

 <p>ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN FAMECOS</p>	<h1>REVISTA FAMECOS</h1> <p>mídia, cultura e tecnologia</p> <p>Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 31, p. 1-10, jan.-dez. 2024 e-ISSN: 1980-3729   ISSN-L: 1415-0549</p>
<p><a href="https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2024.1.43955">https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2024.1.43955</a></p>	

SEÇÃO: IMAGINÁRIO

## O mito de *puer aeternus* em *The Midnight Gospel*: saúde psicológica e meditação<sup>1</sup>

*The puer aeternus myth in The Midnight Gospel: psychological health and meditation*  
*El mito de puer aeternus en The Midnight Gospel: salud psicológica y meditación*

Florence Dravet<sup>2</sup>

[orcid.org/0000-0002-3822-3627](https://orcid.org/0000-0002-3822-3627)  
[flormd@gmail.com](mailto:flormd@gmail.com)

Mirian Tavares<sup>3</sup>

[orcid.org/0000-0002-9622-6527](https://orcid.org/0000-0002-9622-6527)  
[miriantavar@gmail.com](mailto:miriantavar@gmail.com)

Recebido em: 19 out. 2022.

Aprovado em: 21 mar. 2023.

Publicado em: 11 mar. 2024.

**Resumo:** O objetivo deste artigo é mostrar, por meio do estudo da série *The Midnight Gospel* (2020), que a narrativa digital explora, potencializa e ressignifica a questão mitológica em nossos dias. Recorre-se às teorias do imaginário e ao estudo da narrativa para analisar, na série *The Midnight Gospel*, o mito de *puer aeternus* enquanto revelador da dificuldade de se tornar adulto em um mundo onde a realidade social é permeada por alternativas de simulações ou fuga da realidade. A conclusão é de que a narrativa assume um papel pedagógico, dialógico e interacional, presente na oralidade e nas práticas conversacionais e que a meditação é uma prática necessária para a saúde psíquica.

**Palavras-chave:** saúde psíquica; narrativa digital; mito; série *The Midnight Gospel*; imaginário.

**Abstract:** The purpose of this article is to show, through the study of the series *The Midnight Gospel* (2020), that the digital narrative explores, enhances, and gives new meaning to the mythological question in our days. In the series *The Midnight Gospel*, the theories of the imaginary and the study of narrative are used to analyze the myth of *puer aeternus* as revealing the difficulty of becoming an adult in a world where social reality is permeated by alternatives of simulations or escape from reality. The conclusion is that narrative assumes a pedagogical, dialogic, and interventional role, present in orality and conversational practices, and that meditation is a necessary practice for psychic health.

**Keywords:** psychic health; digital storytelling; myth; *The Midnight Gospel* series; imaginary.

**Resumen:** El propósito de este artículo es mostrar, a través del estudio de la serie *The Midnight Gospel* (2020), que la narrativa digital explora, potencia y da un nuevo significado a la cuestión mitológica en nuestros días. En la serie *The Midnight Gospel* se utilizan las teorías del imaginario y el estudio de la narrativa para analizar el mito del *puer aeternus* como revelador de la dificultad de convertirse en adulto en un mundo donde la realidad social está impregnada de alternativas de simulaciones o huidas de la realidad. La conclusión es que la narrativa asume un rol pedagógico, dialógico y interaccional, presente en la oralidad y las prácticas conversacionales, y que la meditación es una práctica necesaria para la salud psíquica.

**Palabras clave:** salud psíquica; narrativa digital; mito; serie *The Midnight Gospel*; imaginario.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

### Introdução

Vivemos uma realidade social em que os problemas de saúde são agravados por transtornos psicológicos tais como dificuldades de aten-

<sup>1</sup> Artigo desenvolvido com o apoio da FAPDF - Processo 00193-00001566/2021-35.

<sup>2</sup> Universidade Católica de Brasília (UCB), Brasília, DF, Brasil.

<sup>3</sup> Universidade do Algarve (UALg), Faro, Portugal.

ção, depressões e diversas formas de ansiedade, atingindo crianças, jovens e adultos. Embora os meios digitais, particularmente as mídias sociais, sejam frequentemente apontados como responsáveis por esses transtornos (PANTIC, 2014; HAN, 2018; PRIMACK *et al.*, 2017; LIRA *et al.*, 2017; AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION, 2018; WOLF, 2019), sabemos que eles também constroem e veiculam narrativas, dando continuidade à atividade imprescindível do narrar. De fato, as narrativas sempre veicularam o substrato cultural, psíquico e emocional das sociedades e das pessoas (LÉVI-STRAUSS, 1958; BARTHES, 2002; ECO, 1984; TODOROV, 1984; CAMPBELL, 1997). O objetivo deste artigo é mostrar, por meio do estudo da série *The Midnight Gospel* (2020), que a narrativa digital explora, potencializa e ressignifica a questão mitológica em nossos dias.

