a motivação de Nicola pelo Inferno Virtual, mas com características próprias e nada idealizadas como da Beatriz de Dante.



Fig. 71 – Facebook – Perfil de Beatriz Portinari.

4.2. BLOG.

O blog, é a ferramenta de Convergência escolhida para a publicação da hipernarrativa. Ele permite a divulgação de textos através das chamadas “postagens”, no formato de unidades de informação textual que permitem agregar ligações à outras unidades de informação, tanto textual, quanto de vídeos, imagens, outros sites e mesmo aplicativos. Outra característica importante do Blog para o projeto está na possibilidade dos leitores tecerem comentários sobre as postagens, e assim, abrirem a possibilidade de a história ganhar outros rumos, outras imagens, ou simplesmente enriquecer o enredo da história.

Para o exercício da hipernarrativa através de blogs foi escolhido um template com leitura em formato de papiro, que permita a inserção de imagens nos posts, a criação de categorias e a customização do “background”.

4.2.1. ROTEIROS DAS POSTAGENS.

Cada “post”, possui um endereço próprio de publicação e corresponderá a uma unidade de informação. Também fará ligações com outras unidades de texto ou imagem, publicadas no Blog. As palavras ou frases em negrito e sublinadas corresponderão a “nós”, de onde serão feitas as ligações com outras unidades de texto.

Quadro A: Introdução

É meio difícil começar este relato com o que vou contar, ainda mais sendo por uma experiência que dificilmente alguém iria acreditar, pelo absurdo dos fatos que se seguiram, mas depois, após refletir sobre a série de experiências ocorridas comigo, vi que elas já ocorriam todos os dias e, de certa forma, fazem parte não só da minha vida, mas da vida de todos, independente de, em que realidade, eles existam.

Me chamo **Nicola Alighieri**, e este é o relato de experiências em outras realidades, em ambientes que poderiam ser muito bem um **shopping**, um **porto**, uma **praia** ou uma **cidade** inteira.

Quadro B: Nicola Alighieri.

<http://voltaocaoarrendido.wordpress.com/2011/04/04/nicola-alighieri/>

Nicola Alighieri, médico de descendência italiana, muito embora já faça três gerações de famílias nascidas em terras nacionais, fazia questão de comentar sua minha origem. Também é casado com Gemma Alighieri e tem uma amante, amiga de sua filha, **Beatriz Portinari**.

Apesar das coisas ditas sobre Nicola, pelo próprio, há ainda detalhes da vida dele que devem ser esclarecidos, uma vez que ele mesmo parece ter perdido a memória dos fatos que antecederam sua partida para esta existência.

Neto de imigrantes italianos, ele nascera na cidade de Santos no litoral paulista na década de 1960 e, na década seguinte, mudara-se para a Amazônia junto com seu pai nos movimentos de ocupação dos grandes projetos do governo militar, onde fora trabalhar

com mineração em Carajás. Acabou crescendo na capital paraense, onde cursou a Faculdade de Medicina do Estado do Pará, mais tarde, aprimorando-se em Neurociência na Universidade de Campinas, quando sonhava se tornar um cientista da área.

Aproveitou seu perfil instigador para realizar experiências na área da Ciência com Tecnologia de Informação, até que, na década de 1990 conseguiu uma vaga para lecionar na Universidade Federal do Pará. Com seu QI elevado e aparência europeia, era alto, branco, corpulento, de olhos azuis e nariz longo e comprido, logo alcançou prestígio com a alta sociedade local. Casou-se com uma jovem de uma família que descendia dos barões da borracha, não tinha muito dinheiro, mas seus pais ainda possuíam algum prestígio junto a magistrados e políticos locais. Com a influência desta estrutura familiar, abriu uma clínica e logo alcançou prestígio local, sendo um dos poucos médicos com estrutura de Neurociência da capital paraense, o que fez com que ele se acomodasse em relação aos seus sonhos iniciais de carreira acadêmica.

O mundo praticamente perfeito de Nicola, no entanto, estava para sofrer um grande abalo. O fato de lecionar na Universidade, sem dúvida, o colocava na vitrine, além de sua aparência e status que faziam dele um alvo para a cobiça de alunas e pacientes, o que sem escrúpulo algum, o ajudou a conseguir **amantes** entre as mais belas da cidade. Não é, à toa, ele ao defrontar-se com o Inferno caíra no círculo da luxúria, apesar de um casamento sério.

Quadro C - O Shopping.

<http://voltaocaoarrepido.wordpress.com/2011/04/11/o-shopping/>

Posso dizer que, no início, senti como se tivesse desencarnado, estava em outro lugar, estava "morto". Como já disse, não lembro direito como aconteceu d'eu chegar lá, mas tenho boa memória da minha primeira recordação nesta fase: estava em um estacionamento com vários carros de marcas importadas e alguns mais simples, mas no geral era um estacionamento bem chique. Olhando à frente, vi uma porta de vidro que revelava no outro lado, um ambiente bastante iluminado, com piso em porcelanato, vitrines e letreiros luminosos.

É verdade, eu estava em um shopping center, ou pelo menos, no estacionamento de um. Como vim parar aqui? O que estou fazendo aqui? Então comecei a caminhar, passei pela porta de vidro automática e entrei naquele "maravilhoso mundo do consumo", talvez fosse o shopping mais bonito que eu já vira em "vida": espaçoso, luminoso, um convite arquitetônico ao consumo. Bom, já que estou aqui, talvez fosse mais interessante

fazer algumas compras. Peguei minha carteira e analisei seu conteúdo, para minha surpresa tinha vários cartões de crédito, uma estranha sensação de crédito ilimitado tomou conta de mim.

Na primeira loja, uma boutique masculina chamada Florença, encontro logo na entrada uma linda loira de 1,70 que desperta o desejo de quem entra: "Olá, meu nome é Francesca, estou aqui se precisar de mim".

Continuei escolhendo uma bela camisa polo italiana e uma calça xadrez. Me encaminhei então ao provador, onde para minha surpresa, a vendedora me acompanhou até dentro. Incomodado, perguntei o porquê e ela respondeu "você me lembra meu Paolo", então começou a me despir pela calça e, em seguida, a roupa de baixo.

Estava meio que excitado demais para reclamar, quando ela ajoelhou-se e colocou meu pênis em sua boca, até que mais que imediatamente ejaculei tudo lá. *"Te esperarei lá fora, se precisar é só me chamar, vou estar aqui pra sempre viu"⁸⁹.*

De alguma forma aquilo não estava certo, talvez ela tivesse alguma doença, ou talvez alguma câmera escondida no provador estivesse lá para nos flagrar e jogar no *youtube*⁹⁰. De repente, uma séria paranoia me acometeu com uma série de pensamentos que surgem quando algo muito bom acontece do nada.

Vesti a roupa e a chamei para perguntar sua opinião. Ela chegou com mais um conjunto para eu experimentar e mais uma sessão de sexo oral. E digo isso porque se repetiu por mais sete ou oito vezes e, curiosamente, em todas às vezes, a resposta do meu corpo era igual, como se não existisse cansaço, ou como se eu tivesse o pulso ligado a um soro injetando *viagra*⁹¹ na veia.

A situação era boa demais, sempre vestindo uma bela roupa e sendo “chupado” por uma bela mulher. Lá, pela décima vez, ela trazia uma amiga para ajudá-la em sua tarefa, com igual empenho e beleza. Estava literalmente preso, não conseguia escapar do desejo e da vontade, não havia fome ou cansaço.

- Espere!!!

