



“Labirinto do Fauno”: uma aproximação do imaginário literário com o ciberespaço¹

por Raquel Timponi Pereira Rodrigues²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ

Resumo

Os imaginários da literatura e do ciberespaço, apesar de serem recursos de tempos de diferentes descobertas, possuem um suporte para seu acesso, seja pelo livro ou pela máquina. Tomaremos como objeto de análise o filme “Labirinto do Fauno”, do diretor espanhol Guillermo del Toro, que utiliza elementos que transportam o espectador ao mundo fantástico vivido pela personagem principal. Numa sociedade em que os estudos da materialidade por si só não bastam, o ciberespaço propõe uma espécie de retorno ao espaço da “alma”, do imaterial, onde funções do corpo humano podem ser alongadas no plano virtual e é possível viver uma realidade desejada.

Palavras-chave: imaginário, ciberespaço, imagem, metáfora, labirinto.

“Se nós procuramos alguma coisa, o labirinto é o lugar mais favorável a essa procura”. André Parente³

“Sim, eu poderia abrir as portas que dão pra dentro
Percorrer correndo os corredores em silêncio
Perder as paredes aparentes do edifício
Penetrar no labirinto O labirinto de labirintos
entro do apartamento ...”
- Janelas Abertas nº2 - Caetano Veloso

Introdução

As vias de acesso ao imaginário⁴, ao longo da história, normalmente têm dependido de um suporte. Seja ele um objeto qualquer para uma criança acessar o espaço imaginário e construir narrativas, como um livro de literatura em que o significante (palavra) permite o acesso ao mundo de metáforas (significado); seja por invenções tecnológicas – como a interface de uma máquina ou jogo que possibilite o acesso à realidade virtual. Apesar de serem recursos de períodos completamente

¹ Trabalho apresentado no NP Comunicação Audiovisual do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação Social, na linha de pesquisas Tecnologias da Comunicação da UERJ. E-mail: raquel.timponi@gmail.com

³ PARENTE, André. “O impostor inverossímil Raul Ruiz”. Revista 34 Letras. Rio de Janeiro, setembro de 1989- n. 5/6 p.190.

⁴ Importante observar que o conceito de imaginário é complexo e sofreu várias mutações ao longo de sua história entre as áreas de literatura, antropologia e, mais atualmente no campo da tecnologia. Erick Felinto realiza uma contextualização do conceito operatório do imaginário. Para ele, a Modernidade cortou os laços humanos do conceito de imaginário com as fontes vitais da imaginação mítica. Entretanto, relendo Gilbert Durand, acredita que uma ironia ocorre na situação contemporânea: “a vitória da ciência e da técnica – antigas inimigas da imaginação – conduz paradoxalmente à ‘vingança dos deuses’, ao ressurgimento do imaginário com força total”. (FELINTO, 2003, p.2) É esse foco atual que o presente artigo visa abordar quando se referir ao imaginário.



distintos⁵, nota-se que há similaridades em algumas características dos cenários constituídos pelo imaginário literário e o virtual. Ambos possibilitam a concretização do onírico, através das imagens.

Assim, este artigo pretende realizar uma aproximação entre o filme “Labirinto do Fauno”, de Guillermo del Toro, que trabalha com realismo fantástico (de seres mágicos e fantasmagóricos presentes no real) e o conceito de imaginário, ambiente desconhecido do labirinto. A metáfora do labirinto e da floresta inexplorada, segundo Erick Felinto, é a imagem de múltiplos caminhos que se pode seguir por parte do fruidor-explorador.

“Penetrar na floresta densa e inexplorada pode ser experiência de terror e fascínio.[...] A floresta convida o visitante a desbravá-la a ter essa ousadia de chegar onde ninguém antes esteve. Mas, ao mesmo tempo, inspira respeito e temor. Há sempre a possibilidade de perder-se, de nunca mais encontrar a saída e então morrer [...] nesse labirinto natural. Investigar a noção do imaginário é um pouco como ingressar nessa floresta mitológica. Os termos que costumemente associamos mito, imaginação, sonho, devaneio, fantasia, nos conduz a um cenário nebuloso que geram estranheza e em que criaturas assustadores nos espreitam” (FELINTO, 2003, p.1).

Não se pretende realizar uma aproximação em termos tecnológicos, pois enquanto o filme se constitui um aparato analógico com possibilidades mais limitadas em termos de montagem e participação, a tecnologia digital trabalha com a idéia de convite ao usuário à exploração dos ambientes e caminhos simultâneos, principalmente pela ausência de mapas predefinidos. Esta análise e a aproximação não teriam sentido pela classificação das tecnologias utilizadas. Porém é possível estabelecer aproximação entre a metáfora do filme do labirinto e os ambientes em que a ficção, literatura, mitologia e sonhos se mesclam à realidade (realismo fantástico). O espectador do filme aceita o pacto ficcional exigido pela narrativa fantástica do filme. Mitos antigos e preceitos aceitos pela cultura popular, auxiliam na aceitação e envolvem mais facilmente o espectador. A história se desenvolve no ponto-de-vista da menina Ofélia (personagem central do filme).

