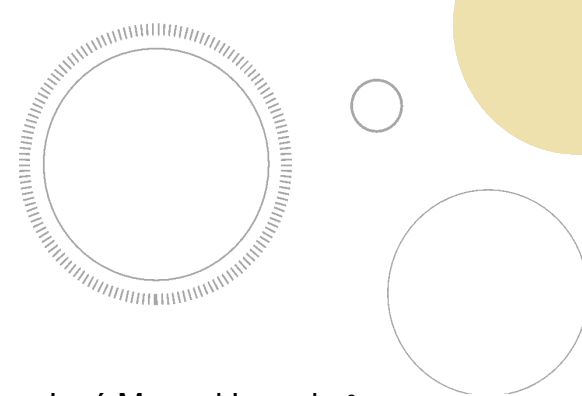


## O MITO E A ERA DIGITAL<sup>1</sup>

*Myth and the digital age*

*El mito y la era digital*



José Manuel Losada <sup>2</sup>

Tradução: Vanessa D. de Moraes <sup>3</sup>

**Resumo:** Desde o fim do século passado, a revolução digital modificou nossa forma de entender os conteúdos e as formas do relato mítico em filmes e videogames. Nestas páginas, analiso o impacto desta revolução digital nos mitos tradicionais (clássicos, nórdicos, bíblicos). Também reflito sobre a relação entre mito, ficção científica e fantasia em séries e videogames.

**Palavras-chave:** Mitologia. Mitocrítica. Cinema. Série. Videogame.

**Abstract:** Since the end of the last century, the digital revolution has changed our way of understanding the content and forms of mythical stories in movies and video games. In these pages I analyze the impact of this digital revolution on traditional myths (classical, nordic, biblical). I also reflect on the relationship between myth, science fiction and fantasy in television series and video games.

**Keywords:** Mythology. Myth criticism. Cinema. Series. Video games.

**Resumen:** Desde finales del siglo pasado, la revolución digital ha modificado nuestra forma de entender los contenidos y las formas de los relatos míticos en películas y videojuegos. En estas páginas analizo el impacto de esta revolución digital en los mitos tradicionales (clásicos, nórdicos, bíblicos). También reflexiono sobre la relación entre mito, ciencia ficción y fantasía en series de televisión y videojuegos.

**Palabras-clave:** Mitología. Mitocrítica. Cine. Series. Videojuegos.

---

<sup>1</sup> Esta é uma tradução para o português do texto "El mito y la era digital", originalmente publicado em *Myth and Audiovisual Creation*, José Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds.), Berlin, Logos Verlag, 2019, p. 43-72.

<sup>2</sup> Doutor em Literatura; Professor na Universidad Complutense de Madrid, Espanha. [jlosada@ucm.es](mailto:jlosada@ucm.es) | <https://orcid.org/0000-0001-8985-7999>

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação; Professora do Instituto Federal de Brasília (IFB), Brasília, Brasil.. [quantasvanessas@gmail.com](mailto:quantasvanessas@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0002-2368-2337>

## 1. A revolução digital

Na era da digitalização, o mito se encontra em uma situação singularmente sensível, na medida em que são colocados em xeque tanto sua perenidade quanto sua validade. Será capaz de superar este embate? A mitocrítica cultural tem muito o que dizer a respeito: por um lado, mostrar que o mito, graças a seu dinamismo, possui uma capacidade inusual de adaptação aos tempos; por outro, comprovar que toda mitopoética das formas requer uma mitopoética dos conteúdos.

Imagem e som: dois dos nossos cinco sentidos externos são convocados. A imensa variedade de imagens resultantes deste par se reduz a uma tipologia simples: por um lado, a imagem mais tradicional – a que representa uma realidade prévia – e a mais inovadora – a que representa uma série de associações imprevistas, sem referente real prévio. Ambas imagens convivem em nosso mundo imaginário, e ambas podem se replicar no mundo real, por exemplo, em um desenho, uma pintura, uma escultura. No último caso (o único que aqui nos ocupa), quando uma imagem é acompanhada de dimensão artística, falamos de criação visual<sup>4</sup>.

Idêntica reflexão cabe ser feita sobre a incomensurável variedade de sons, com a garantia de que o som só existe, salvo poucas exceções (algumas de origem patológica), no mundo real. Esta pobreza do som é compensada pela riqueza da voz e da geração de ruídos diante de utensílios ou, no caso da arte, instrumentos. Da mesma maneira que ocorre com a

---

<sup>4</sup> A imagem como evocação suscitada por associações imprevistas (e, em determinados casos, alucinatórias) desemboca, a partir do ponto de vista literário, na revolução simbolista do século XIX e seus correlatos vanguardistas do século XX (GERMAIN, 1973, p. 217).

imagem, falamos de criação auditiva quando a geração de sons é acompanhada de dimensão artística.