⁸⁹ Paola é a personagem presente no III Círculo do Inferno que representa o arquétipo da luxúria, pois cometera este pecado junto com seu amante Paolo, que era irmão de seu marido, ela se encontra em um turbilhão e sofre um vento que castiga sua alma.

⁹⁰ Youtube.com foi o primeiro site de compartilhamento de vídeo da internet, fundado em fevereiro de 2005 e vendido à gigante da internet Google em outubro de 2006 por 1,6 bilhão de dólares. Ainda hoje é o site do gênero mais acessado do planeta.

⁹¹ De acordo com o site <howstuffworks>, da UOL, o Viagra (cujo nome genérico é sildenafil) é um medicamento que bloqueia a ação da enzima fosfodiesterase do tipo 5 (PDE). Esta enzima localiza-se nas plaquetas e no tecido erétil do pênis. Para compreender a importância de bloquear a PDE5, é necessário entender seu papel no complexo processo químico que gera uma ereção.

Ela não entendeu, nem eu, mas como um viciado querendo parar eu consegui parar aquelas mulheres. Tenho que sair daqui, então me dirigi ao balcão e, ao invés de correr e fugir, pedi para ver o gerente. Que espécie de estabelecimento era aquele afinal?

Chega um senhor alto, elegantemente vestido e bastante narigudo, falando em uma língua diferente. Era italiano, com certeza, italiano, mas curiosamente entendia tudo o que dizia.

- Meu nome é Dante Alighieri, em que posso ajudá-lo?

- Dante, como o escritor?

- Quase isso, na verdade, eu sou o escritor.

- Bem, isso explicaria muita coisa, mas é difícil de acreditar.

Então, ele me contou que quem procurara a gerência tinha uma chance, mas a maioria dos provadores estava lotada por homens que estavam lá, há décadas, sendo acariciados por mulheres que eram registradas em câmeras digitais e tinham suas imagens disponibilizadas no circuito interno de TV do shopping, entre as chamadas dos comerciais do sistema de sinalização digital.

- Isso é uma espécie de tortura, então? Transformar algo bom em um castigo, um vício?

- Isso mesmo, uma tortura e um castigo, um vício eterno.

- Quer dizer que estou no Inferno?

- Em que outro lugar poderia ser?

- Mas eu li a Divina Comédia, não havia shopping nos teus relatos do submundo.

- Não existiam shoppings na época. Nem carros, poluição, mídias, celulares, *fastfood*, *sexshops*, grifes. Hoje as formas de tortura são muito mais diversificadas e sutis - e falou isso no momento em que já estávamos fora de sua loja, passeando por aquele templo de consumo - veja aqueles glutões que não param de beber e comer na praça de alimentação.

- Eles parecem satisfeitos.

- Depois de algum tempo, o hambúrguer perde o gosto, parece brócolis, a cerveja tem gosto de água, o amor não tem gosto, somos mortos, vivendo como vivos.

- Imaginava uma vida diferente, um universo de tortura e dor.

- Já foi assim, mas hoje não é necessário.

- Como não?

- As torturas são autoimpostas, *Santo Agostinho*⁹² já dizia que o Universo conspira sempre para o bem, nós é que por nossa natureza imperfeita tendemos a corromper nossas almas. Vejo o exemplo de Lúcifer...

- Lulu? Que tem ele?

- De onde você acha que vem o sistema de ar-condicionado desse shopping? Ele está preso no gelo, no centro do Inferno, mas o mais curioso é que o gelo que o prende é formado pelo bater de suas próprias asas, que o faz ao tentar escapar de sua prisão⁹³. E isto se segue há Eras, antes mesmo de nos entendermos enquanto raça humana.

- Tudo bem. Mas eu consegui me libertar do meu cativeiro, por que ainda estou aqui?

- Por que não há outro lugar para você estar. Veja bem, tente entender que se você está aqui é sinal que não és mais vivo, então não podes mais estar entre eles, assim como também não és uma alma evoluída, o que significa que não há Paraíso que o abrigue. Então só resta uma solução.

- **O Purgatório?**

- Isso.

- Mas como me dirijo para lá?

- É só pegar o elevador, mas devo avisar que é no último andar...

Quadro D: Cartas do Destino.

<http://voltaocaoarrependido.wordpress.com/2011/04/11/cartas-do-destino-2/>

Foi então que me vi à vontade para procurar o elevador daquele complexo, perguntei a Dante se ele iria comigo, se seria o meu guia como o poeta Virgílio ao guiá-lo em sua Divina Comédia, mas ele foi claro quando disse que não poderia abandonar sua loja, pois o olho do dono que engorda o gado, muito mesquinho isso para alguém que já está morto, mas o **livre arbítrio** é algo que não posso contrariar.

⁹² De acordo com o livro *O Livre Arbítrio*, de Santo Agostinho, não existe mal no Cosmos, conforme descreve: Do ponto de vista metafísico-ontológico, não existe mal no Cosmos, mas apenas graus inferiores de ser, em relação a Deus, graus esses que dependem da finitude do ser criado e dos diferentes níveis dessa finitude. Mas mesmo aquilo que, numa consideração superficial, parece “defeito” (e, portanto, poderia parecer mal), na realidade, na ótica do universo, visto em seu conjunto, desaparece. As coisas, as mais ínfimas, revelam-se momentos articulados de um grande conjunto harmônico.

⁹³ No último Canto do Inferno da Divina Comédia, Lúcifer é apresentado como um ser de três cabeças, onde em cada uma das mandíbulas mastiga um traidor, pois o último Círculo do Inferno é destinado ao vício da Traição. Ele se apresenta preso no gelo que é formado pelo vento congelante que sai de suas seis asas de morcego, quando tenta escapar. Ou seja, ele produz sua própria prisão.

Ao entrar no elevador, crente que estaria a caminho do Purgatório me aventurei em um desfiladeiro visual muito mais instigante. No painel de controle não haviam botões com números, mas cartas, 22 cartas que eu não sabia o que significavam. Olhando mais atentamente, percebi se tratarem de cartas de **Tarô**.

Foi então que peguei uma carta aleatoriamente, uma carta que possuía uma carroça, ou algo parecido com uma espécie de locomoção. De repente, o elevador fechou-se e começou a se movimentar. Como era óbvio, meu destino estava nas cartas do Tarô. Ao contrário do que normalmente ocorria no mundo dos vivos, não teria que esperar os acontecimentos se firmarem para ver o que significavam as cartas do destino, eu mesmo poderia escolher o meu destino, o problema é que eu não fazia ideia dos significados das cartas, meu destino estava exposto como um código enigmático que eu mesmo poderia escolher, mas que não tinha capacidade para isso.

Quadro E: O Porto das Almas.

<http://voltaocaoarrepentido.wordpress.com/2011/04/11/o-porto-das-almas-2/>

Logo, o elevador abriu-se, não poderia precisar se havia me deslocado para cima ou para baixo, se estava mais fora ou dentro do Inferno, porém, quando consegui enxergar a paisagem externa pude entender onde estava. Parecia um porto com docas, marinheiros e travestis.

Sempre me perguntei, porque, em A Divina Comédia, Dante não havia colocado as prostitutas, talvez achasse que elas já pagavam suas penitências em vida, bom, perdi a chance de perguntar diretamente a ele no andar anterior. À minha frente, o mar e um navio de cruzeiro, muito luxuoso, apesar de estar escrito que era um navio de carga.

- Que tipo de carga leva esse navio? Perguntei a um dos marinheiros, e ele me respondeu “leva almas”, com a maior naturalidade enquanto se encaminhava a uma dama da noite que oferecia a mercadoria ao seu cliente.