Apesar de o usuário não escolhê-la em menu de opções como em um videogame, ela, entretanto, parece representar a figura do espectador e o convida a adentrar na história, desbravar o mundo imaginário, percorrer os caminhos e vivenciar

⁵ O imaginário literário, como veremos, é influenciado não só pelo social como também por recursos da linguagem não só textual como também imagética (presente nas metáforas, na mitologia, no realismo fantástico) e o imaginário tecnológico se distingue pela possibilidade de interação do usuário (através da interface de um jogo) num ambiente de arquitetura e dispositivos programados entre as incontáveis possibilidades narrativas.

símbolos e regras caracterizados no ambiente inusitado. Sabe-se que as referências literárias, mitológicas e alguns seres fantásticos se assemelham aos personagens do imaginário dos jogos virtuais. São elas: o labirinto, a floresta, seres mitológicos como o fauno, a mandrágora, a fada, as provas que Ofélia deve passar para obter êxito em sua procura, a magia da palavra no livro, o reino ideal de reis e princesas.

Contemporaneidade e estranhamento

Numa sociedade contemporânea, na qual impera o consumo, não deve haver espaço para o místico, o imaterial. O que vale é o que está dentro das convenções humanas estabelecidas, as regras sociais do plano físico. Mas, ao mesmo tempo, tudo o que foge do padrão é visto com estranhamento. Num contexto literário, segundo o formalista russo Viktor Chklóvski, “é justamente essa estranheza que **desperta** aquele que lê ou ouve e faz com que ele tome contato com o objeto de maneira mais vívida” (CHKLÓVSKI, *apud* FERNANDES, 2006, p.40).

Nas imagens ocorre o mesmo. Quando a imagem não evoca algo familiar (foge da automatização de símbolos já memorizados e pronunciados de forma mecânica), o espectador no filme ou o usuário dos games e do ciberespaço se permite sair de seu cotidiano pela curiosidade de “viver” algo desconhecido, diferente (Cf. FERNANDES, 2006 p. 41).

André Parente, da mesma maneira, acredita que todo elemento “fantástico” seja fator de aproximação. Ao analisar filmes de Georges Méliès deste gênero (seres sobrenaturais, fenômenos irrealis, ficção, domínio extra-terrestre, do extraordinário, onírico e da fantasia) produzem a sensação de estranheza (Cf. PARENTE, 1989, p. 185).

O filme “Labirinto do Fauno” também aproxima o espectador com um toque fantástico, fantasmagórico e de terror. O conto de fadas causa estranhamento ao espectador o que gera curiosidade de não só acompanhar a trama da história como também de se “transportar” para o mundo onírico de Ofélia. Guillermo del Toro utiliza recursos que funcionam como uma espécie de “protocolo narrativo”, ou seja, um pacto de aceitação da história por parte do espectador, o que permite que acesse a imaginação sem julgamentos do que é ou não possível no plano exclusivamente material.

O diretor aproxima o espectador através do contexto histórico real do filme - clima de terror e de morte no término da guerra civil espanhola de 1944 - além de trabalhar com o imaginário da menina, como forma de reação do lado psíquico da personagem (fuga da realidade pelo suporte do livro mágico). Esta é uma referência à

visão freudiana do recalque no inconsciente que dá espaço para a vivência do imaginário, para a introdução do estranho e extraordinário no meio familiar e cotidiano.

Para André Parente, “cinema fantástico é também o verdadeiro cinema do real, pois cada máscara é como a projeção de um ponto de vista que pertence [...] ao real e este não pára de se metamorfosear.” (PARENTE, 1989, p. 186).

A pesquisadora Nelly Coelho, também do campo da literatura, acredita que o fantástico se constitui em uma verdade humana: “o maravilhoso, o imaginário, o onírico, o fantástico [...] deixaram de ser vistos como pura fantasia ou mentira, para ser tratados como portas que se abrem para determinadas verdades humanas” (COELHO, 1987, p.9). Nessa mesma vertente, para Sosa, “tudo o que se imagina é real; imaginar é, assim, recriar realidades” (SOSA, 1993, p.127). Porém há quem critique a idéia de verdade absoluta e dos mitos serem inquestionáveis. Eles são vistos como forma de aceitar mais facilmente as coisas, como veremos mais à frente.