*The Midnight Gospel* é um caso exemplar. Lançada pela rede de *streaming* Netflix em abril de 2020, com uma primeira temporada de oito episódios, foi criada por Pengleton Ward (autor da série *Hora de Aventura*, 2010), em parceria com Duncan Trussel. O ator que dubla o personagem principal, Clancy, é também realizador da série de podcast que perpassa os oito episódios da primeira temporada. Veremos como essa relação entre a ficção e o podcast se estabelece.

Os estudos de narratologia (PROPP, 1984; TODOROV, 1969; GENETTE, 1980; BARTHES, 2011; PRINCE, 1987, 2008; PRINCE; QIAO, 2012; BAL, 1997) nos permitem identificar as estruturas que sustentam modelos complexos de narrativas. Esta complexidade convida a um alto nível de atenção e de envolvimento mental e emocional do espectador que precisa correlacionar elementos, preencher lacunas e interpretar fatos e símbolos. A cognição tem sido, por isso mesmo, tema emergente nos estudos de narrativas ficcionais contemporâneas, como mostram Sigiliano e Borges (2021, p. 32): "As tramas são permeadas por camadas interpretativas e intertextuais, estimulando a compreensão crítica e a produção criativa do público nas redes sociais".

No caso da série em análise, uma narrativa moldura abriga um conjunto de entrevistas ori-

ginalmente gravadas para um podcast sobre questões existenciais e de bem-estar, acrescidas de uma trilha de animação, não necessariamente alinhada ao que é dito nas entrevistas. Estruturam-se múltiplos níveis narrativos em uma mesma moldura que constitui, ela mesma, uma metanarrativa. Veremos que o arco da metanarrativa segue a jornada de um herói na direção de sua transformação psicológica. Um argumento salientado por Bal que, em entrevista, deu a seguinte resposta à pergunta "qual o futuro da Narratologia?":

Eu continuo tendo esperança de que mais pessoas irão compreender a ligação entre contação de histórias e manipulação, bem como entre contação de história e alívio psíquico, de modo que elas parem de construir categorias e ao invés desenvolvam, ou trabalhem com ferramentas de análises. Esse é o conflito que tenho com os narratólogos. O futuro está na prática: mostrar o esplendor das narrativas e a desesperança da incapacitação das habilidades narrativas, por exemplo em pessoas traumatizadas (BAL, 2016, p. 102).

As teorias do imaginário (JUNG, 2000; DURAND, 2002; BACHELARD, 2018; ELIADE, 1959; MORIN, 1972; SUSCA, 2021) nos permitem evidenciar, na produção narrativa contemporânea, símbolos e mitos relacionados aos problemas contemporâneos como os de saúde psicológica coletiva e individual. Cada época veicula seus mitos, que guardam as características da sociedade, mitificações do presente expressas em tendências que, ao serem valorizadas ou reprimidas, sinalizam o futuro em germe no panorama social. Ao se referir especificamente às narrativas das séries televisivas, Vincenzo Susca identifica tramas simbólicas reveladoras da atualidade:

O que transparece à sombra das séries – superficiais apenas para aqueles que não sabem ou não querem ver sua importância – é uma coerente trama simbólica que revela de maneira emblemática a atualidade de éticas e estéticas há muito tempo marginalizadas em nossa cultura, em particular naquela definida como "alta" (SUSCA, 2021, p. 3).

No caso em análise, a figura mítica do *puer aeternus* (JUNG; KERENYI, 2011; VON FRANZ, 2000) reflete a tensão existente entre irresponsabilida-

de e sabedoria infantil, que marca a juventude, especialmente a geração dos Millennials<sup>4</sup>, que tenderia a imergir, por meio das tecnologias à sua disposição, em realidades simuladas, de modo a fugir da realidade de sua própria existência.

A fim de identificar o mito subjacente à trama simbólica da série em estudo, faremos um cruzamento entre as teorias da narrativa e as teorias do imaginário, propondo um percurso de análise em três etapas. Inicialmente, detalharemos a estrutura narrativa da série, mostrando sua complexidade e a potência que esta confere à compreensão do conteúdo pelo espectador. A técnica da conversação aparecerá então em sua função pedagógica como instrumento ao mesmo tempo guia das micronarrativas identificadas nos episódios e da transformação do personagem central ao longo da temporada. Em seguida, trataremos do mito de *puer aeternus* em suas manifestações simbólicas e em seu complexo. Veremos como, do ponto de vista das teorias do imaginário, os símbolos suscitam a presença de arquétipos e mitos fundamentais da cultura, cuja potência transformadora pode trazer alívio e até resolução de problemas psicológicos. Em um terceiro momento, partiremos das qualidades sombrias do *puer aeternus* – a criança que não cresce – identificáveis no personagem, a fim de observar sua transformação à medida da jornada, indo em direção à realização positiva do *puer* – a criança divina.