Bem, não sei o destino deste navio, mas preciso encontrar a passagem pro monte Purgatório, fui então ao guichê pra tentar comprar uma passagem, lembrei dos cartões de crédito na minha carteira.

- Pois não, qual o destino? Perguntou o caixa.
- Monte Purgatório.
- Sinto muito senhor, mas não fazemos viagens ao Monte Purgatório, realizamos viagens somente pelo Inferno.

- Como assim, mas não pertenço a este lugar, preciso sair daqui.
- Então é melhor o senhor falar com o capitão.

De repente, surge a gigante figura do Caronte, o barqueiro que leva as almas para o Inferno nos relatos de Virgílio e Dante.

- Qual sua graça?
- Me chamo Nicola Alighieri, médico e alma a caminho do Purgatório, por algum motivo, vim parar no Inferno, mas já ficou claro que este não é o meu lugar, por isso, preciso procurar alguma forma de chegar pelo menos à Ilha onde fica o Monte Purgatório.

- Bem senhor, ao que me consta este mundo é somente para as almas já desencarnadas, o que me parece claro não ser o caso do senhor.

- Como assim não é o meu caso. Já é duro suficiente você aceitar que morreu, e pior, que foi para o Inferno – disse-me exaltado, pouco me importando com o tamanho descomunal da figura do barqueiro – Aí vem o senhor me dizer que não estou nem morto? Do que se trata isso afinal?

- Bom, eu não disse que o senhor está ou não morto, referi-me apenas ao fato de o Senhor ainda não ter desencarnado, e além do mais, nós só transportamos almas, o Senhor pode não estar em sua forma física aqui, mas também não é com a sua alma que estou tratando, do contrário não teria como você ter consciência e raciocínio para todas as **possibilidades de percurso**, inclusive no que tange se deslocar do Inferno para o Purgatório.

- Aí realmente criou um nó em minha cabeça. Se não estou com meu corpo físico, nem minha alma, como estou aqui então?

- Com seu corpo mental, sua MENS, sua mente.

- Mas eu estive no Inferno – Falei então ao Caronte do Shopping, do castigo e do encontro com Dante, e ele permanecia com sua cara de incrédulo, até que lhe falei do elevador e das cartas, quando as feições de gigante figura mudaram de tom, e pude perceber um certo receio nas expressões do barqueiro.

- Você disse que eram cartas de Tarô?
- Isso mesmo.
- Ai meu Deus! Começou.
- Começou o quê?
- O Juízo Final.

Quadro G: A Larva.

<http://voltaocaoarrepentino.wordpress.com/2011/04/11/a-larva-2/>

Fiquei perdido com as palavras do Caronte, tentando entender o que ele queria dizer por fim, bem como todas as revelações que ele me fez, mas não pude indagá-lo mais. Antes que, percebêssemos, as águas da margem do porto estavam subindo tanto de nível que logo começavam a inundar todo o cais. O desespero tomou conta de todos e perdi de vista o capitão. As pessoas começavam a correr sem direção, na vontade de fugir da enxurrada que tomava conta de tudo. Parecia que os efeitos do aquecimento global podiam ser percebidos também no Inferno.

No meio da correria, avistei um bote salva-vidas próximo a uma construção abandonada. Peguei o bote e me lembrando dos tempos em que remava na Tuna Luso Brasileira⁹⁴, comecei a socorrer as pessoas que estavam se afogando e levando-as até esta construção abandonada.

Essas ruínas seriam seu porto seguro por enquanto. Não posso precisar quanto tempo passei fazendo isso, mas o odor de morte e ratos era presença naquele caos. Quando paro para finalmente tomar fôlego, surgem pequenas sombras, subindo ao barco pelo remo, e a mim pelo meu corpo, para em fim entrarem em minha boca.

O nojo era grande, eram sombras, mas pareciam ratos, e eu tenho pavor de ratos. Uma delas sobe pelo meu braço em direção a minha boca. Aproveita o meu grito de pavor para poder entrar e tenta se jogar goela abaixo, mas consigo cuspi-la. Era um gosto horrível, repulsivo, algo que nunca sentira, como se tivesse camundongos no céu da boca. Era a representação do Inferno para mim. Gritava sem parar, de espanto, de pavor.

Quadro H: Joaquim e Boaz

<http://voltaocaoarrepentino.wordpress.com/2011/04/11/joaquim-e-boaz-2/>

Via, ao meu redor, duas colunas com os símbolos do sol e da lua, então meu pavor deu tempo e pude perceber que estas colunas estavam em uma das cartas do Tarô que avistara no elevador. No entanto, estava à deriva em alto mar e uma sede tomava conta de mim, sem nenhuma vista do Porto e escurecendo rapidamente. Decidi então remar até aquelas colunas, delas, dava para ver uma **praia**, onde as luzes piscavam ao redor de toda a costa.

⁹⁴ A Tuna Luso Brasileira é um tradicional clube de regatas de Belém do Pará que, mais tarde, se tornaria também clube de futebol. Foi fundado em 1903 pela colônia portuguesa no Pará e hoje é um dos principais clubes de futebol da capital paraense.

Quando me aproximei das colunas, vi que elas se erguiam no meio do mar como se sinalizassem algo.

Ao passar por entre as duas colunas, uma visão tomou conta de mim, pois no lugar das duas colunas levantavam-se duas pernas gigantes e, no centro, podia ver o sexo feminino da figura. Começa então a trovejar e uma leve chuva cai no meu rosto, sinto o cheiro dessa chuva, não era água, era urina que caía da vagina da figura gigante, no entanto, uma boa sensação de refrescância tomava conta de mim e pude finalmente saciar a sede que me acompanhava há horas.

Quadro I: A Praia.

<http://voltaocaoarrepentido.wordpress.com/2011/04/11/a-praia-2/>

A praia era formada por uma enseada de mais ou menos 3 km de extensão. Possuía luzes que piscavam em toda a sua encosta e fogos de artifício iluminavam o céu. Ao se aproximar da areia, dava pra ver quando os fogos acendiam que as luzes eram piscas-alerta de carros e um som inaudível vinha deles.

Vários sons, **várias músicas de ritmos, melodias, timbres e vozes diferentes**, todos em volume de decibéis inacreditáveis. Com os porta-malas dos carros abertos, uma série de banhistas vestidos com biquínis brancos sentados, ou em pé, mas com a aparência e os movimentos lentos que, em nada, combinavam com o ritmo das aparelhagens e, do clima festivo, que se instalara na praia.

Lá, encontro Rafael, um conhecido *playboy* da cidade, filho de um colega médico, que morrera em um na cadeia após um acidente de carro onde atropelara uma Policial Rodoviária Federal. Sua aparência era terrível, extremamente magro, ele que já fora forte e corpulento, estava deitado na areia da praia junto com três amigos e mais uma menina, que dançava em um rítmico extremamente lento para a música que vinha dos sons dos carros. Me aproximei dele para perguntar:

- Rafael porque você está aí?

- Estou aqui porque é divertido, estou celebrando com os meus amigos - falava com um tom embriagado.

- Celebrando o quê?

- A vida, o Ano Novo e tudo o mais.

Com certeza, ele não sabia que já havia morrido, muito menos que não era Ano Novo, mas a impressão que deu foi que ele estava lá não por imposição, mas porque era

divertido.

Eu, com certeza, não deveria estar lá, então me encaminhei para a saída da praia, lá a cena era dantesca, uma centena de milhares de carros tentando sair da praia em um engarrafamento sem limites, que a cada uma ou duas horas, caminhava alguns centímetros, o que fazia que todos prosseguissem em suas jornadas sem abandonar seus carros.