Uma análise do filme e suas referências

O filme conta a história de uma princesa que fugiu de seu reino subterrâneo (espaço da magia) para conhecer a vida humana. O preço de sua curiosidade foi o castigo da perda de sua imortalidade e do eterno retorno após a morte (em tempo e corpo diferentes) ao mundo dos mortais. É presente aí a idéia nietzschiana do eterno retorno do mesmo, quando a menina parece estar presa na realidade do mundo natural. Porém Ofélia (personagem principal) dessa vez tem a oportunidade de modificar a situação do retorno para uma espécie de retorno diferencial⁶, que seria a volta definitiva para casa (reino em que é uma princesa – Princesa Moana) e a reconquista da vida eterna. Mas para isso, Ofélia deverá passar por provas ascensionais, desobstruir caminhos via labirinto e perder sua vida no mundo físico – o que representa a maior dificuldade à transcendência.

É necessário alguém para a lembrança da menina sobre o passado. Quem auxilia Ofélia nessa função é o fauno, produto de seu inconsciente (pois outras pessoas não o viam) ou, ainda, do livro mágico (espécie de “interface” de acesso ao mundo fantástico do filme). Ele a convence de sua importância enquanto princesa do reino subterrâneo, um lugar em que é única, tem valor. A prova de que menina é a princesa Moana reencarnada é uma cicatriz de nascença que possui no ombro esquerdo.

⁶ Termo usado por André Parente em seu artigo na Revista nº 34, sobre o cineasta fantástico, Raul Ruiz. O retorno diferencial no filme só é possível pelo fato de a menina não ter perdido a bondade, sua essência.

André Parente confirma que é necessário alguém para ajudar a recuperar a memória de um passado de outra vida no realismo fantástico. Uma situação propícia para a lembrança do passado e recuperação da identidade é uma realidade cruel, desconhecida. “A volta é um labirinto em linha reta; o mundo foi abolido; o território é o espaço da pura dessemelhança”. Mas “se procuramos alguma coisa, o labirinto é o lugar mais favorável a essa procura” (PARENTE, 1989, p.191-192).

No filme, o espaço de dessemelhança está presente na realidade de Ofélia. O diretor contextualiza esse espaço com o conflito entre os militares espanhóis de direita e os fascistas (lutam para dizimar os refugiados resistentes nas montanhas do território espanhol). A rigidez e a crueldade do padrasto e a situação da mãe fraca e doente com risco de morte na gravidez também contribuem para dar veracidade à história.

As questões da realidade são trabalhadas no imaginário particular da menina, onde passa a ser personagem principal (princesa Moana). É notável sua esperança e seu desejo de transcendência. A menina até se dispõe à morte para chegar em outro plano. Micea Eliade, teórico sobre as perspectivas dos mitos, avalia a transcendência:

“A criação infinitamente retomada desses inumeráveis Universos imaginários, em que o espaço é transcendido e o peso abolido, diz muito sobre a verdadeira dimensão do ser humano. O desejo de romper os liames que o mantém preso à terra [...] constitui o homem, enquanto existindo no gozo de um modo de ser único no mundo. Tal desejo de libertar seus limites sentidos como uma queda, e de reintegrar-se a espontaneidade e a liberdade [...] significa um ato de transcendência” (ELIADE, 1957, p.94).

A possibilidade do “regresso” a casa é a solução psicológica para a menina. O medo de não voltar para o seu reino e de não ter a certeza de que tudo terminará bem é mostrado na cena em que o fauno se decepciona com a menina por não cumprir as regras em uma das provas que tem de passar para chegar ao reino (referência ao pecado da gula – a menina come uma uva proibida do banquete do homem pálido adormecido, guardião do punhal. O guardião fúnebre, com os olhos nas mãos, enfurecido acorda e a pune, matando duas das fadinhas protetoras de Ofélia). Assim, quando o fauno diz que a menina não é mais princesa, ela se desespera e implora que a perdoe pelos seus erros.

Analogamente, pode ser feita uma referência ao videogame em que o jogador, para atingir o objetivo do jogo e chegar ao fim, deve passar por fases (provas) e também seguir regras. Se não cumpre as regras, perde as vidas (3 chances) até ser eliminado do jogo. No filme, o objetivo da menina é voltar para casa, para o reino subterrâneo e, por



isso, passa por obstáculos, provas⁷ (em punição da fuga do reino por curiosidade de se tornar mortal. As provas ocorrem como aprendizado de que não é possível fugir para sempre da realidade sem o menor esforço, ao contrário do que o início da história conta, da fuga do reino subterrâneo, por curiosidade de como é a vida humana). Inteligentemente, Del Toro transporta seu argumento para o campo. Cercado de florestas densas, ambiente propício para a imagem do labirinto do imaginário, de seres desconhecidos.