Esta primeira reflexão nos leva, como que pelas mãos, ao princípio aristotélico da mimesis, isto é, das criações humanas (literatura, artes plásticas, visuais e do espetáculo) consideradas como imitação, ainda quando a representação não guarda relação aparente com o modelo. Em boa medida, a criação audiovisual é recriação do mundo a partir de imagens e sons.

Desde o início do século XX, a criação audiovisual tem experimentado uma modificação espetacular: à tradicional (desenho, pintura, escultura...) se tem acrescentado a cinematográfica, cujo crescimento exponencial não é preciso detalhar.

Contudo, desde o final do século passado, assistimos a uma nova revolução ainda maior porquanto afeta a standardização dos conteúdos e a versatilidade das formas. Antes, a criação audiovisual devia se adaptar trabalhosamente ao suporte: o desenho ou o som, desenhados à mão, eram posteriormente retocados e montados mediante recursos digitais; desde a recente popularização digital, o suporte se adapta facilmente à criação audiovisual: desenho, pintura, escultura, arquitetura, dança, teatro, ópera, cinema, videogame, performance, instalação e outros gêneros resultam impensáveis sem os recursos digitais.

A sétima arte sempre esteve estreitamente ligada aos avanços tecnológicos. No entanto, a revolução digital tem maior relevância que a histórica incorporação do som, da cor ou da televisão: só é comparável à passagem da escritura sobre pedra para a escritura sobre madeira, desta para o papel e do manuscrito para a imprensa. A obsolescência dos meios tradicionais exige que os processos clássicos (produção, distribuição e exibição) se reinventem

continuamente. Dia a dia, vem mudando o modo de produzir filmes, de distribuí-los e de comercializá-los. Esta profunda transformação é verdadeiramente perceptível na emergência de um novo mercado para a exploração de conteúdos audiovisuais (internet e dispositivos móveis), no surgimento de um novo perfil de consumidor (nativos digitais) e na democratização dos meios de produção (câmeras, edições digitais, software de pós-produção).

O impacto da tecnologia digital no processo de fabricação ou elaboração de um filme salta aos olhos: permite-se alargar os limites da criatividade. A digitalização da imagem e do som tem recriado personagens virtuais com aparência real irresistivelmente verossímil (Gollum na trilogia O Senhor dos Anéis, P. Jackson, 2001-03; os Na'vi em Avatar, J. Cameron, 2009), tanto no cinema propriamente dito, como em outras formas de consumo (TV ordinária, smart TV, HD e 3D). Junto a esses avanços tecnológicos, é preciso constatar a mudança de paradigma na produção e distribuição: frente aos consórcios de corporações que costumavam controlar todo o setor, a internet dissolve as fronteiras a favor do cinema independente (Paranormal Activity, O. Peli, 2007) (PARDO, 2014). É evidente que a versatilidade do suporte digital modificou toda a criação audiovisual.

Esta transformação no cinema alcança também o jogo. Talvez o motivo resida no modo como se estabelece a comunicação informática. Quando produzimos um texto, uma imagem ou um som de modo tradicional, utilizamos um código alfabético, icônico ou musical tradicional. Na época da industrialização, assistimos a uma segunda codificação: aplicamos um dedo sobre uma tecla que, mediante um mecanismo, pressiona uma faixa impregnada em tinta sobre um papel. No entanto, na época digital, presenciamos um terceiro processo de codificação e decodificação: o programa do sistema digital (computador, videoconferência, celular etc)

traduz nossa mensagem de teclas ou tátil em uma linguagem de programação que seguidamente é decodificada em texto, imagens ou sons segundo corresponda. Assim, nos videogames, controlamos os movimentos dos personagens através do teclado, do controle ou da tela: máquina e programas estão integrados em um único suporte. Como nós não vislumbramos estes processos de ciframento e deciframento numérico, de repente nos surpreendemos ante um equívoco: confundimos a ferramenta (o aparato eletrônico) com a transmissão da linguagem (o código de programação) e imaginamos, erroneamente, que somos os autores de todo o processo (LEVIS, 2005). Daí a fascinação da informática. O gamer assiste ao milagre, até agora inimaginável, de intervir, com um simples gesto manual ou tátil, em aventuras nas quais só era um espectador. A hibridização de suportes conquistou um lugar privilegiado no imaginário cultural contemporâneo.

\*\*\*

Mas não esqueçamos nosso protagonista: o mito, cujos relatos se veem particularmente afetados pela revolução digital no cinema, nas séries de televisão e nos videogames<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> De singular interesse sobre as relações entre a digitalização e o mito se apresenta o volume 15.1 (2017) da revista *Icono14*, intitulado *Technopoiesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge*. A densa e erudita introdução de A. López-Varela Azcárate e H. Sussman oferece um amplo panorama do modo como "o desenvolvimento dos meios de comunicação de massas, e particularmente a guinada digital [...] tem impactado consideravelmente nos aspectos topográficos e cronológicos da representação em nível individual e sociocultural" (the development of mass media communication, and particularly the digital turn [...] has dramatically impacted the topographical and temporal aspects of representation at the individual and socio-cultural level). Também a revista *Amaltea*, Revista de Mitocrítica dedicou dois números monográficos à relação entre mito e arte: vol. 9 (2017): "Mito e cinema do século XXI", vol. 8 (2016): "Mitos na ópera contemporânea".