Me perguntei o porquê que ninguém simplesmente abandonava seus carros e ia embora, quando vi um casal discutindo que a maré estava subindo rápido. Resolvi então olhar para o mar e o que vi foi o mais aterrador, e não era um tsunami que vinha em nossa direção, nem um navio fantasma ou um tubarão, era simplesmente o nada, nenhuma onda, nada quebrando na praia, nem vento, nem céu nem paisagem, enfim, nada.

Quadro J: Beatriz Portinari

<http://voltaocaoarrepido.wordpress.com/2011/04/04/beatriz-portinari/>

Beatriz era uma jovem estudante de Medicina da turma de Semiologia Médica, bela morena, cabelos negros lisos e pele parda, rosto delicado e olhos grandes... e que olhos!. Nicola ficava louco toda vez que via aqueles olhos lhe fitando em sua sala de aula.

Ele era professor desta Cadeira e, todos os dias, após a aula, Beatriz ficava para tirar dúvidas e, aos poucos, encontravam-se na cantina do bloco de Medicina, onde trocavam ideias e conversavam o velho papo furado de sempre.

Nicola não conseguia mais se conter, o desejo que sentia por Beatriz era intenso, como há muito não sentia, como, aliás, nunca sentira por Gemma. Apesar da amizade, seus sentimentos por Gemma sempre foram bem claros, era um misto de amizade, interesse financeiro e também sexual.

Já Beatriz era diferente, era bela, morena, delicada, enquanto Gemma era branca, forte, muito bonita, até de encher os olhos, mas não fazia seu sangue ferver. Trocaram MSN e começaram a trocar mensagens, através do programa de mensagens instantâneas conseguiram se soltar, revelar seus desejos e impulsos guardados de sala de aula pela ética que separa professor e aluna. Nicola nunca fora fiel, e Gemma sabia disso, mas uma cortina de respeito fazia do silêncio uma excelente arma de convivência entre os dois.

Certo dia, após um **chat** entre os pseudoamantes, eles resolveram finalmente se encontrar, no Chalé de Ferro, uma construção existente na Universidade toda em ferro que viera da Bélgica e fora montada lá. Lá, eles tomaram um vinho, conversaram mais um pouco e, em seguida, foram para o carro.

O clima esquentou entre eles, fato que os fez optarem por irem a um motel próximo. Ele saiu extasiado, ela nem tanto, mas deitou seu rosto no peito do amante ficava acariciando seus pelos, como se estivesse mais interessada no corpo de tal amante que no ato sexual propriamente. Estava feliz.

No dia seguinte, se encontraram na Universidade novamente, mas algo estava errado, ele não a via mais como antes, fugia de seu olhar e tal comportamento começou a lhe transferir sentimentos, de insegurança misturada com indignação. “Como pode?” ela se perguntara, “Depois de uma noite linda de amor, ele simplesmente me ignora?” e acrescentou a ideia certa a seus pensamentos: “Eu preciso falar com ele, agora”.

Mais tarde, entrara no MSN, para lhe falar, mas ele sumira, não entrara mais, ela então resolveu ligar, mas ele não atendeu e isso fez com que a insegurança e a indignação fossem substituídas por uma raiva, que foi crescendo e a consumindo, seu corpo estava em chamas, precisava fazer alguma coisa.

Quadro K: O Amante.

<http://voltaocaoarrepido.wordpress.com/2011/04/11/os-amantes/>

Nicola não sabia, mas naquela manhã todos os acontecimentos que estavam por vir lhe trariam uma sensação nunca antes experimentada, a sensação de fracasso. Quando saíra com Beatriz, naquela tarde, em que fora consumido pelo desejo algo nele simplesmente mudou.

Não via mais sentido em continuar com aquilo, a não ser que fosse pra valer, Beatriz se tornara sua musa, sua inspiração, sentia febre só de pensar nela. Fora lecionar naquela tarde e procurou evitá-la, estava inseguro quanto aos seus sentimentos, ou se dispusera a largar tudo por aquela mulher ou voltaria com sua vida ao normal, seu sangue italiano mostrava seu lado mais passional.

Quando voltara à clínica não atendeu suas ligações, e os próprios pacientes percebiam o quanto estava aéreo e distante. Algo definitivamente não estava certo com Nicola Alighieri. Já no final do dia quando estava indo embora, a secretária lhe interfonea.

- Doutor, tem mais uma paciente aqui, o senhor pode atendê-la?

- Já estou de saída.

- Ela insiste doutor, ela tá dizendo que o nome dela é Bia.

Seu sangue gelou, um sensação de arrepio tomou conta da sua espinha, desde o dorso até a nuca - Ela pode entrar, disse - A porta se abre, e a silhueta de Beatriz se

forma em sua retina.

Quadro M: O Escândalo.

<http://voltaocaoarrepido.wordpress.com/2011/04/11/o-escandalo-2/>

Vários dias se passaram desde aquele em que Beatriz fora ao seu consultório. Tiveram um tórrido romance naquela noite, mas nada depois disso, ela não mais o procurara desde então. O caminho estava limpo, ele sabia que o ocorrido o tocara como nada o havia feito até então, mas como parecia que ela não mais o queria ele poderia se refazer, parar para pensar e continuar. Quando chegara à Universidade, o diretor do curso deixara recado com a secretária que era para ele procurá-lo imediatamente, pois tinham que tratar de um assunto bem sério.

No Gabinete do Diretor, este lhe indaga:

- Dr. Alighieri, você sabia que nós estamos com um grande problema?
- Que problema? Se eu puder ajudar.
- Você se lembra da aluna Beatriz Portinari?

Nesta hora seu sangue gelou, um arrepião lhe subiu a espinha e se esforçou pra tentar disfarçar o terrível desconforto que lhe acometera:

- Claro que lembro, é uma das minhas melhores alunas.
- Pois bem, você já viu o vídeo de vocês dois que anda circulando pelo **youtube**?

Nesta hora, sentiu seu coração parar. Como era possível, sabia que havia câmeras de segurança no seu consultório, mas só ele tinha a senha. Somente se... Isso mesmo, um mês antes um amigo de sua filha, um designer multimídia havia entrado no sistema para integrar o site do consultório ao sistema, ele havia cobrado caro e demorado quase um ano pra terminar. **“Qual era mesmo o nome dele?”**.

Não conseguia lembrar, mas lembrou que teve uma briga dura com o rapaz, ao ponto de ele o colocar na Justiça do Trabalho por serviços que nem havia feito, um perfeito “pilantra” e o pior, acabara ganhando a ação na Justiça. Pensou então em Beatriz, o vídeo era muito explícito, não pegaria bem pra ela de jeito nenhum.

- Você já falou com a Bia? Perguntou ao Diretor.
- Já falei, ela não para de chorar, todos os alunos já sabem também.

Ninguém sabe como foi parar um vídeo desses na web. De qualquer forma, alguns são solidários com ela, outros nem tanto, começamos a perceber algumas pichações nas paredes

da faculdade, do tipo de você deve saber.

- Ai meu Deus! Esse vídeo vai acabar com a minha vida.

- Bem, isso vai ser um grande escândalo, ao ponto de poder haver a sua expulsão da Universidade. Mas tenho uma solução que pode te interessar.

- Qual?

- Você se lembra daquele projeto de pesquisa que estava desenvolvendo na área de Neurociência e que necessitava de uma equipe multidisciplinar, com engenheiros de TI e designers, para o estudo do cérebro?