Além do realismo fantástico, passagens secretas, seres inanimados, elementos da mitologia, símbolos já fixados ao longo do tempo em nossa memória pela oralidade e referências a outros filmes – tais como *O Iluminado*, *A Lenda do cavaleiro sem cabeça*, *O mágico de Oz*, *Hellboy*, as fábulas de Hans Christian Andersen e dos Irmãos Grimm – servem de auxílio para a fundamentação e fortalecimento do “pacto ficcional”. Entre essas referências, a que se destaca durante todo o filme é a de “Alice no país das maravilhas”: o figurino da personagem Ofélia é idêntico ao da Alice (só modifica a cor para verde, inclusive presente em seu pijama, o que simboliza a esperança).

Pacto ficcional: aceitação para o acesso ao imaginário

O pacto de ficcional é proposto logo no início do filme, possibilitando o acesso ao imaginário através do antigo livro de fábulas de Ofélia. O momento em que o espectador aceita acordo tácito ou protocolo narrativo é quando a menina encontra um pórtico e um olho de pedra no chão e o encaixa na “boca da verdade”. O olho de pedra é uma metáfora de um olhar diferenciado para o mundo, o olhar de Ofélia. Da “boca da

⁷ Jesús García Jiménez, em sua obra “*Narrativa audiovisual*” (1993), cita três seqüências que o sujeito exerce na narrativa: *prova qualificante*, *prova principal e decisiva* e *prova glorificante*. Na primeira, o sujeito adquire a competência modal para poder atuar – no filme está presente na cena da figueira que a menina entra na árvore quase morta e tem que fazer um sapo comer três pedras para pegar uma chave e libertar a figueira, que representa a humanidade, para a vida e bondade –; na segunda, o sujeito conquista o objeto mediante um confronto com o anti-sujeito (oponente) – que seria a prova de apanhar o punhal numa sala do homem pálido com tempo determinado e não tocar na mesa farta – e na última prova, o sujeito é reconhecido e sanciona a ação por que está lutando, é a solução e o sucesso final (prova de levar o irmão para o labirinto quando a lua estivesse cheia para que regressassem ao reino, mesmo que termine com a morte de um referencial do mundo real). Na trama da história, por ocasião da doença da mãe da menina, personagem muito fraca, ela ainda teve uma outra prova. Para salvar a mãe grávida da enfermidade e o futuro irmão, deveria colocar uma mandrágora embaixo da cama da mãe numa vasilha com leite e alimentá-la com duas gotas de sangue todos os dias, visando a melhora de ambos. Para Greimas, a imagem do *adjuvante* dará auxílio, operando ora no sentido do desejo, estimulando, oferecendo apoio; ora facilitando a comunicação, através de um objeto mágico, enquanto o *oponente* tem a função de criar obstáculos e luta, opondo-se à realização do desejo ou à comunicação do objeto, o que acontece no filme, quando o fauno dá a mandrágora para a menina ajudar a curar o irmão e o giz mágico para sair do quarto trancado (Cf. RECTOR, 1979, p. 105-107).



verdade” sai um bicho-de-pau e a menina já o vê como fada. Em outra cena, esse mesmo bicho se transforma em fada, seguindo o imaginário de Ofélia (o modelo de fada que a menina mostra no registro de um livro). Essa lógica se estabelece a partir do espaço in-criado somado ao fantasmagórico, ao suspense e à tradição mítica. Portanto, aceito o acordo prévio, tudo passa a possível. Ao longo da história, cenas do real cruel se completam com o imaginário e seres fantásticos, estranhos.

Fábio Fernandes cita Bráulio Tavares quando avalia como os elementos do fantástico surgem sem referências e passam a ser aceitos na ficção científica. Para Bráulio, os acontecimentos não possuem justificativa no plano da ciência, e sim no plano **mágico**.

“Todo aparato tecnológico que a reveste não consegue disfarçar o caráter não científico da maioria de suas visões. As coisas acontecem magicamente: aperta-se um botão e um personagem é desintegrado, ou é remetido para outra galáxia, ou vira planta. Como acontece isso? O autor não dá muitas explicações: ele diz que é o raio X-26, ou é um teleportador, ou é um conversor molecular – e fim de papo” (TAVARES, B. In: FERNANDES, 2006, p. 35).

Além disso, o imaginário pode ser abordado sem se prender aos limites do corpo humano. Um exemplo é o filme Matrix na cena em que, quando conectadas, as pessoas podem saltar entre prédios, desviar, vencer a lei da gravidade com o voo de acordo com o domínio das interfaces e maior vivência que vão ganhando nessa nova realidade. No vídeo-game ocorre o mesmo, já que o hábito da atividade dá maiores habilidades e permite que o jogador se desenvolva em cada fase.