## 2. Os mitos tradicionais no cinema

A adaptação dos relatos míticos ao suporte cinematográfico experimenta em nossos dias uma revolução sem precedentes, devido à maleabilidade de novos suportes, às condições de distribuição, à supressão de fronteiras, etc. Todos os mitos estão aqui convocados.

### 2.1. Mitos clássicos

As aventuras de Perseu e Andrômeda são populares em nossos dias graças à Fúria dos titãs (Clash of the Titans, D. Davis, 1981), célebre pela técnica de animação stop motion incorporada pelo seu produtor Ray Harryhausen. O romance apareceu posteriormente, no mesmo ano. Recentemente, foram lançadas duas versões em 3D, a primeira homônima (L. Leterrier, 2010), e a segunda intitulada Ira de titãs (Wrath of the Titans, J. Liebesman, 2012).

Aqui abordaremos unicamente um aspecto relevante para a mitocrítica cultural: a imanência na última produção, Ira de titãs. Na cabana de um pequeno porto pesqueiro, o ancião Zeus (um deus submetido à passagem do tempo) inicia uma inaudível conversa com seu filho Perseu:

Preciso de tua ajuda... Perseu. [...] Aproxima-se uma calamidade que afetará a todos, deuses e homens. Os humanos têm deixado de rezar aos deuses [...]. Sem orações, nós deuses perdemos nosso poder, tudo se desfaz. Os muros do Tártaro estão desmoronando e todos os demônios estão enchendo a terra. [...] Se nosso poder diminuir ainda

mais, seremos mortais. Morreremos e Cronos escapará. Será o caos, o fim do mundo<sup>6</sup>.

Perseu se recusa a ajudar Zeus que, impotente, desce junto com Poseidon ao inframundo para solicitar a ajuda de Hades. Erro de cálculo (Zeus também submetido ao erro): o deus infernal, ajudado por Ares, deixa ambos fora do combate. Perseu se vê então impelido a entrar em ação.

Encontramos um diálogo comparável com este no último episódio da primeira temporada de *American Gods* (“Venha a Jesus”, “Come to Jesus”). Wednesday e Shadow visitam Easter. Shadow fica perplexo logo que a vê: a antiga deusa da primavera tem conseguido sobreviver graças a sua fusão com a Semana Santa cristã. “É Easter? Porque as pessoas acreditam em Easter...”, murmura Wednesday (Odín), que replica: “Acreditar é ver. Os deuses são reais quando se acredita neles”<sup>7</sup>. Dito com outras palavras: “se você não acredita nos deuses, são irreais, não existem”.

Observamos aqui um tópico de nosso tempo, que liga a existência do mundo sobrenatural à crença dos humanos. O mundo dos deuses e dos titãs, o outro mundo, fica assim reduzido aos limites do nosso pensamento<sup>8</sup>, a transcendência é meramente psicológica,

---

<sup>6</sup> I need your help... Perseus. [...] There is a calamity coming. It will affect us all. Gods and men. The humans may have stopped praying to us [...] Without prayer, we gods lose our power. When our power leaves us, all our work comes undone. All of it. The walls of Tartarus are falling. It is emptying all its demons onto the earth. [...] If our power diminishes much further, we gods will become mortal. We will die and Kronos himself Will escape. It will mean chaos. The end of the world.

<sup>7</sup> [Shadow:] – That’s Easter? Because people believe in Easter. [Wednesday:] – Believing is seeing. Gods are real if you believe in them.

<sup>8</sup> “Quando vossos preciosos humanos morrem, ao menos suas almas vão a outro lugar. Quando um deus morre, não é a morte. É a ausência, é o nada” (When your precious humans die, at least their souls go to another place. When a god dies, it isn’t death. It’s just absence. It’s nothing), *ibid*. Em sua tentativa de definir as marcas distintivas das coisas sagradas e das coisas profanas, Durkheim assinala o grau de excelência com que o homem reveste habitualmente aquelas sobre estas; superioridade que, não obstante, é reequilibrada pela vida mesma – exatamente como Zeus admite ante Perseu: “se é verdade que o homem depende de seus deuses, a dependência é recíproca. Os deuses também precisam do homem; sem as oferendas e os sacrifícios, morreriam. (...s’il est vrai que l’homme dépend de ses dieux, la dépendance est

fantástica: se os homens pensam nos deuses, estes perduram; do contrário, perecem; a imortalidade divina é fruto da fé humana. São os homens que criam os deuses.