- Claro que sim, é o meu sonho levar este projeto adiante.

- Pois bem. Tenho um amigo na Universidade de Hamburgo que esta desenvolvendo exatamente o mesmo trabalho e precisa de alguém que se encaixe no perfil e esse alguém é você. O momento é delicado, mas... Se você for logo, posso adiar o processo administrativo até que uma hora todos vão esquecer. Na Universidade, você não teria problemas.

- Mas e em casa? Será que Gemma já sabe?

- Isso é com você, estou fazendo o que posso como amigo, mas só aqui.

O que se seguiu pôde ser considerado um grande escândalo na sociedade belemense. Não tardou à Gemma descobrir, ela não pediu o divórcio como ele esperara, mas o relacionamento entre os dois ficou frio, lhe confortou um pouco descobrir que ela arrumara um amante pouco antes de sair, o que não lhe confortara era saber que este era seu amigo, o diretor da Faculdade de Medicina, mas, de certa forma, isso não importava, sentia que estava livre para viver seu romance, mesmo se mudando para Hamburgo, preparou suas malas para ir em direção a Hamburgo, já fora uma vez à cidade e adorara o clima portuário, com prostitutas nas ruas e uma sexshop em cada esquina, aquilo realmente tinha muito a ver com ele.

Não conseguiu mais falar com Beatriz, não teve mais notícias dela, iria guardar aquela lembrança em seu peito e, no vídeo dos dois, que guardara no celular. Agora iria experimentar outra vida, mas o que ele não sabia era que esta outra vida era totalmente diferente de tudo o que vivera.

Quadro N: O Experimento.

<http://voltaocaoarrepentino.wordpress.com/2011/04/11/o-experimento-2/>

O maior computador já criado até hoje é sem dúvida o cérebro humano, com

pouco mais de 800 gramas, ele é capaz de realizar cálculos inalcançáveis para qualquer computador com a tecnologia atual.

No entanto, enquanto máquina, ele pode ser programável como todas as outras máquinas cerebrais, isso explica os métodos de persuasão empregados pelos advogados nos tribunais, as negociações em que uma das partes pode ser ludibriada ou mesmo as lavagens cerebrais impostas por *serial killers* ou pastores de seitas das mais diversas naturezas.

O que nós pretendemos aqui é decodificar o cérebro humano, de tal forma que ele possa corresponder a uma seqüência matemática na qual nós possamos, através de impulsos elétricos, ou mesmo fotônicos, integrar as mentes humanas a sistemas de computador. Existem claro, algumas barreiras.

A primeira está no que diz respeito à natureza do cérebro, o código da vida não é binário, é quaternário, o que torna todo o problema muito mais complexo. Com o que temos em termos de Tecnologia de Informação, é possível passar algo de um código quaternário para binário, para isso, trabalhamos em conjunto com um centro de estudos na Inglaterra, aqui, nos dedicamos ao estudo do cérebro e à criação do sistema que possa conectar as mentes diretamente na web.

A pergunta é: você está disposto a participar disso? Perguntou o diretor do Laboratório de Neurociência da Universidade de Hamburgo.

- É tudo o que eu mais quero. Respondeu Nicola.

- Bem, todos os que entram na equipe passam pelo processo de decodificação mental, é uma forma de nós testarmos em nós mesmos o progresso dos experimentos, vamos **à máquina de imersão**.

Quadro O: A Imersão.

<http://voltaocaoarrepentino.wordpress.com/2011/04/06/a-imersao/>

Além do corpo físico que contém a alma, o homem também é dotado de um corpo astral e outro mental, invisíveis no plano físico e onde são necessários aparelhos específicos para entrar em contato com estes corpos, ou de pessoas especiais, como médiuns. Hoje, o corpo mental pode ser visto e tomar forma com o uso das tecnologias telemáticas, já o corpo astral, que contém a alma ainda não.

Existem entre este universo e outros, diversos portais e, diversas formas de

passagem de um lado para o outro. Na maioria dos casos, esses portais estão abertos somente a um tipo de corpo, ou o mental, ou o físico, ou o astral. Quando Dante acordou na **Floresta Escura**, ele estava acordando de um desmaio, quando encontrou as feras, a Loba, o Leão e a Pantera.

Ali, era o seu corpo mental, agindo junto ao corpo astral dos outros seres que encontrou no Inferno, e isto é notado quando o Caronte e os demônios que ele encontra no Inferno se mostram perplexos pela presença dele naquele ambiente. Na realidade, existem diversos portais em que se pode fazer a passagem para o Inferno ainda em vida, e isto é mostrado nas diversas narrativas, desde São Brandão à Eneida de Virgílio. Hoje, os Tribunais do Trabalho são portais em que os demônios aterrorizam, em vida, diversos empresários, utilizando a classe trabalhadora para seus fins de domínio psicológico e para aterrorizar empresários de toda a natureza.

Se você que está acompanhando este blog, chegou até aqui, tem o direito de saber a verdade, e também de contar a sua verdade. **Nicola Alighieri** atravessou este portal através dos códigos descobertos em sua mente, e está perdido num Inferno que ele ainda não tem certeza se é real ou digital. Você agora tem a opção de **seguir-lo**, ou de escrever o seu **próprio destino**. Acessando a plataforma wiki do projeto você tem a liberdade de compartilhar conosco em que momento atravessou a porta para o Inferno, ou outro mundo qualquer.

Existe a necessidade de se permitir através da plataforma wiki, a sequência da hipernarrativa através da construção de personagens e de histórias que irão se seguir neste projeto. A seguir, o mapa navegacional mostrará as ligações nesta primeira etapa do Inferno Digital.

4.3 IDENTIDADE VISUAL

4.3.1 - INTERFACE.

A Interface do site, conforme pode ser vista na figura 71, é constituída de três áreas principais e uma área oculta, sendo elas o topo, o rodapé, o mainframe e um menu interativo. O Mainframe de um projeto digital corresponde a área central onde estão posicionados os posts relativos à hipernarrativa do projeto. No topo, além da identidade visual do projeto, com os logos e imagens elaborados para tal, há também um menu, onde pode-se navegar pelos diversos elementos presentes no site:

- a) Início – Página inicial, com link para a hipernarrativa e demais

elementos de cultura digital empregados no site.

- b) O que é – Princípios que nortearam a execução do projeto.
- c) Imagens do Inferno – Estudos sobre a imagem do inferno a partir de Blake e Doré.
- d) William Blake – Sobre o artista.
- e) Gustave Doré – Sobre o artista.