Já no filme, a menina não ganha poderes possíveis num jogo de realidade virtual (devido à linguagem linear e não participante). Mas a relação com o mito, com o fantasmagórico, seja pelo medo do escuro, do exótico, do desconhecido e do invisível, faz com que o espectador penetre no universo surreal das cenas do imaginário da menina. A partir daí, tudo passa a ser possível: passagens secretas se abrem no labirinto,



uma porta desenhada com giz mágico ganha vida e possibilita que a menina saia de um quarto trancado, etc.

Entretanto, para Müller e Markendorf (2006), o poderio das figuras fantásticas se encerra na Idade Média, retorna com o Romantismo (com aparição de temas que exploram o imaginário até o seu limite) e declina logo após, em virtude das transformações ocorridas no mundo e do impacto causado pela tecnologia, ciência e globalização. Porém defendem que o imaginário não desapareceu: houve sua migração para outras possibilidades, mais adequadas à época atual.

“Diante da globalização das fronteiras do mundo, da potencialização da ciência – sobretudo da engenharia genética e computacional – do império da informação e da violência desenfreada e cotidiana nos centros urbanos, qual seria o novo imaginário? Se antes a falta da ciência provocava a imaginação, agora é o excesso de descobertas e possibilidades que norteia as mentes e histórias mais fantásticas. [...] Caminhando no sentido oposto ao da utopia, nos atemos a um imaginário que se projeta para o tempo futuro e não para o presente ou o passado como faziam as antigas mitologias” (Ibidem, p.1-2).

Verdade absoluta dos mitos e idealização do imaginário

Margareth Wertheim vê o ciberespaço como local de realização do paraíso possível no presente. Para ela, a decadência sócio-ambiental da sociedade moderna (onde são válidas regras de consumo e do plano físico) está contribuindo para o retorno de idéias ligadas ao imaterial. Por isso, tem uma visão idealizada do imaginário, caracterizando-o como “um reino idealizado ‘**acima**’ e ‘**além**’ dos problemas de um mundo material conturbado, em desintegração” (Cf.WERTHEIM, 2001, p.13-14). Wertheim realiza uma associação da metáfora do paraíso da Idade Média (já que o imaginário no passado era ligado à religião, ao plano da alma, refúgio para o caos e injustiça da terra) aos símbolos e imagens possíveis no imaginário tecnológico, desprovido de representação material.

A imagem de uma cidade sagrada de Nova Jerusalém murada que flutuava sobre uma massa de nuvens era a recompensa máxima, um refúgio de beleza e harmonia, acima e além do consagrado mundo material [...] depois da morte os que seguiam Jesus podiam esperar um porto eterno de gozo. (WERTHEIM, 2001, p.13-14)



Os teóricos que seguem essa visão ideológica, utópica do imaginário, promovem a aceitação universal do mito e o desejo de transcendência, de retorno ao tempo do paraíso.

Em “Labirinto do Fauno”, a idéia da transcendência também está presente. O filme segue o lado romântico da passagem de Ofélia de ninguém à princesa de um reino da bondade, que tem a função de recuperar a humanidade influenciada pela violência e pelo egoísmo. A prova de sua bondade é não derramar o sangue de um inocente (o irmão) em nome de suas crenças, por mais que a renúncia pela morte do irmão pudesse impossibilitar o regresso ao reino ideal, sua casa eterna. Ela mesma acaba morrendo (assassinada pelo padrasto). Mas o fato de a menina não ter perdido a bondade e essência (como os próprios pais do reino subterrâneo dizem) e a própria morte no mundo natural a leva à transcendência para o reino subterrâneo de felicidade plena, acompanhada do fauno, de seu pai, o rei e de sua mãe (mesma da vida do mundo físico). Essa é uma das cenas máximas de um espaço que mais se assemelha com a construção de um cenário do imaginário no ciberespaço, apesar de serem suportes distintos. Assim, um final fantástico torna-se possível, como seria possível no ciberespaço.

Um outro ponto que se deve considerar é a linha de autores como Erick Felinto, que, apesar de valorizar suas expressões, acreditam que deva ser feita uma leitura crítica dos mitos e da visão idealizada do imaginário, que ele chama de visão ciberutópica. Felinto acredita que a visão do imaginário como resolução mágica dos grandes conflitos sociais se deva à fetichização das descobertas tecnológicas. Ao analisar Walter Benjamin no livro “*Das Passagen-Werk*”⁸, Felinto conta que Benjamin, apesar de possuir uma posição romântica de que as imagens míticas apontam para o desejo de reconciliação originária do homem com a natureza, do sujeito com o objeto, não vê o

⁸ Livro que aborda a idéia de passagem como limite, que tem como objetivo guiar imagens de sonho aos limites do despertar.



mito ou o sonho como meta final (Cf. FELINTO, 2003, p.9). Para Benjamin parte do conhecimento é fundado em imagens, analogias e metáforas (formas de experiência válidas), mas esse conhecimento não se reduz ao mito.