## 2.2 Mitos nórdicos

A mitologia greco-romana estava tão estendida no espaço e tão respaldada por uma cultura poderosa, que a Igreja lutou menos por suprimi-la do que por ganhá-la para sua catequese. A partir dos principais sinais que os sábios gregos haviam alcançado sobre o processo das almas, os Padres e os teólogos operaram uma autêntica mistagogia (da crença grega à cristã, desta à salvação da alma, e desta à escatologia celestial) (RAHNER, 2003). Não foi diferente com a mitologia vernácula dos povos do norte da Europa, cuja prática e tradição oral desapareceram quase em sua totalidade devido, entre outras causas, à cristianização.

Já perto de nós, a mitologia nórdica teve um impulso proeminente durante os nacionalismos românticos do século XIX, quando sua fortuna simbólica foi posta a serviço da ideologia identitária em sua relação com as línguas germânicas: “uma língua, um povo, uma nação” implica também “uma mitologia”<sup>9</sup>. Não por outra razão, os vikings foram enaltecidos pelo romantismo como povos livres, puros de coração, seguros de sua força, rebeldes à hegemonia do cristianismo e alheios aos estreitamentos das sociedades modernas: a mitologia escandinava é um dos emblemas vikings<sup>10</sup>.

---

réci-proque. Les dieux, eux aussi, ont besoin de l'homme; sans les offrandes et les sacrifices, ils mourraient) (Durkheim, 1998, p. 52-53). Igual interdependência, igual horizonte imanente: os deuses são pura criação humana.

<sup>9</sup> Caso semelhante aconteceu no século XX, quando a mitologia escandinava foi identificada com a da Alemanha nazista. É significativo que um grupo finlandês, fundado em 2015 com o objetivo de impedir o estabelecimento de refugiados procedentes dos fluxos migratórios do sul e oeste da Europa, tenha se denominado “Soldados de Odín” (SOO). [https://en.wikipedia.org/wiki/Soldiers\\_of\\_Odin](https://en.wikipedia.org/wiki/Soldiers_of_Odin).

<sup>10</sup> Ainda que em sentido oposto às ramificações atuais da ideologia nazista, a mitologia escandinava representa hoje um atrativo sensacional para bandas musicais heavy metal e grupelhos anarquistas pós-apocalípticos. A referência é idêntica.



Sem dúvida ninguém considera estar adulterando o precioso legado mitológico quando o utiliza com fins recreativos, mas é um fato que a relação entre as tradições islandesas do século XIII e sua representação atual convida a uma reflexão sobre o marco interpretativo: é evidente que os modelos míticos nórdicos sofreram o ataque do tempo com maior desgaste que a mitologia clássica, solidamente estabelecida por uns textos fundacionais ne varietur. Os diversos e conflitantes usos da mitologia escandinava geraram um caldo confuso no qual muita gente afirma se reconhecer, sem que haja fronteiras nítidas entre Wagner ou os quadrinhos sobre Thor distribuídos pelo Universo Marvel.

Exemplos cinematográficos sobre os mitos nórdicos não faltam: a trilogia O Senhor dos Anéis, baseada no romance homônimo de J. R. R. Tolkien (1954 – 1955), ou, mais recentemente, sua pré-escola, a trilogia O Hobbit (The Hobbit, p. Jackson, 2012 -2014), também baseada no romance homônimo de Tolkien (1937) e nos apêndices do Retorno do Rei (The Return of the King, terceiro volume de The Lord of the Rings). A inspiração destes romances e suas respectivas versões fílmicas nas mitologias clássica, celta, finlandesa, eslava ou persa é inegável. A obra também se nutre do poema Beowulf, provavelmente escrito em inglês antigo por um monge cristão. Basta recordar uma cena de O Hobbit: o encontro de Bilbo com o dragão Smaug provém de um episódio no poema bíblico anglo-saxão onde um servo, angustiado por pagar uma dívida ao seu senhor, furta uma “taça valiosa e brilhante”<sup>11</sup> do dragão guardião de um tesouro; a ira do animal mítico no filme provoca o incêndio e a carnificina na cidade, passagem também responsável pela destruição que, em Beowulf, “o guardião do tesouro, [...] inflamado de fúria (v.2296), leva sobre a cidade dos gautas (Geats em anglo-saxão, hoje

---

<sup>11</sup> Beowulf, v. 2253-2254 (Beowulf y otros poemas anglosajones, 1999 [1986], p. 94)

Götaland ou terra dos Geats, no sul da Suécia). A sobreposição de argumentos é tal que em ambos os casos o monstro acaba “abrasando em suas chamas” (v.3041).

Poderíamos mencionar muitos outros exemplos de personagens míticos de origem escandinava na cinematografia. Assim, o “Universo Cinematográfico Marvel” (“Marvel Cinematic Universe”) contém vários títulos sobre o deus do trovão: Thor (K. Branagh, 2011), Thor: o mundo escuro (Thor: The Dark World, A. Taylor, 2013) ou Thor: Ragnarok (T. Waititi, 2017). Além disso, não é difícil descobrir reminiscências desta mitologia em outros filmes: os troles de A história sem fim (The Never Ending Story, W. Petersen, 1984) ou de Harry Potter e a pedra filosofal (Harry Potter and the Philosopher’s Stone, C. Columbus, 2001).