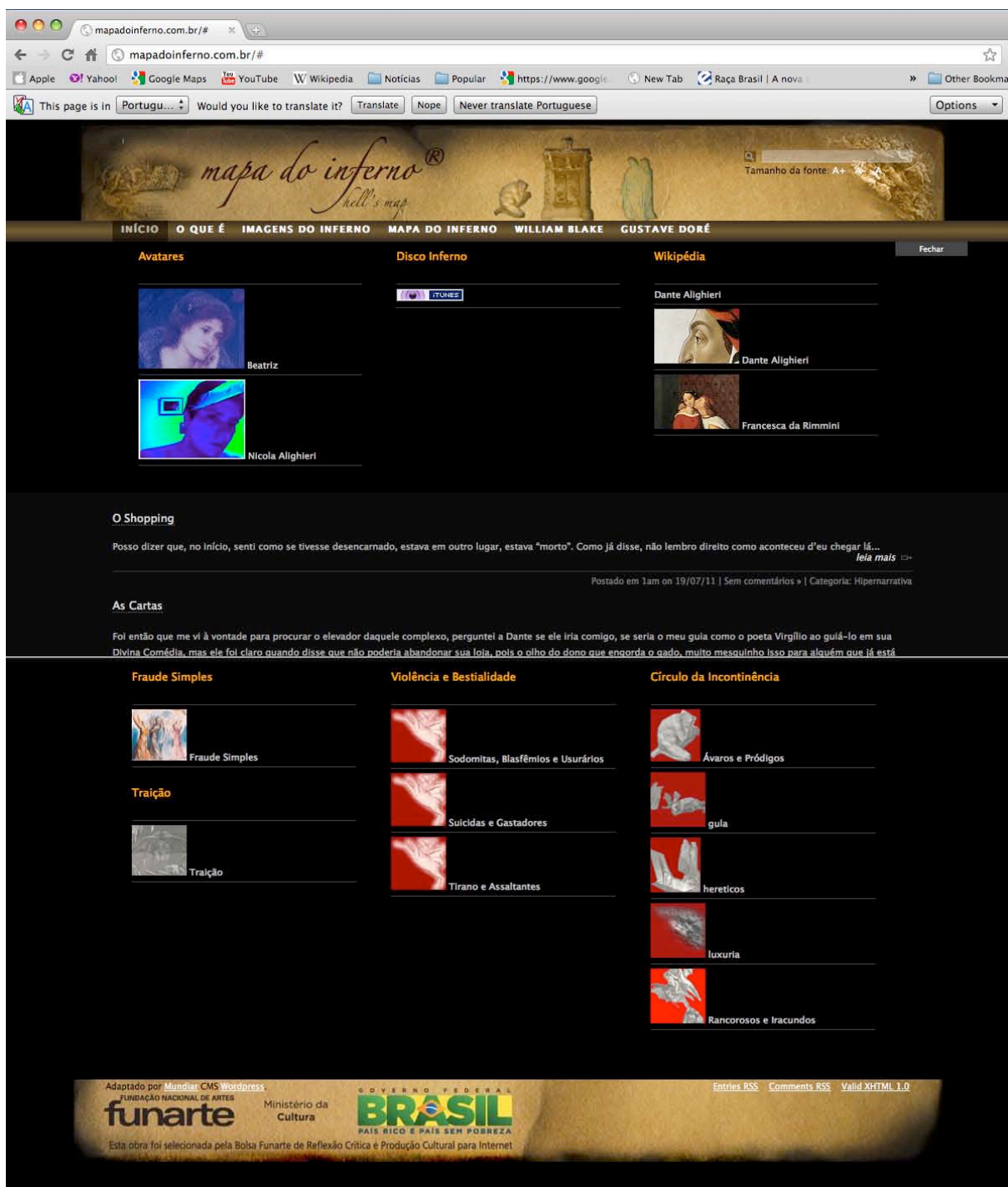


Figura 72: interface, disponível em www.mapadoinferno.com.br

b) Blog.

A Interface do Blog permite a inserção de imagens e customização do background, conforme pode ser visto na imagem a seguir (Figura 75):



Figura 73: O Blog.

A forma de leitura do Blog remete ao formato de Papiro. A construção imagética consistiu na colagem de imagens de Blake e Doré em papel antigo, também com o uso do Adobe Photoshop. As imagens escolhidas foram o Círculo da Traição de Blake e a Queda de Doré.

c) WIKI.

A ligação para a plataforma wiki é dada através dos ícones na borda inferior do mainframe, a plataforma wiki chama-se Praga Pública, com o objetivo de fazer os leitores expressarem sua idéia pessoal de Inferno, ou mesmo de praguejar contra os “demônios” contemporâneos. Para o topo, optou-se por uma imagem de um pórtico de um casarão antigo da cidade, o Solar da Beira. Uma forma de criar uma conexão com a cidade e a produção contemporânea da cidade (Figura 76).

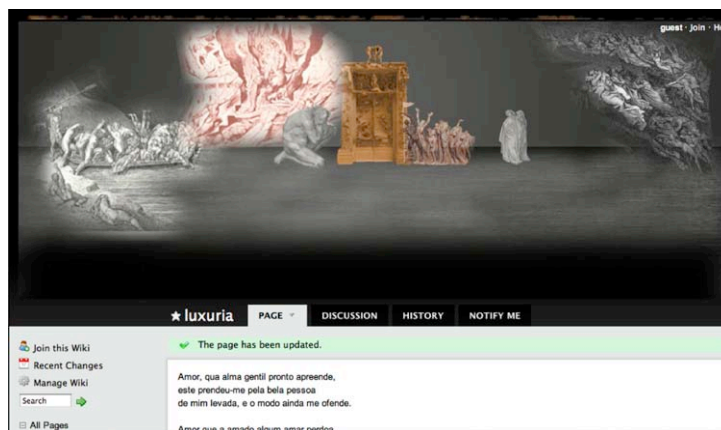


Figura 74: Wiki Hell.

4.3.4. ILUSTRAÇÕES.

A idéia que norteou a produção imagética do projeto é a da coletividade e total mistura de referências e técnicas. Para isto, colagens envolvendo fotografia, ilustrações de Doré e Blake e desenhos vetorizados, com referências nos papiros e nas imagens dos uróboros, figuras míticas expressas no primeiro capítulo desta dissertação, além do imaginário medieval e da cibercultura, conforme expressam as imagens abaixo:

a) O Mapa do Inferno:

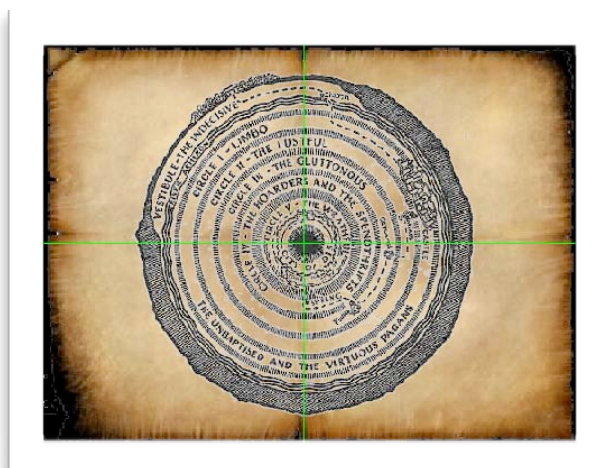


Figura 75: Mapa do Inferno.

Nesta imagem, há uma montagem do mapa do Inferno de Gustave Doré com o papel antigo, presente em toda a identidade visual do projeto.

b) Roda da Acídia.

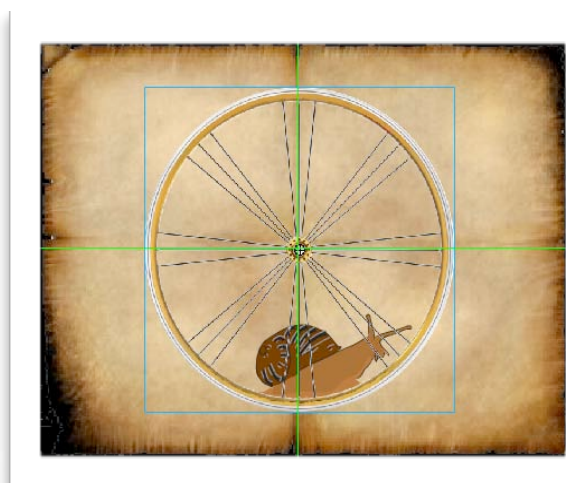


Figura 76 - Roda da Acídia.