### Construção narrativa: sobreposições, transbordamentos e simulações

Primeiro veio a conversa. Um podcast de entrevistas conduzido pelo comediante Duncan Trussel e intitulado *Duncan Trussel Family Hours* ou DTFH (2012), apresentado nas plataformas de distribuição como "um supershow em estilo conversação (*salon-style*) onde o comediante e seus convidados exploram os confins do multiverso".<sup>5</sup> Falar em "conversação" no contexto atual não é

anódino. Em um mundo assoberbado por informações e imagens unidirecionais, a conversação adquire novos sentidos. Fica evidente a falta que o diálogo faz nas relações sociais. Silviano Santiago (1993), em estudo sobre o sentido da conversação para o escritor e poeta Mário de Andrade, mostra seu valor pedagógico:

Todas as formas da conversa (a falada, a escrita e a gestual) são formas de um mesmo e interminável exercício e servem a uma única necessidade intelectual: a de dialogar com todo e qualquer ser humano, numa indistinção fraterna que, se por um lado beira o amor à humanidade, por outro demonstra o poder social do uso público do raciocínio (SANTIAGO, 1993, p. 131).

Oito conversas entre Duncan Trussel e seus convidados foram retiradas do contexto do podcast DTFH e passaram a compor os oito episódios da série animada *The Midnight Gospel*. Trata-se de uma proposta inovadora em que o diálogo transborda os limites de seu suporte original e vaza para o ambiente audiovisual da animação seriada ganhando novo contexto, agora ficcional. Os limites entre realidade (da conversação original) e ficção (do contexto narrativo da série) encontram-se borrados e constituem uma realidade híbrida a compor o quadro narrativo principal. O "uso público do raciocínio", aludido por Santiago, subsidia o universo narrativo e o personagem principal faz as vezes de herói, a meio caminho entre o real Duncan Trussel (que dubla a voz do personagem) e o fictício Clancy (que por vezes é chamado de Duncan pelos seus entrevistados). Em termos narrativos, o procedimento que consiste em permitir interferências entre a voz do narrador e a instância autoral é conhecido como intervenção direta do autor e tem por principal efeito tirar o leitor da ilusão romanesca. Porém, estamos no século XXI, em um novo contexto de atravessamentos midiáticos no qual não apenas as fronteiras entre ficção e realidade, autor e narrador são borradas, mas

<sup>4</sup> Os Millennials ou "geração do milênio" é um termo usado principalmente para se identificar tendências de comportamento e de hábitos de consumo na geração das pessoas nascidas entre os anos 1980 e 1994. Crianças durante o surgimento dos computadores pessoais e da Internet, adquiriram hábitos e comportamentos diferentes dos seus pais. Já a geração seguinte, qualificada como geração Z, caracteriza-se por ter nascido em meio a uma sociedade amplamente conectada à internet.

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.duncantrussell.com>. Acesso em: 30 abr. 2021.

também as fronteiras entre gêneros, linguagens e formatos se tornam mais tênues, interferindo umas nas outras, em uma lógica complexa inerte. Nesse contexto, intervenções diretas do autor já não surpreendem.

Voltando à ordem cronológica da criação, o segundo momento foi o encontro entre Trussel e Ward, no qual o autor de animações digitais convidou o comediante a colaborar e propôs a narrativa moldura da série *The Midnight Gospel*. O argumento é o seguinte: Clancy mora sozinho com seu computador e a cachorra Charlotte, na fita cromática, um mundo imaginário em que agricultores de simulação usam computadores biológicos nutridos a óleo para simular universos e colher tecnologia. Clancy possui ilegalmente um simulador de multiversos que lhe permite visitar mundos. coincidentemente, sempre à beira do colapso final, a fim de entrevistar pessoas para o seu "espaçocast". É desta forma que se articulam em termos narrativos os trechos de podcast de Duncan Trussel e as aventuras do personagem Clancy.

A narrativa moldura traz um tema clássico da literatura, em uma versão contemporânea: a viagem iniciática. A respeito do processo de iniciação, Eliade explica:

Entende-se geralmente por iniciação um conjunto de *ritos e ensinamentos orais*, que procuram realizar a modificação radical do estatuto religioso e social do sujeito em iniciação. Filosoficamente falando, a iniciação equivale a uma *mutação ontológica do regime existencial*. Ao fim de suas provas, o neófito goza de uma outra existência diferente da anterior: *tornou-se outro* (ELIADE, 1959, p. 12, tradução nossa, grifo nosso).<sup>6</sup>

O viajante Clancy assemelha-se a Dom Quixote e ao Pequeno Príncipe, em sua ingenuidade e sua coragem, assim como a Ulisses porque não se nega a auxiliar seus visitantes em suas lutas, recorrendo à força, à astúcia e a conexões espirituais para escapar dos maiores perigos. Guarda também características dantescas se pensarmos no inferno dos mundos à beira do fim, dos quais

ele sempre consegue se salvar.

O que há de comum entre eles é que esses heróis sabem conversar. Clancy, quando entra no seu simulador de universos, faz isso em qualquer circunstância. O mundo pode estar à beira do colapso ou de um ataque final de zumbis, a morte pode estar à sua espreita e os seres a sua volta se matando de forma grotesca, Clancy segue tecendo conversas inteligentes com seus entrevistados, por vezes auxiliando-os e tomando parte em seus conflitos. Em todos os casos, Clancy torna-se mais conhecedor do multiverso que habita, quiçá transformado, como veremos adiante.