### **2.3 Mitos bíblicos**

Impõem-se uma série de observações sobre a relação entre mito e religião.

1ª) Ambos convivem de maneira íntima, de modo semelhante à forma como o mito compartilha seu domínio com a literatura ou as artes. Em suas disciplinas correspondentes, nem a mitocrítica nem a ciência da religião coincidem no objeto, no método ou no conteúdo. A mitocrítica só se ocupa de mitos (de seu referente cultural a quo ou ad quem), utiliza protocolos identificativos e persegue uma compreensão do mundo e do homem mediante seus próprios procedimentos.

2ª) Convém reforçar que sem religião não há mito; poderá ter projeções deformantes, sublimatórias e viscerais (Barthes, Sontag, Haraway), mas não haverá mito. Religião, literatura, belas artes, psicologia, lógica ou sociologia são cimentos que se assentam no edifício mítico. Contudo, a contribuição de cada uma é dispar: prioritária em religião, literatura e belas artes,

secundária em psicologia lógica e sociologia; indispensáveis em mitocrítica, estas últimas se tornariam nocivas se sufocassem aquelas.

3ª) Salta aos olhos que talvez não haja um âmbito humano tão sensível como o da religião. Esta hipersensibilidade provém, frequentemente, do valor sentimental que fiéis e opositores conferem, erroneamente, à religião; toda religião deixa de sê-la se for reduzida ao mero sentimento, ou seja, ao sentimentalismo. E, aí, a mitocrítica se vê proibida de falar.

Compete também diferenciar religiões mortas e religiões vivas.

1º - Sobre aquelas, pouco há para dizer: os deuses helênicos e saxões hoje precisam de fiéis. Matizemos; certamente assistimos a um renascer da crença em divindades nórdicas, revitalizadas a partir de retalhos transmitidos por sagas e monges cristãos, sobretudo em nível de consignação cultural. Não há, no entanto, constância histórica alguma dos sucessos narrados nos relatos nórdicos. Trata-se do caso específico onde religião e mitologia coexistem, de modo semelhante à forma como aconteceu nos tempos da mitologia greco-romana.

2º - Sobre as religiões vivas, é necessária uma observação epistemológica. Costuma-se dizer que qualquer pesquisador de qualquer ciência deve pisar em ovos ao abordar as relações entre seu objeto de estudo e a religião. Não tem que ser assim em nossa disciplina: se religião e mitocrítica se inter-relacionam ao seu âmbito e em suas tarefas respectivas, nenhuma deveria ultrapassar a fronteira. A contenção intelectual forma parte do rigor acadêmico.

Vamos rascunhar algumas indicações breves sobre este mito bíblico e um filme de sucesso recente: Noé (Noah, D. Aronofsky, 2014; escreveremos Noah para a personagem). O filme recria um dos mitos principais de muitas religiões: o dilúvio, isto é, uma imensa descarga de água enviada pelos deuses (1º mitema) em resposta a uma desordem moral humana (2º

mitema), com fins punitivos (3º mitema). A maioria dos dilúvios inclui o anúncio ou ameaça divina (4º mitema) e a resposta humana, consistindo na fabricação de uma nave que assegure a vida de um herói, seus familiares e uma parte da vida sobre a terra para escapar da destruição divina (5º mitema). Encontramos relatos míticos na babilônica Epopeya de Gilgameš (relato de Utnapišti, Ziusudra para os sumérios e Atrahasis para os acádios), no hindu Śatapatha Brāhmaṇa (relato de Śraddhādeva Manu), no livro do Gênesis da Torah escrita (relato de Noé) e no Timeu de Platão<sup>12</sup>.

O filme de Aronofsky conjuga com toque e talento efeitos especiais, mensagens ecológicas e cenas emotivas que aplica, segundo as necessidades fílmicas, a personagens de distintas procedências hebraicas (livros canônicos, apócrifos, tradições...). Deus, anjos caídos, semitas e cainitas se ajudam ou se confrontam enquanto assistem às três fases principais do mundo: a antiga, a catastrófica e a atual. Chama a atenção como os mitemas do dilúvio aparecem duplicados: diferentes cenas os representam, por um lado, mediante relatos, recordações, sonhos; por outro, mediante o desenvolvimento argumental do filme. Assim, junto ao fogo, dentro da arca, assistimos ao “relato dos relatos” no qual Noah conta à sua mulher Naamá<sup>13</sup>, seus três filhos e Illa a origem do mundo (cosmogonia, aqui tomada do Gênesis, I), que relaciona diretamente com o pecado original e a perda da inocência humana<sup>14</sup>. A

---

<sup>12</sup> A arqueologia e a paleografia mostraram amplamente que ao menos um dilúvio ocorreu realmente no Próximo Oriente por volta do terceiro milênio a. C. Não há dúvidas, inclusive, de que o texto acadiano precedeu e inspirou o babilônio. Ainda não se concluiu cientificamente sobre a identidade com o dilúvio relatado pelo texto hebraico, certamente posterior (Young, 1995).