Para Erick, alguns ciberutópicos justificam essa linha de pensamento ao dizer que são apenas metáforas e que não devem ser confundidas com o desejo de transcendência tecnológica. Mas “se não alimentam nenhum impulso tecnogonóstico, então por que insistem na aproximação entre tecnologia e religiosidade?”(FELINTO, 2003, p.14).

Singularidades e semelhanças do imaginário virtual e fílmico

1- Particularidades

É importante diferenciar as características do ciberespaço que não estão presentes no imaginário fílmico. Nas máquinas de jogos virtuais a interação e a imersão são possíveis por meio de ferramentas, interfaces⁹ programadas pelo artista e engenheiro. O usuário pode atuar nas imagens de síntese¹⁰ geradas por pura linguagem e cálculo. Dados estocados em estado de disponibilidade, potencialidade no interior dos sistemas que, ao serem acionados, fazem surgir mundos virtuais; figuras nascem no interior dos circuitos sem um suporte material. Aloísio Trinta compara essas novas sensações aos recursos extra-sensoriais do mundo espiritual.

“No final do século XIX médiuns utilizavam recursos extra-sensoriais para chegar ao mundo espiritual; hoje se pode recorrer a telas de cristal líquido, projeções holográficas ou sensores de força retroativa para enxergar e sentir a presença de aparições. Coabitar com espectros, conviver com seres fantasmáticos” (TRINTA, p. 5).

⁹ A reação se dá por resultado de *inputs* e *outputs*, ou entradas e saídas com respostas devolvidas pela máquina. O participante da experiência é captado por sensores e transdutores, próteses eletrônicas para o corpo e penetra em ambientes digitais de instalações por meio de roupas especiais, macacões, capacetes, óculos de visão aguçada, robôs em sofisticados circuitos e sistemas computadorizados. Manipula mouses, hipertextos, *modems* que traduzem sinais sonoros em gráficos, aciona teclados, joga em computadores por meio de *websites*, gera vida artificial.

¹⁰ Imagens obtidas através de matrizes numéricas por meio de algoritmos e cálculos algébricos. Programas avançados de visualização e texturização produzem imagens numéricas virtuais. A imagem de síntese é dita virtual porque, ao contrário dos processos de captação mecânicos, ela não remete ao “real preexistente”. A imagem de síntese é utilizada em videogames, simuladores de vôo, vinhetas, publicidade e em efeitos especiais no âmbito do audiovisual (Cf. PARENTE, 1999).



Uma outra sensação, ainda mais envolvente que a participação é a de imersão já no ambiente virtual tal como descreve Tom Sherman:

“a percepção é normalmente uma coisa meio consciente, em que você nota que não está realmente prestando muita atenção e de repente nota que sua mente está saturada de seu ambiente imediato. Alguns microssegundos depois, você se dá conta de sua completa imersão. Essa consciência é o que chamamos de experiência. À medida que nos tornamos conscientes de nossa experiência, descobrimos a necessidade de descrever o que sentimos. Nossas máquinas são muito boas na descrição [...] Criamos uma máquina de gerar experiência e armazená-la, trocá-la e distribuí-la” (SHERMAN, T. In: DOMINGUES, 1997, p.75).

2- Semelhanças

Apesar das diferenças do imaginário em produtos como filmes e jogos virtuais “o imaginário tecnológico ou da cibercultura apenas pode ser identificado a partir de seus produtos concretos (objetos da ficção, literatura [...] ou qualquer fenômeno que possa ser lido como texto, como imagens, obras de arte etc)” (FELINTO, 2003, p.11). Assim, os produtos imagéticos, como o filme devem estar no centro da investigação. O imaginário de “Labirinto do Fauno” está representado nos mitos (nos seres estranhos, como o fauno, encantados como as fadas, temíveis como o homem pálido guardião do punhal e o sapo asqueroso guardião da chave na figueira, a mandrágora, o labirinto e o pórtico com portal circular e o sacrifício).

Juremir Machado em “Tecnologias do imaginário”, considera o cinema e as tecnologias da imagem como uma das mais fundamentais tecnologias do imaginário: “O cinema e o rádio são, certamente, as primeiras tecnologias do imaginário que realmente atingiram o coração das massas. Instrumentos de evasão, de vôo, de delírio, de perdição” (MACHADO, J. revista FAMECOS nº 6 – PUCRS *apud* FELINTO, 2003, p.11).