A jornada de Clancy tem, todavia, algo de diferente das grandes narrativas acima aludidas: suas viagens se dão por simulação e a cada etapa, ele volta para casa. Todas as vezes, como quem constata que acordou de um sonho ruim, ele respira aliviado e relaxa em sua varanda. É o fim de um episódio da série. Alguns elementos nos garantem, porém, que não se tratou de sonho ruim, mas de simulação de realidade em um mundo de multiversos, ou seja, um mundo em que é possível experimentar outros mundos. Para o espectador, as voltas para casa funcionam como um convite à pausa, à reflexão, à interiorização dos aprendizados, já que o ritmo narrativo da série é de fato frenético e as pausas silenciosas necessárias.

Terceira etapa, terceira camada: para além do argumento narrativo em si, a animação audiovisual de autoria de Ward se sobrepõe ao áudio do podcast. Aqui, podemos falar em sobreposição como característica de um tipo de montagem expressiva (MARTIN, 1990). O foco narrativo se mantém majoritariamente no personagem principal e seus encontros, mas a trilha visual e sonora diverge, baseando-se nos conflitos próprios aos mundos visitados por Clancy. São mundos que se sobrepõem, entram em choque, por vezes convergem e novamente divergem. Em todo caso, são universos habitados por milhares de seres,

<sup>6</sup> Do original: On comprend généralement par initiation un ensemble de rites et d'enseignements oraux, qui poursuit la modification radicale du statut religieux et social du sujet à initier. Philosophiquement parlant, l'initiation équivaut à une mutation ontologique du régime existentiel. A la fin de ses épreuves, le néophyte jouit d'une tout autre existence qu'avant l'initiation: il est devenu un autre.

imagens animadas, fantasmas em ação, vivendo, amando, odiando, se matando, nascendo, se alimentando, se reproduzindo, se destruindo. Parece tratar-se da encenação daquilo que Morin (2008) chamou de noosfera, o universo mental da humanidade.

A animação em estilo de *game* (de formas coloridas simplificadas e grosseiramente elementares) traz todo o tempo mudanças de escalas entre o gigantesco e o minúsculo, mudanças rítmicas e de elemento entre o aéreo e o aquático, o ctoniano e o etéreo. Tais mudanças de escala, elementos e ritmos têm a função de transportar o espectador através dos mundos imaginários. O público é remetido à faculdade criativa da imaginação que parece ilimitada, afeita às transformações rítmicas, ainda que seja materializada pela lógica algorítmica da animação e suas variações.

A referência à tecnologia e sua onipresença no mundo atual é evidente. *Games*, algoritmos, música eletrônica por um lado; violência, *nonsense* e imagens psicodélicas por outro. Sonhos e simuladores de multiversos têm algo em comum. Neles, as imagens proliferam e apenas algumas delas fazem sentido. Aquelas que a atenção consciente do público é capaz de captar e transformar. Algo, então, revela-se. Vale a pena sonhar? Viajar pelas multidimensões multiversais da imaginação? Haveria algo a se esperar dessas experiências? São elas experiências reais? Para tentar responder a essas questões, é preciso começar com uma incursão pela dimensão simbólica das imagens e da narrativa, camadas onipresentes do sentido.

### **Puer aeternus: um novo tipo de herói, uma nova forma de iniciação**

Em publicação anterior sobre a mesma série (DRAVET, 2020), mostramos como o personagem Clancy assume características do mito de *puer aeternus*, a criança eterna, e como ele se apoia em sua capacidade mágica de atravessar dimensões imaginárias, simbolizada pelo uso de alguns instrumentos à sua disposição: a corneta, a cachorra Charlotte e os sapatos. Focaremos agora em seu percurso iniciático na direção de uma sabedoria infantil e no tipo de herói que ele

representa, mais adaptado à sociedade atual que seus pares, o navegador Ulisses, o guerreiro medieval Dom Quixote e o Pequeno Príncipe e suas viagens de avião. Já vimos que, como todos eles, Clancy recorre à conversa como instrumento pedagógico. Mais adiante, tentaremos identificar de que tipo de conversa se trata, qual o seu teor, como se agencia a interlocução e a quem Clancy recorre para estabelecer suas trocas.

Na mitologia greco-romana, *puer* (de *puerilis*, menino em latim), que dá origem ao termo pueril, remete ao mito da criança que aparece saindo da vagina da velha Baubo para alegrar Demeter (Ceres para os romanos) no antigo mito de Baubo (DEVEREUX, 2011). Criança eterna que permanece debaixo das saias da mãe e mostra seu rosto risonho, *puer* toma a forma de um deus menino, caçador, habitante da floresta. Foi frequentemente associado a Dionísio e, na mitologia afrobrasileira, podemos reconhecê-lo no deus menino Logunedé, também alegre e criativo.