<sup>13</sup> Trata-se da irmã de Tubalcaín procedente de Gêneses, IV, 22, que a compilação midráshica Genesis Rabba, XXIII, 3, identifica como a mulher de Noé.

<sup>14</sup> Deixa-me contar uma história pra vocês. [...] No princípio, não havia nada, nada, exceto o silêncio de uma escuridão infinita, mas o Criador soprou sobre a face do vazio, sussurrando 'Faça-se a luz', e a luz se fez, e isso era bom. O primeiro dia..." (Let me tell you a story. [...] In the beginning, there was nothing, nothing but the silence of an infinite darkness, but the breath of the Creator fluttered against the face of the void, whispering, 'Let there be light', and light was, and it was good. The first day...).

consequente desordem que esta infração acarreta sobre a terra permite pressagiar o dilúvio iminente: “vai destruir o mundo”<sup>15</sup>, revela Noah à sua mulher. Uma entranhável cena, na qual Noah ensina seu filho Ham que acaba de arrancar uma flor pelo mero prazer de tê-la em suas mãos – o uso sustentável e o respeito à terra, põe em relevo a missão desta família antes e depois do dilúvio<sup>16</sup>. Enfim, uma prolepsis (o sonho premonitório de Noah) anuncia a ameaça imparável do dilúvio universal. Deste modo, os cinco mitemas diluvianos aparecem, em modo discursivo verbal, em diversos momentos do filme com a função de anunciar ou explicar o dilúvio em si, fundamento do mito de Noé, que o espectador vê em discurso narrativo não verbal. Um discurso é reduplicação do outro.

O mito principal deste personagem bíblico convive com outros mitos em um filme cheio de símbolos diabólicos, cósmicos e edênicos. Assim, o relato da tentação do Diabo a Adão e Eva, prévio à queda original, está focalizado sobre a serpente, símbolo de Satanás graficamente repetido nos sonhos de Noah. Mas a serpente, enrolada sobre si mesma, também simboliza o oroboro, isto é, o eterno retorno, ou o final de um ciclo e a origem de outro. Em duas cenas, Lamec e seu filho Noah enrolam uma camisa de serpente ao redor do braço: símbolo do relato geral, centrado no final de um mundo e o começo de outro. Este mito encontra seu eco perfeito na conversação entre Noah e Illa, quando o ataque de Tubalcaín e seus homens parece já inevitável<sup>17</sup>. Também cabe falar do Paraíso terreno, representado no sonho de Noah por duas

---

<sup>15</sup> He's going to destroy the world.

<sup>16</sup> “Vês essas flores, como estão enraizadas na terra? Assim devem estar. Têm um sentido, germinam e florescem. O vento toma suas sementes e crescem mais flores. Só colhemos o que podemos utilizar e precisamos. Me entendes?” (You see those other flowers? How they're attached to the ground? That's where they should be. They have a purpose, they sprout, and they bloom. The wind takes their seeds and more Flowers grow. We only collect what we can use and what we need. Do you understand?).

<sup>17</sup> [Illa:] Você acredita que esses homens vão nos atacar? / [Noé:] Quando chegar a chuva. / [Illa] Como você acha que será? / [Noé:] Eu tenho imaginado, tenho visto muita morte; não acho que hajam palavras. / [Illa:] O fim de tudo. / [Noé:] O começo. O começo de tudo” ([Illa:] Do you

luzes antropomórficas (Adão e Eva) em meio a um vale verde e bonito, junto a uma árvore (a árvore proibida). No filme, também o Éden converge em direção a esta simbologia: tão logo Noah planta a semente que seu avô Matusalém lhe entregara – procedente daquele mítico jardim - ao dia seguinte, surge e cresce o bosque, isto é, a madeira necessária para construir a arca e salvar o mundo: o Paraíso terrenal, antes desaparecido, pode ressurgir de novo. E, junto à queda dos “primeiros pais”, a dos anjos – confusamente evocada no Antigo e no Novo Testamento, e amplamente desenvolvida no apócrifo de Os segredos de Enoc, nos quais aparecem identificados com os “guardiões”<sup>18</sup>. Sua redenção, também objeto de desenvolvimentos apócrifos, aparece graficamente representada no modo como, após morrer em combate defendendo a arca e a família de Noé, sobem catapultados até o céu. Os símbolos se referem, sem palavras, a uma realidade muito maior, um relato mítico sobre os dois mundos: o de cá e o de lá.

---

think those men are going to attack us? / [Noah:] When the rain comes. / [Illa:] What do you think it'll be like? / [Noah:] I've imagined it. Seeing that much death, I'm not sure there are words. / [Illa:] The end of everything. / [Noah:] The beginning. The beginning of everything).