Esta imagem representa o chegar a lugar algum das cidades

contemporâneas, presentes nos congestionamentos de trânsito e nas esteiras de academias.

c) Gula.

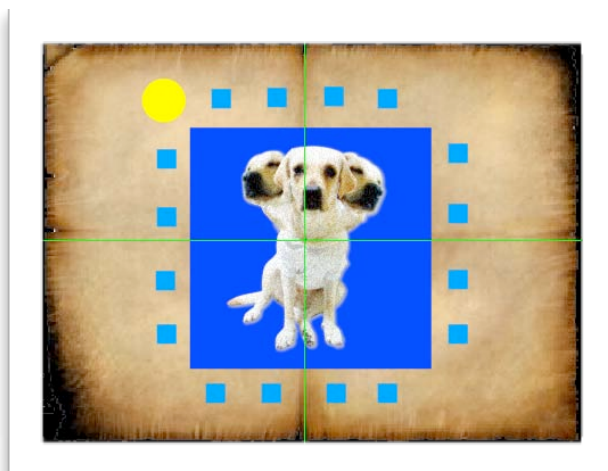


Figura 77 - Gula.

Esta representação do terceiro círculo Infernal trás a imagem de cachorro de três cabeças na figura de Cérbero, e em torno dele, a imagem do PAC-MAN, video-game popular dos anos 1970, numa forma de representar a insaciável vontade de consumo do homem contemporâneo.

d) Roleta Russa.

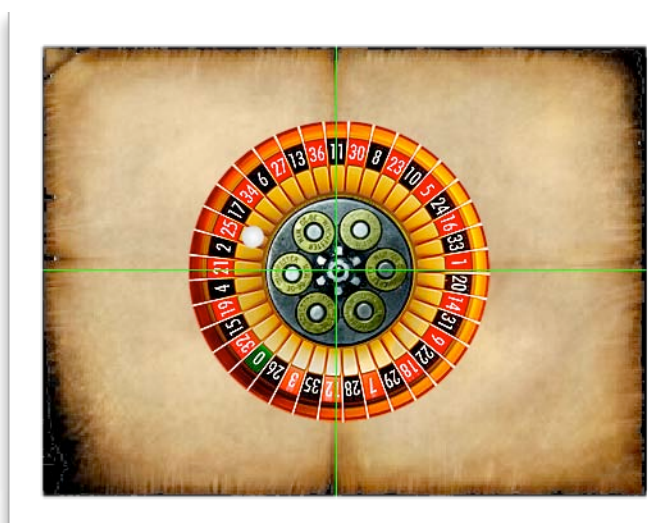


Figura 78 - Roleta Russa.

Esta imagem representa os vícios contemporâneos aliados à vontade de auto-consumo. Todas as imagens expostas aqui são o ponto de partida para o projeto de

Produção Cultural para a Internet. No entanto, como a natureza desta mídia é dinâmica, há permissões para interferências por parte dos interatores através do envio de imagens, comentários e textos no Blog, no WIKI e no Facebook, conforme o visto na imagem 78, das interações entre interatores e projeto:



Figura 79 – Interações no Blog e Facebook.

CONCLUSÃO

As razões que motivaram a pesquisa que resultou nesta dissertação e no projeto cultural para a internet, apesar de já descritas no capítulo introdutório, merecem uma reavaliação nesta conclusão. O exercício de transposição técnica do “Inferno de Dante” para a cibercultura revelou-se, antes de uma elocubração poética, um processo de inserção no conhecimento das raízes da cultura ocidental, pois, diante dos conceitos transpostos do cosmos medieval para o ciberespaço, observa-se diversos pontos de tangência que imprimem uma relação situada não apenas no campo religioso, mas social e artístico entre o homem medieval e o contemporâneo.

A reflexão estabelecida neste propósito revelou-se pertinente por tocar em questões profundas presentes no âmago dos dias de hoje, entre as quais, sublinho a relação com o sexo virtual e a crescente exposição ante aos meios telemáticos.

A necessidade de imagens que a cultura contemporânea demanda, provoca um sentimento interior de auto-exposição que às vezes ultrapassa limites psicológicos para aquilo que somos capazes de suportar, e isto ocorre talvez porque a produção de arquétipos impressos em modelos miméticos da cultura popular nos filmes, histórias em quadrinhos, na arte e televisão, impõem uma necessidade de auto-construção desses modelos para nós mesmos. Uma nova forma de montar esta imagem de nós existe na forma de perfis de redes sociais, na enxurrada de imagens que produzimos para a rede todos os dias.

Tais modelos, existem desde tempos anteriores à Dante, e ele soube representá-los em cada círculo infernal descrito em sua Comédia. A pegar a questão da sexo virtual e da auto-exposição no ciberespaço, Dante emprega dois conceitos helênicos relacionados ao “Amor”, que são “*Éros*” e “*Ágape*”, através de dois arquétipos femininos: Francesca e Beatriz. A primeira, fruto de um amor carnal, julgada e condenada a permanecer em um turbilhão de almas incapazes de se tocar, enquanto que a segunda, é o exemplo da virtude de um amor desprovido de desejo e necessidades mundanas.

O sexo hoje é mais que um tabu, é também um produto, está presente nas bancas de revista em frente às escolas, no conteúdo dos sites da web e agora também nos celulares, o que implica na impotência de medidas de censura, os mecanismos de controle do comportamento sexual já não são mais suficientes e a diversidade e possibilidades de atitudes sexuais são tão numerosas quanto os sites da web que as representam, por isso talvez isto seja reflexo de uma época de transformação no comportamento de uma forma muito mais natural que a liberação sexual da contra-cultura nos anos 60, já que parece um rumo sem retorno,

como um rio que leva as águas do *amor líquido*⁹⁵.

Este estudou tentou elucidar fatos relacionados à herança católica cristã questionadas a partir do estudo da Divina Comédia e dos doutores que ajudaram na formação da Moral Cristã, em contraponto à vivência da cibercultura. Se levarmos em consideração que o conhecimento científico é relativamente novo frente ao religioso e o empírico, poderemos adotar os mitos e lendas de outros tempos como formas de transmissão de conhecimento que não necessariamente precisavam de comprovação em laboratório. A tradução destes antigos conhecimentos para a contemporaneidade exigem experiências e reflexões que validam uma abordagem semiótica do que seria o Inferno em outros tempos e de como ele pode ser hoje. Se o principal medo do Livro do Apocalipse era a liberação do Inferno na Terra, esta pode ser vivenciada em algum nível de expressão através da cibercultura, pelo menos no que concerne ao dito pecado da luxúria. Assim este estudo, que não tem a pretensão de ser um trabalho teológico e sim artístico e social, levanta questões relativas à forma como encaramos o sexo hoje, os relacionamentos, os compromissos e todos os estamentos sociais que parecem estarem corroendo o tecido do sistema. Assim, rever o papel da mulher, os tabus e a estrutura da sociedade, são necessidades face aos tempos de transformação em que vivemos.

⁹⁵ Referência ao Amor Líquido de Bauman.