Na abordagem da psicologia analítica, fundada por Carl Gustav Jung, que recorre às figuras arquetípicas para explicar os fenômenos da psique humana, um arquétipo só pode ser compreendido em relação à sua sombra, uma vez que oscila entre duas polaridades, negativa e positiva. Para Jung e Kerényi (2011), *puer* apresenta-se em sua face positiva como a criança arquetípica que se desenvolve rumo a sua autonomia. Para "tornar-se" ela mesma, ela precisa necessariamente se desligar da origem (mãe) e aceitar passar pelo abandono. Quando isso acontece, *puer* se revela pleno de potência criativa e realizadora. Mas também pode se apresentar em seu aspecto negativo como um complexo – o complexo de *puer aeternus* – quando o indivíduo não consegue superar sua relação de dependência com a figura materna, permanecendo dependente e incapaz de se realizar (VON FRANZ, 2000).

O que é importante ter em mente neste momento da análise é que estamos tratando de uma narrativa digital, animação seriada e produto transmidiático de características contemporâneas (JENKINS, 2011), cujos conteúdos discursivos parecem corresponder a um certo *zeitgeist*, espírito

do tempo. De fato, os jovens adultos deste tempo são estereotipados pela ideia de que fazem parte da "geração Millennials", uma geração possivelmente frustrada, pertencente a um mundo em transição, que ainda não encontrou uma nova forma de significar sua existência na sociedade. São pessoas entre 25 e 40 anos, infantilizadas pelo universo dos jogos e do entretenimento, pouco motivadas e sem perspectiva de futuro. A série trataria, portanto, não apenas da criança que habita a psique de todo e qualquer indivíduo, a criança divina arquetípica, mas especialmente da criança que habita os indivíduos da "geração Millennials", frustrada, muito mais apegada à origem do que a qualquer perspectiva de devir criativo no sentido de tornar-se ela mesma. Esse público pode vir a ter uma maior identificação com as aventuras do personagem Clancy e a projetar-se em seu caráter heroico. De certa forma, cumprirá também sua travessia iniciática, tendendo para a autorrealização por meio da aceitação de sua própria realidade.

Vejamos agora como essa travessia se dá ao longo dos oito episódios de conversação que denominamos estâncias, ou seja, lugares onde se permanece por um tempo, uma vez que a experiência da simulação implica em uma imersão que acontece na duração e requer participação. De acordo com Murray:

Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar. [...], mas num meio participativo a imersão implica em aprender a nadar, fazer coisas que o novo ambiente torna possíveis (MURRAY, 2003, p. 102).

Em suas estâncias imersivas, Clancy basicamente se ocupa de viabilizar conversações com os entrevistados do seu "espaçocast". Ao longo da travessia, manteremos o foco na evolução temática das conversas, no tipo de conversa e na sua visada pedagógica: a transformação da polaridade negativa do *puer* para sua polaridade positiva, uma "mutação ontológica do regime

existencial" conforme Eliade (1959, p. 12).

### O desafio do *puer*: aceitar, perceber e lidar com a realidade

Do ponto de vista do espaço, o mundo real de Clancy, chamado de "fita cromática", é um universo colorido onde as pessoas cultivam computadores com simuladores de realidades virtuais. Uma possível metáfora para o mundo de ilusão em que vivem os Millennials, jogando *games* online e *role playing games*, frequentando *raves* em que música eletrônica e drogas ilícitas garantem a diversão. Em que pese a semelhança e o pertencimento a um mundo de realidade simulada, a viagem de Clancy não se dá de avião, de barco ou montado em um cavalo, mas colocando a cabeça em um simulador de multiversos.

Se a "fita cromática" é um mundo ilusório compartilhado, os mundos visitados por Clancy se parecem com mundos interiores, criados pelo seu computador pessoal, dotado de inteligência artificial e capaz de criar avatares e planetas diferentes de acordo com o desejo e a necessidade do seu "master" (o "mestre" aquele que não apenas manda, mas exerce domínio sobre a consciência do outro). Fica claro aqui que Clancy viaja pelos mundos que habitam sua mente: a) uma Terra à beira de um ataque final de zumbi; b) um planeta supostamente feliz e colorido onde palhaços alegres matam tudo o que vive; c) um planeta aquático; d) um planeta negro onde vivem seres sombrios; e) um planeta prisão de seres que cortaram suas próprias línguas e estão em reabilitação; f) um planeta onde só se medita; g) um planeta chamado Bola Vazia onde tudo é branco; por fim, h) o mundo visitado não é um outro planeta, mas a própria memória de Clancy e sua mãe.

Em cada mundo visitado, Clancy realiza uma entrevista que podemos considerar como um dos ensinamentos orais citados por Eliade a propósito da iniciação. Embora se trate de pessoas reais que deram entrevistas ao podcast DTFH, atentaremos aqui para os avatares assumidos por eles na ficção e sobretudo para os temas e as frases principais das conversações que parecem desencadear

transformações na consciência de Clancy.