<sup>18</sup> “Então [...] vi uma quantidade inumerável de guerreiros chamados grigori. Seu aspecto era como de homens, se bem sua estatura era maior que a dos grandes gigantes; sua face era triste e o silêncio de seus lábios era perpétuo. [...] Então disse aos moços que me acompanhavam: –Por que estão tão tristes e [têm] seus rostos de compaixão e sua boca taciturna [...]? [Ao que] me responderam os dois moços: – Estes são os grigori que renegaram o Senhor – duzentas miríadas no total – juntamente com seu líder Daniel, e os que seguiram seus passos e se encontram agora algemados e submersos em uma espessa neblina no segundo céu” (Libro de los secretos de Enoch, vii, 1-8, en Apócrifos del Antiguo Testamento, 2009). Este livro também é conhecido como Il Enoch. “Grigori” é um grecismo (ἑγρηγόροι) que significa “os guardiões”. Acertadamente aparecem com semblante triste no filme: “Vigiávamos Adão e Eva, vimos sua fragilidade e seu amor, e quando vimos sua queda, nos compadecemos. Então não éramos de pedra, mas de luz. Não devíamos intervir, mas decidimos tentar e ajudar a humanidade, e quando desobedecemos, o Criador nos castigou”. (We watched over Adam and Eve, saw their fraility and their love, and then we saw their fall, and we pitied them. We were not stone then, but light. It was not our place to interfere. Yet we chose to try, and help mankind, and when we disobeyed, the Creator he punished us).

### 3. Mito e ficção científica nas séries de TV

#### 3.1. O princípio da usurpação pela Sci-Fi

Nada mais próprio dos mitos que propor situações excessivas; também estão expostas as consequências dos excessos. Desde os princípios da revolução industrial, estes cenários têm sido oferecidos em boa medida pela ciência, que, deste modo possui um dos principais deveres atribuídos aos relatos míticos: dar respostas às últimas perguntas da humanidade. Esta usurpação se faz, inclusive, mais palpável no caso da ficção científica, gênero literário que discorre paralelamente à progressão exponencial dos avanços na ciência empírica. Basta um exemplo paradigmático: *Metrópolis* (F. Lang, 1927), onde o inventor Rotwang fabrica um robô com objetivo de substituir Hel, sua amante falecida, que Joh Fredersen, o dono da cidade, utiliza para criar caos e massacre entre os operários rebelados. O androide ultrapassa os limites humanos: ressuscita o ser querido.

Compete um inciso sobre a relação entre o rompimento dos limites proposta pelo relato mítico e pela ficção científica. É como se o imparável avanço deste gênero propiciasse o esvanecimento do relato mítico<sup>19</sup>. Na ficção científica, é preciso dizer, não se caracteriza por seu caráter otimista. À margem de umas poucas produções prometedoras – diversos episódios de viagem interestelar da nave *Enterprise* em busca de novos mundos (Star Trek, J. Pevney, 1966 – 1969) –, o horizonte se cobre de distopias sobre a irremediável escravidão da humanidade nas mãos das máquinas, quando não, de sua desapareição.

---

<sup>19</sup> A este propósito, Rosa Fernández Urtasun tem oferecido interessantes reflexões enriquecidas pela análise de três relatos breves de ficção científica espanhola contemporânea: *Poetik GmbH*, de Carlos Pavon, *Días de outono*, de Santiago Eximeno y *Neo Tokio Blues*, de Jose Ramon Vazquez, todos eles editados por F. Angel Moreno em *Prospectivas* (Urtasun, 2017).

Estamos longe dos sonhos do positivismo do século XIX, quando o método experimental brindava incríveis esperanças à ciência empírica, inclusive em detrimento de outras ciências:

Digamos sem medo que, se – até hoje – o maravilhoso da ficção tem conseguido parecer necessário à poesia, o maravilhoso da natureza, quando é desvendado em todo seu esplendor, constituirá uma poesia mil vezes mais sublime, uma poesia que será a realidade mesma, que será ao mesmo tempo ciência e filosofia<sup>20</sup>.

Renan, sem saber, acaba de definir a ficção científica: confia a tarefa da poesia (a hipótese, o condicional sustentado por Aristóteles) à ciência experimental. Digamos sem medo que, se – até hoje – o maravilhoso da ficção pode parecer necessário à poesia, o maravilhoso da natureza, quando é revelado em todo seu esplendor, constituirá uma poesia mil vezes mais sublime, uma poesia que será a realidade mesma, que será, ao mesmo tempo, ciência e filosofia.