Portanto, imagens virtuais permitem a convivência com objetos advindos da imaginação, porque nós mesmos nos deixamos enganar, numa espécie de pacto de aceitação do imaginário com o autor não só nos deixamos levar pelas imagens (como



ocorre no cinema) como também as comandamos, adentrando nos ambientes. É aí que se encontra a diferença entre da imagem do cinema com a virtual. A realidade virtual cria um mundo que incentiva o humano nele residir.

“O homem imerge no universo imenso do sentido [das imagens]. Busca algo que o complete, o cumule de felicidade ou, ao menos, o subtraia de um cotidiano tantas vezes atroz. Sempre recomeça. Sua procura o leva ao encontro dos prodígios da imaginação. As narrativas de ficção põem em cena figuras que a realidade exterior dificilmente restituiria. Tem que haver um pacto de aceitação, ou seja, o espectador tem que suspender a descrença e deixe transparecer os elementos do plano simbólico. Pois sabe-se que afinal, tudo é uma história, um jogo, ‘tudo de mentirinha’ ” (TRINTA, s/d, p. 3).

Pesquisas apontam que se o cinema encontrou no entretenimento uma forma de evasão psicológica da realidade natural (tempos de declínio de guerra, fracasso político de um país, orgulho nacional ferido, baixa-estima, etc), da mesma maneira os ambientes de realidade virtual hoje podem servir como válvula de escape para um momento ruim no real/existente, buscando completude, felicidade, longe dos problemas do mundo contemporâneo. (Cf. TRINTA, s/d, p.4)

Símbolos do imaginário no filme

1 - O Labirinto

No filme o labirinto é o lugar da busca de Ofélia, que revela a complexidade da *psique* humana, lugar de magia. Para o poeta Murilo Mendes é no labirinto que “o espaço absorve o tempo, onde o espírito da fábula ajuda a sublinhar a solidão geométrica do homem atual” (MENDES, 1994, p.1058-1059). Mircea Eliade, em “Mitos, sonhos e mistérios”, diz que as cavernas da pré-história eram muitas vezes comparadas a um labirinto ou transformadas ritualmente num labirinto. “O labirinto era homologado ao corpo da Terra-Mãe. Penetrar num labirinto ou numa caverna equivalia a um regresso místico à Mãe”. (ELIADE, 1957,p. 146) Esse é o objetivo da busca da menina: o retorno à terra natal: ao mundo subterrâneo.

2 – Minotauro e o fauno



Não se pode negar a semelhança da cabeça do fauno com o minotauro¹¹, além de ser o guardião ao labirinto, tal como ocorria na mitologia, citado anteriormente. A mitologia o descreve como metade corpo humano e metade corpo de bode. Pã é o Deus dos faunos, divindade silvestre, protetor de lavouras e rebanhos, contra todos os perigos. Alguns o descrevem como um ancião de chifres, caudas, casco de bode. No Filme o Fauno, apesar de dizer ser o súdito da princesa Moana, tal como comprova no fim do filme, é juiz e guia da menina.

3- As fadas

Seu nome, segundo o “Livro dos seres imaginários” de Jorge Luís Borges, se vincula ao vocábulo latino *fatum* (fado, destino), aquelas que intervêm magicamente no que sucede aos homens. (Cf. BORGES, p. 205). Curiosamente no filme as fadas indicam o destino da menina, como guias até o labirinto e companhia da menina em suas buscas e nas provas.

4- A mandrágora

A mandrágora é utilizada no filme pela semelhança com um feto humano. Jorge Luís Borges descreve a mandrágora como uma planta que “confina com um reino animal, porque grita quando a arrancam, esse grito pode enlouquecer os que escutam. Alguns a chamaram de semi-humana [...] Arrancá-la é correr o risco de espantosas calamidades” (BORGES, 1982, p. 89). A mandrágora-branca, como é apresentada no filme representa o macho (o irmão de Ofélia).

A missão de alimentá-la com leite para que ganhe poderes mágicos e gotas de sangue também tem a ver com a mitologia da flor de leite que dela brota, além de se

¹¹ Para Jorge Luis Borges, o minotauro é o homem com cabeça de touro, habitante monstruoso do centro de uma casa (labirinto). “Fala do homem metade touro e touro metade homem; Dante [...] imaginou o minotauro com cabeça de homem e corpo de touro (*Inferno*, XII, 1-30).[...] O culto do touro e da acha dupla (cujo nome era *labrys*, que logo pôde resultar em *labirinto*) era típico das religiões pré-helênicas, que celebravam tauromaquias sagradas. Formas humanas com cabeça de touro figuraram, a julgar pelas pinturas murais, na demonologia cretense. Provavelmente, a fábula grega do minotauro é uma versão tardia e canhestra de mitos antiqüíssimos, sombra de outros sonhos ainda mais horríveis”(BORGES, 1982.p.97-8).



acreditar em seus poderes mágicos de cura, segundo a credence popular. Guillermo del Toro uniu a referência da planta ao nome de origem alemão *Alraune*, antes chamado *Alruna*, sendo a origem *runa* que quer dizer mistério, coisa escondida, tal como a menina fazia questão de escondê-la, já que o padrasto e a mãe eram do plano somente físico e não acreditariam nos poderes mágicos da mandrágora.