Na terra atacada por zumbis do episódio inaugural da série, Clancy conversa com o presidente, um pequeno homem de óculos que fala sobre o uso de drogas recreativas e de drogas medicinais contra dor, depressão, ansiedade e outros males contemporâneos. Drogas não são boas nem ruins, mas podem ser perigosas e tudo depende da relação que se tem com elas. A meditação é abordada porque permite enfrentar as dores, os sentimentos ruins por meio da consciência (meditação de atenção plena) e eventualmente evitaria a necessidade de tomar remédios para tratar dores e angústias. O presidente dá sua concepção de saúde: "tem a ver com aceitar, perceber e lidar com a realidade nos termos da realidade".

No segundo episódio, Clancy conversa com Anne e Raghav Markus sobre a morte: é preciso aprender até a brincar com esse tema porque faz parte da vida e angustia a todos. Frases superficiais "de para-choque" como "vai ficar tudo bem", diz Anne, não ajudam em nada; é preciso batalhar muito para conseguir se libertar do medo. Raghav Markus narra uma experiência de meditação em que lhe foi pedido que meditasse "como Cristo quando foi pregado na cruz" pois a narrativa bíblica diz que Cristo sentiu amor e não dor. Muda então o foco da conversa na direção do amor. Para os três interlocutores, trata-se de um sentimento universal, não romântico, próximo da noção de generosidade em que interessa se perguntar o quanto podemos fazer o outro feliz. Anne retoma o tema de Cristo ao dizer que entende a dor de Jesus como algo semelhante à dor do parto em que a contração traz uma expansão de felicidade.

No terceiro planeta, a entrevista é com o homem-peixe, um ser de cabeça de aquário com um peixe dentro que capitaneia um navio tripulado por gatos e pratica ioga. Para ele, "a meditação treina a mente para não ficar indo em diferentes direções e dispersar a energia que se quer acumular" de modo a poder se concentrar naquilo

que se quer. Quando as coisas não vão bem, é melhor não dar força ao que não está bem com palavras de reclamações. "Quando sai da prisão, eu não sentia mais que estava preso. Minha cela parecia uma torre de controle de onde eu podia tocar e alcançar qualquer coisa no mundo", diz ele. E acrescenta que foi mais feliz na prisão do que "os Millennials que estão vivendo neste mundo tentando descobrir quem eles são e o que vão fazer".

Quarto episódio: Clancy conversa com Milady. O assunto principal é o perdão: ir devagar, começando por perdoar a si mesmo por sentir rancor, ressentimento, raiva ou má vontade. Não se trata de amar o inimigo, mas de não ficar obcecado pela dor que ele causou. O assunto então versa sobre o sentimento de solidão e a necessidade de encontrar pessoas capazes de nos compreender. O que fazer quando se está muito só? Quem procurar quando não há ninguém para nos ouvir e compreender? Ao final do episódio, quando Clancy, após uma farrá no universo sombrio que visitou, retorna para seu universo real, ele se sente bêbado. Ele então questiona seu computador sobre a realidade das suas experiências simuladas. Como é possível estar bêbado se se tratava apenas de simulação? O computador então responde que criou um avatar capaz de experimentar "o êxtase da morte". Estaria Clancy a caminho da aceitação de sua condição mortal?

No quinto planeta, é o "pássaro da alma" de um preso que fala a Clancy sobre o Dharma.<sup>7</sup> Clancy usa a metáfora do jogo de simulação da realidade para expressar o ensinamento da ideia de Dharma a seu modo: "Saia da frente desse computador! Acorda! É apenas um jogo". A conclusão dos dois interlocutores é de que aceitar as coisas como são liberta da noção de esperança à qual nos agarramos. E a liberdade acontece quando se tira o próprio disfarce de prisioneiro. Pela primeira vez, ao final do episódio, a corneta mágica que Clancy costuma usar para retornar a seu mundo real não funciona. Ele então abre mão do dispositivo mágico e passa a usar

<sup>7</sup> Palavra do sânscrito e da filosofia budista que diz respeito aos ensinamentos do Buddha Sidarta Gautama que significa elevação moral pela compreensão da vida.

o poder de sua força de vontade. Uma metáfora para a autonomia de Clancy na segunda metade da narrativa?

O entrevistado do sexto episódio é um homem tranquilo chamado David que dá aulas práticas de meditação, ensinando Clancy a treinar o silêncio e perceber o espaço interior. Desta vez, a conversação é acompanhada de exercícios práticos que reforçam sua visada pedagógica. De volta a seu mundo, Clancy tem a primeira troca real de toda a sua vida na fita cromática. Ele alimenta um homem preso na propriedade vizinha à sua, sua primeira atitude altruísta. Em seguida, come satisfeito uma maçã, colhida no jardim, metáfora para o cuidado do outro, mas também metáfora bíblica para o conhecimento.

No planeta Bola Vazia, Clancy entrevista a Morte em pessoa, pedindo-lhe conselhos para pessoas que estão lidando com ela. "Estar super presente nesses momentos mais importantes da vida: o nascimento e a morte" é a resposta da entrevistada. Vencer o complexo industrial que transformou a relação com os corpos mortos em um evento frio, terceirizado em nome da segurança e da saúde, explica. E ela segue falando sobre os detalhes dos corpos em decomposição, sobre a putrefação e outros aspectos que são considerados repugnantes e intoleráveis. O episódio termina com Clancy de volta à casa, brincando animado com sua cachorra Charlotte e cantando feliz. Terá ele alcançado o bem-estar necessário para aceitar sua própria realidade?