BIBLIOGRAFIA

- AGOSTINHO, Santo, Bispo de Hipona, 354-430. O Livre Arbítrio 2a. Edição -, Ed. Paulus, São Paulo SP 1998.
- ALLEN, Diógenes e SPRINGSTED, Eric O. Filosofia para Entender Teologia. Ed. Paulus, São Paulo SP 2010.
- ALIGUIERI, Dante. A Divina Comédia: Inferno. Trad. Ítalo Eugênio Mauro - Ed. 34. Texto: Prefácio. Ítalo Eugênio Mauro. São Paulo SP 1998
- ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. (p. 47-64) In D. DOMINGUES (Org.) Arte e Vida no Século XXI - Tecnologia, Ciência e Criatividade - São Paulo - SP, Ed. Unesp 2003.
- ASCOTT, Roy. Arquitetura da Cibercepção. In Lúcia LEÃO (Org). O labirinto da hipermidia: arquitetura e navegacao no ciberespaço. : Iluminuras 2.ed. Sao Paulo SP, 2001
- AUGÉ, Marc. Não Lugares, Introdução à antropologia da supermordenidade. Ed. Papirus São Paulo Sp. 1994.
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Trad. Plínio Dentzien. Editora Zahar, Rio de Janeiro - RJ, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. O Amor Líquido -. Trad. Carlos Alberto Medeiros - Rio de Janeiro - Jorge Zahar Editora, Rio de Janeiro, RJ, 2004.
- BENÉVOLO, Leonardo. A História da Cidade. Ed. Perspectiva. São Paulo SP 1997.
- BECKER, Udo. Dicionário de Símbolos. Ed. Paulus. São Paulo SP 1999.
- BLAKE, William. O matrimônio do Céu e do Inferno: o livro de Thel. Ed. Madras, 2004.
- CAVALCANTE, Acilon HB. Adaptação para Mídia Digital da Obra Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino. Revista Digital Art& - Ano V - Número 07 - Abril de 2007 - disponível em <http://www.revista.art.br/site-numero-07/trabalhos/11.htm>, em 17 de abril de 2010.
- CAPELARRI, Márcia Schmitt Veroneze. As Representações Visuais do Mal na Comunicação: Imaginário Moderno e Pós-Moderno em Imagens da Divina Comédia e do Filme Constantine. Tese de Doutorado. PUC RS. Porto Alegre, RS 2007.
- COSTA, Mário. O Sublime Tecnológico. Trad. Dion Davi Macedo. Ed. Experimento. São Paulo-SP 1995.
- CORRÊA, Oscar Dias. Viagem com Dante. Top Books Editora, Rio de Janeiro RJ. 2005.
- HUTAMO, Erkki. Twin-touch-test-redux: Abordagem arqueológica da Mídia para a Arte, Interatividade e Tatibilidade In Diana DOMINGUES (Org). Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios / - São Paulo - SP, Ed. Unesp 2009.
- DOMINGUES, Diana. A Vida com as Interfaces da Era Pós-Biológica. In D. DOMINGUES (Org.) Arte e Vida no Século XXI - Tecnologia, Ciência e Criatividade - São Paulo - SP, Ed. Unesp 2003.
- DUER, Alexandra de Forest. A Dialectic of Eros: From Plato to Dante. PhD Theses. University of Warwick, Department of Philosophy. Warwick, UK 2003.

- ECO, Umberto. História da Feiúra. Ed. Record. Rio de Janeiro RJ 2007.
- FIRMINO, Rodrigo José. Telemática: suporte para uma nova cidade. 2003. Dissertação de Mestrado - UFSCAR. São Carlos-SP. 2003.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. Ed. Conexões. Rio de Janeiro RJ, 2002.
- FLUSSER, Vilém. Pós História. Ed. Duas Cidades. São Paulo SP, 1983.
- FRANCO Jr., Hilário. Dante, O Poeta do Absoluto. Ateliê Editorial. Cotia SP, 2000.
- FOUCAULT, Michel. 1984, Outros Espaços. In Ditos e Escritos. Manuel Barros da Mota (Org). (Inês Autran Barbosa trad.) Ed. Forense Universitária, Rio de Janeiro- RJ. 2006.
- GALBER, Gebauer / WULF, Christoph. Tradução Don Reneau. Mimesis: Culture, art, society. The Regent University of Califórni, CA, 1995.
- JOHNSON, Steven. . Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- KERCKHOVE, Derrick de. A arquitetura da inteligência. In In D. DOMINGUES (Org.) Arte e Vida no Século XXI - Tecnologia, Ciência e Criatividade - São Paulo - SP, Ed. Unesp 2003.
- JUNQUEIRA, Ivan. Prefácio In O. D. Corrêa. Viagem com Dante. Top Books Editora, Rio de Janeiro RJ. 2005.
- ENDERS, Markus. Bernardo de Clairvaux – Um mestre do Amor In T. KOBUSCH, (Org) Filósofos da Idade Média. 1a. Reimpressão. Ed. UNISINOS. São Leopoldo-RS. 2003.
- LEÃO, Lúcia. A Estética do Labirinto. Ed. Anhembi Morumbi. São Paulo SP, 2002.
- LEBRUN, Gerard. O Conceito da Paixão In A. NOVAES, (org). Os Sentidos da Paixão. Ed. Companhia das Letras, São Paulo, 1987.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura; tradução de Carlos. Trad. Irineu da Costa.— São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MAIA, Gilda Helena Gomes. Uirapurus Paraenses: De onde vem esse canto? História da Vida Musical dos Irmãos Nobre. Dissertação Lato Sensu. Universidade do Estado do Pará. Belém PA, 2006.
- NIELSEN, Jakob. . Projetando websites: designing web usability. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2000.
- PASTRO, Cláudio. A Arte no Cristianismo: Fundamentos, Linguagem, Espaço. Ed. Paulus. São Paulo S,P 2010.
- PLATÃO. O Banquete. Trad. José Cavalcante de Souza. Ed. Victor Civita, São Paulo 1974.
- PIGNATARI, Décio. Informação, Linguagem, Comunicação. Ed. Cultrix, São Paulo SP, 1985.
- QUÉAU, Phillipe. O Tempo do Virtual In A. PARENTE, (org). Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual. Editora 34, 3a. Editora. Rio de Janeiro-RJ. 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. As Artes do Corpo Cibernético. In D. DOMINGUES (Org.) Arte e Vida no Século XXI - Tecnologia, Ciência e Criatividade - São Paulo - SP, Ed. Unesp 2003.

SIQUEIRA, Ethevaldo. 2015, Como viveremos. Ed. Saraiva, São Paulo SP, 2004.

SCHIRE, Charles. Lendas e Mitos Celtas. Ed. Nova Era, 1a. Edição. Rio de Janeiro, 2003.

STERZI, Eduardo. Por que ler Dante. Ed. Globo. São Paulo SP, 2010.

WAISSBERG, Jean-Louis. Real e virtual, In A. PARENTE, (org). Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual. Editora 34, 3a. Editora. Rio de Janeiro-RJ. 1999.

WERTHEIM, Margaret. Uma História do Espaço, de Dante à Internet.. Trad. Maria Luíza X. de A. Borges. Jorge Zahar Editora, Rio de Janeiro - RJ 2001.

WILLER, Jorge Cláudio. Um Obscuro Encanto: Gnose, Gnosticismo e Poesia Moderna. Tese de Doutorado. Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas. USP São Paulo SP. 2007.

RELAÇÃO DOS SITES COM CONTEÚDO DISPONÍVEL ATÉ JANEIRO DE 2011.

<http://www.stelle.com.br>>.

<http://www.italian.bham.ac.uk/research/dante.shtml>>

<http://www.hull.ac.uk/dante/>>

<http://www.leeds.ac.uk/italian/centrefordantestudies.htm>>

<http://www.princeton.edu/dante/>>

<http://www.bc.edu>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0>

<http://www.facebook.com>

<http://www.secondlife.com>.

<http://www.allosphere.ucsb.edu/cosm/>.

<http://www.sexlog.com.br>

<http://www.sexnation.com.br>