5- O livro e a palavra mágica

Trechos que remetem não só à literatura oral, como também aos antigos livros de histórias, ilustrados e de capa dura são fórmulas que despertam a idéia de incerteza do tempo e da época remota dos acontecimentos relatados. Um exemplo claro disso é o início do filme, quando a câmera entra nos olhos da menina como se estivesse contanto o que se passava em seu pensamento: “*Conta-se que há muito tempo vivia num mundo subterrâneo...*” Tudo isso para que o espectador possa transpor o limiar entre o mundo real e o imaginário de um conto de fadas sem levar em conta o tempo e o espaço determinados no plano material.

O suporte do livro dentro de um conto de fadas, por sua vez, explicita a relação de intertextualidade através da imagem como meio de acesso ao mundo imaginário. Por isso o hábito dos filmes da Walt Disney de iniciar com um livro para contar algo de um mundo distante.

Em “Labirinto do Fauno”, as imagens aparecem nas páginas em branco de um livro que Ofélia ganha do fauno, inspiradas na imaginação da menina. Além do fauno, é o livro que auxilia a menina nos caminhos que deve seguir pra cumprir as provas e chegar ao reino subterrâneo, como um mapa de acesso ao imaginário – o que na verdade só reflete o que passa em sua mente. Assim, um caráter mágico é dado à história e é aceito pelo espectador.

Um poema que traduz perfeitamente a busca de si mesma e a magia da palavra que representa a metáfora que o filme deseja concretizar em imagens e no imaginário de Ofélia é o de Carlos Drummond de Andrade¹²:

A palavra mágica

Certa palavra dorme na sombra/de um livro raro/Como desencantá-la?/
É a senha da vida/a senha do mundo./Vou procurá-la./Vou procurá-la a vida inteira/
no mundo todo./Se tarda o encontro, se não a encontro,/não desanimo,/
procuro sempre./Procuro sempre, e minha procura/ficará sendo/minha palavra.

¹² ANDRADE, C.D. **Poesia e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1979.



Referências bibliográficas

- ANDRADE, C. D. **Poesia e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1979.
- BORGES, Jorge Luís. **O livro dos seres imaginários**. Trad. Carmen Vera Cirne Lima, il. Jussara Gruber. Porto Alegre: Globo, 1899.
- _____. **História da eternidade**. Trad. Carmen Vera Cirne Lima. Rio de Janeiro: Globo, 1982.
- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**. São Paulo: Ática, 1987.
- DURANT, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Trad. Helder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997
- ELIADE, Mircea. **Mito y realidad**. Romanyà/ Valls: Editorial Labor, 1985.
- _____. **Mitos, sonhos e mistérios: perspectivas do homem**. Trad. Samuel Soares. Lisboa: Edições 70, 1989.
- FELINTO, Erick. **Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória do imaginário tecnológico**. Artigo em diálogo com, ‘Tecnologias do imaginário: esboços para um conceito’, de Juremir Machado, apresentado no GT Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade, na 12ª Compôs, em junho de 2003.
- FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber: Willian Gibson, criador da cultura**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica Estrutural: pesquisa de método**. São Paulo: Cultrix, 1973, p.225-250.
- JIMÉNEZ, Jesús García. **Narrativa audiovisual**. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A, 1993.
- MENDES, Murilo. **Poesia completa e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p.1058-1059.
- MOISÉS, Massaud. **A criação literária: prosa**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- MÜLLER, Fernanda & MARKENDORF, Márcio. **Apontamentos para um imaginário contemporâneo**. Revista on-line (acessado em 03/07/2008):
<http://www.duplipensar.net/artigos/2006-Q3/apontamentos-para-um-imaginario-contemporaneo.html>.
- PARENTE, André. **O impostor inverossímil Raul Ruiz**. Revista 34 Letras. Rio de Janeiro, setembro de 1989- n. 5/6 p.190
- SHERMAN, Tom. **Machines r us...** In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- TRINTA, Aluizio. **Imagens de um imaginário tecnológico: o caso do cinema**. In: **Semiosfera - Imaginários**. Ano 3. nº 4-5 On-line (acessada em 21/02/2008):
http://www.eco.ufrj.br/semiosfera/anteriores/semiosfera45/conteudo_imag_atrinta.htm
- WERTHEIM, Margareth. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.