Por fim, Clancy entrevista sua mãe que lhe narra o nascimento do filho e como se sente diante da própria morte. Trata-se de um episódio único, uma espécie de *gran finale* da série, que põe em cena Deneen Fendig, a mãe de Duncan Trussel que fora entrevistada no podcast, três semanas antes de morrer de um câncer. Ela era psicoterapeuta. A mãe de Clancy/Duncan lhe fala sobre sentir o corpo presente e desvincular-se de uma concepção da vida como abstração ou representação mental. Diz que a meditação é uma forma de se preparar para a morte, mas também de viver plenamente o presente. A dor do enfrentamento da morte do outro, diz ela, leva

ao conhecimento do amor. "Quanto mais perto eu chego da morte, mais vida eu sinto, mais real eu sou". E a mãe vai entrando no turbilhão da morte enquanto Clancy se despede falando que a ama e chorando sua dor.

De acordo com a psicologia analítica, como visto, para libertar-se do complexo de *puer aeternus*, o indivíduo precisa "tornar-se" ele mesmo e, para isso, precisa necessariamente se desligar da origem (simbolizada pela mãe) e aceitar passar pelo abandono. Esta foi a trajetória iniciática de Clancy que, livre do complexo, vai poder agora viver sua criança divina interior em seu aspecto positivo, pleno de potência criativa e realizadora.

### Considerações finais

Com esse cruzamento teórico entre narratologia e imaginário, mostramos que a série *The Midnight Gospel* possui uma complexidade narrativa sustentada por um mito arquetípico que contribui para a construção do sentido. O mito vigora e sustenta a narrativa, enriquecido pelas possibilidades técnicas do universo digital, em um diálogo que traz ganho de complexidade e de interação entre as instâncias narrativas e discursivas. Este é o papel do mito na cultura, seja ela oral, mediática ou transmediática: problematizar, conscientizar, oferecer os instrumentos para o enfrentamento das dificuldades.

A narrativa complexa, em suas múltiplas camadas, os variados formatos e suportes que ela permite costurar junto com a profundidade de sentido que ela permite alcançar, nos parece apropriada para atingir o grau de eficiência necessário a uma informação que quer ser assimilada, interiorizada e não apenas disponibilizada. *The Midnight Gospel*, em sua primeira temporada, trata de saúde mental. Desta forma, foi possível identificar um conteúdo narrativo de valor pedagógico e terapêutico para uma geração de pessoas tocada pelo complexo de *puer aeternus*. A meditação e a aceitação da realidade, sobretudo da condição mortal dos indivíduos, aparecem como caminhos para a transformação e a superação do sofrimento.

A boa notícia da meia noite (*The Midnight Gos-*



pel) é que é possível viver em um mundo cujas estruturas sociais tendem a gerar adultos com complexo de *puer aeternus* e encontrar nesse mesmo mundo, gerados nessas mesmas estruturas sociais, produtos que permitem o cuidado e a transformação de modo a se libertar do complexo. Alguns instrumentos aparecem então fundamentais: a) a conversação como ferramenta de análise e autoanálise psicológica de valor terapêutico e pedagógico; b) o caráter inovador do formato que, trazendo ganho de complexidade à trama narrativa, demanda envolvimento e atenção do público; c) a meditação como caminho transformador.

Devolver a capacidade narrativa, assim como a capacidade de escuta e atenção às pessoas, na cultura contemporânea, marcada pela serialização em meio digital, também pode passar pelo desenvolvimento de habilidade de leitura e interpretação dos novos formatos, seus conteúdos míticos e suas diversas formas de apropriação. Todavia, passa sobretudo pela capacidade de superar as próprias dificuldades, meditar sobre sua realidade, trilhar caminhos de aceitação, consciência e autoconhecimento.

## Referências

- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **Why We're Susceptible to Fake News, How to Defend Against It**. San Francisco: APA, 2018. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2018/08/fake-news>. Acesso em: 10 out. 2021.
- BACHELARD, G. **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.
- BAL, M. **Narratology**: introduction to the theory of narrative. 2. ed. Canada: University of Toronto Press Incorporated, 1997.
- BAL, M. My Narratology. An Interview with Mieke Bal. **DIEGESIS**. Interdisciplinary EJournal for Narrative Research/Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung, [S. l.], n. 5, v. 2, p. 101-104, 2016. Disponível em: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de>. Acesso em: 12 dez. 2021.
- BARTHES, R. **Mitologias**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2002.
- BARTHES, R. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, R.; GREIMAS, A. J.; BREMOND, C.; ECO, U. GRITTI, J.; MORIN, V.; METZ, C.; TODOROV, T.; GENETTE, G. **Análise Estrutural da Narrativa**. Vozes, Petrópolis, RJ, 2011. p. 19-62.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.
- DEVEREUX, G. **Baubo: la vulve mythique**. Paris: Payot, 2011.
- DRAVET, F. Tecnologia e saberes espirituais em "The Midnight Gospel" – hiperabstração digital e imaginação. **Texto digital**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 75-92, ago./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n2p75>. Acesso em: 10 out. 2021.
- DUNCAN Trussel Family Hour. [Direção e locução de]: Duncan Trussel. [S. l.]. 2012. **Podcast**. Disponível em: <http://www.duncantrussel.com>. Acesso em: 30 abr. 2021.
- DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Barcelona: Lumen, 1984.
- ELIADE, M. **O Sagrado e o Profano**: A Natureza da Religião. São Paulo: Perspectiva, 1959.
- GENETTE, G. **Narrative Discourse**: an essay in method. Tradução para o inglês de Jane E. Lewin. Nova York: Cornell University Press, 1980.
- HAN, B. C. **No enxame**: perspectivas do digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- JUNG, K. G.; KERENYI, K. **A criança divina**. Uma introdução à essência da mitologia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Anthropologie structurale**. Paris: Plon, 1958.
- LIRA, A. G., GANEN, A. de P., LODI, A. S., ALVARENGA, M. dos S. Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, [S. l.], v. 66, n. 3, p. 164-167, jul.-set. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0047-208500000166>. Acesso em: 10 out. 2021.
- MARTIN, M. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MIDNIGHT Gospel. Direção: Pengleton Ward e Duncan Trussel. Produção e distribuição: Netflix. Estados Unidos: Netflix, 2020.
- MORIN, E. **Les stars**. Paris: Seuil, 1972.
- MORIN, E. **O método 4**: as ideias – habitat, vida, costume, organização. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.
- PANTIC I. Online social networking and mental health. **Cyberpsychology, Behavior and Social Networking**, [S. l.], v.17, n. 10, p. 652-157, out. 2014. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2014.0070>. Acesso em: 10 out. 2021.

PRIMACK, B. A.; SHENSA, A.; SIDANI, J. E.; WHAITE, E. O.; LIN, L. YI; ROSEN, D., *et al.* Social Media Use and Perceived Social Isolation Among Young Adults in the U.S. **American Journal of Preventive Medicine**, [S. l.], v. 53, n. 1, p. 1-8, jul. 2017. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0749379717300168>. Acesso em: 10 set. 2021.

PRINCE, G. **A Dictionary of Narratology**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.

PRINCE, G. Classical and/or Postclassical Narratology. **L'Esprit Créateur**, v. 48, n.2 p. 115-123, Verão 2008. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/240897/pdf>. Acesso em: 12 set. 2021.

PRINCE, G.; QIAO, G. Narratology as a Discipline. An Interview with Gerald Prince. **DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung/Interdisciplinary EJournal for Narrative Research**, v.1, n.1, p. 32-42, 2012. Disponível em: <http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-3219/dej12010103.pdf>. Acesso em: 12 set. 2021.

PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. [S. l.]: Copymarket.com, 1984.

SANTIAGO, S. Ora (direis) puxar conversa! **Revista Letras**, [S. l.], n. 7, p. 1-13, dez. 1993. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11790>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SIGILIANO, D.; BORGES, G. A cognição nos estudos das narrativas ficcionais seriadas contemporâneas. In: LEMOS, L. P.; ROCHA, L. L. **Ficção seriada: estudos e pesquisas**. Aluminio, SP: Jogo de Palavras; Votorantim, SP: Provocare Editora, 2021. p. 31-50.

SUSCA, V. A vida em série: telas, corpo e cotidiano. **Famecos**, Porto Alegre, v. 28, p. 1-9, jan./dez. 2021. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.37445>. Acesso em: 12 dez. 2021.

TODOROV, T. **Grammaire du Décaméron**. Países Baixos: Mouton & Co. N. V, 1969.

TODOROV, T. **Introduction à la littérature fantastique**. Paris: Seuil, 1980.

VON FRANZ, M. L. **The Problem of the Puer Aeternus**. New York: Inner City Books, 2000.

WOLF, M. **O Cérebro no Mundo Digital – Os desafios da leitura na nossa era**. São Paulo: Contexto, 2019.

---

## Florence Dravet

Doutora em Didactologia das Línguas e Culturas pela Universidade de Paris 3 Sorbonne Nouvelle; com pós-doutorado pela Universidade de Algarve (UALg), em Portugal. Bacharel em Letras pela Universidade Paul Valéry, em Montpellier, França. Professora do Programa Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília (UCB), em Brasília, DF, Brasil.

---

## Mirian Tavares

Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em Salvador, BA, Brasil. Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Professora associada na Universidade do Algarve (UALg), em Portugal.

---

## Endereços para correspondência

*Florence Dravet*

Universidade Católica de Brasília

Programa Inovação em Comunicação e Economia Criativa

QS 07, Lote 01

71966-700

Taguatinga, DF, Brasil

*Mirian Tavares*

Universidade do Algarve

Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Campus de Gambelas, 8005-139

Faro, Algarve, Portugal

*Os textos deste artigo foram revisados pela SK Revisões Acadêmicas e submetidos para validação das autoras antes da publicação.*