A este respeito, a primeira entrega dos Wachowski (The Matrix, 1999) se torna altamente instrutiva por seu caráter insurgente frente à tendência geral. O futuro é verdadeiramente desalentador: as máquinas vencem e escravizam os humanos, reduzidos a meras baterias cuja consciência é continuamente alimentada diante de um sistema virtual implantado em seu sistema nervoso: Matrix. Este filme, cheio de referências míticas – Zion, Morpheus, Neo, Niobe, Seraph, Merovingian, Persephone... –, é uma tentativa de libertar a humanidade da alienação metaforizada pelas máquinas. O exemplo é instrutivo. Neo representa os dois extremos

---

<sup>20</sup> Disons donc sans crainte que, si le merveilleux de la fiction a pu jusqu'ici sembler nécessaire à la poésie, le merveilleux de la nature, quand il sera dévoilé dans toute sa splendeur, constituera une poésie mille fois plus sublime, une poésie qui sera la réalité même, qui sera à la fois science et philosophie (Renan, 1848, p. 96).



cronológicos do mito. Por um lado, é o homem do passado, enquanto sua busca não se limita a uma mera liberação material, mas a “uma busca da origem no qual os humanos, como entidades autônomas, eram capazes de se determinar a si mesmos”<sup>21</sup>; por outro, é o homem do futuro, enquanto encarna um super-homem “pós-humano” extraordinariamente evoluído que conhece a verdade sobre o sistema Matrix e o burla por sua carência de uma dimensão transcendente sobrenatural, Matrix seria um relato mítico completo...

Não se decretou ainda, no entanto, o fim dos relatos míticos. Graças a seu caráter dinâmico, o mito consegue se adaptar a este entorno aparentemente inóspito: os relatos de ficção científica escondem frequentemente relatos míticos sabiamente mimetizados. Devido a esta combinação entre os mitos e a ficção científica, o trabalho analítico se faz mais pertinente. Vejamos um exemplo tomado de uma recente série televisiva.

### 3.2. A atualização do mito: *Westworld*

Os dez episódios da primeira temporada da série televisiva *Westworld* (J.Nolan e L. Joy, 2016), continuação do filme homônimo (M. Crichton, 1973), discorrem em dois mundos: *Westworld* – um parque temático do Oeste americano povoado por andróides e visitado por clientes endinheirados que vão para se divertir sem limites nem riscos – e a empresa Delos Incorporated – que explora o parque *Westworld*. A exitosa série da produtora HBO conjuga com grande acerto ideias insólitas e efeitos especiais. Várias são as intrigas que se entrecruzam: as

---

<sup>21</sup> He is 'posthuman' in the sense that he is one evolutionary step ahead of the other human beings due to the power and speed of his imagination and his associated ability to 'reshape' the matrix at his will. The hero's quest here is a quest for an origin in which humans were self-determined, autonomous entities. (Falkenhayner, 2016, p.103).

aventuras que os clientes experimentam com os androides – foragidos em ordem de procura e captura, prostitutas do saloon “Mariposa”, confederados à margem da lei – , a marcha incessante do Pistoleiro de preto, “the Man in Black” – veterano cliente sádico que durante trinta anos tenta alcançar o centro do labirinto –, as complicações empresariais dos inventores e os donos da companhia... Mas o pesquisador em mitocrítica não pode se limitar à análise da progressiva convergência destes argumentos; sua tarefa é desentranhar onde está o mito. Há, ao menos, três referências míticas indiscutíveis: a coexistência de dois mundos, a criação de seres humanos e o labirinto.

### 3.2.1. A coexistência de dois mundos

Em primeiro lugar, *Westworld* propõe, com grande audácia, a coabitação de dois mundos diversos, um dos quais está dentro do outro. A série utiliza vários procedimentos para transmitir esta convivência de dois mundos.

1º - Efeito ótico. Já desde o primeiro episódio, quando os andróides Teddy e Dolores, atacados pelo Pistoleiro de preto, começam a se comportar de modo anômalo, o chefe de programação Bernard Lowe ordena que sejam retirados do parque para sua análise no laboratório. Estes dois mundos são claramente expostos de maneira visual em uma cena com um só plano em zoom invertido: à medida que a focalização se distancia verticalmente do trem que viaja pelo Oeste americano, este mesmo Oeste aparece enquadrado, a modo de maquete, no laboratório da empresa. A mise en abyme dá vertigem.

2º - Referência disruptiva. É de louvar a arte, tácita, de designar diversos referentes mediante um mesmo significante. Tanto os androides como os empregados de Delos

denominam newcomers os indivíduos que chegam ao povoado de Sweetwater, mas só o espectador distingue entre dois tipos de newcomers em função do seu comportamento e origem. Uns procedem de “fora” (o laboratório), e outros do “outro mundo” (nosso mundo); uns são novos androides ou andróides reparados (resetados), outros são clientes, pessoas humanas. Para os habitantes de Sweetwater, todos são iguais em aparência e todos descem do trem; no entanto, para o espectador, a origem é inquestionável, posto que este vê dois trens distintos, um do século XIX – o do Oeste, no qual os androides chegam ao povoado – e outro moderno – o de nosso mundo, no qual os humanos chegam a *Westworld* onde entram por portas ocultas.

3º - Os recursos audiovisuais. Os instrumentos musicais mostram de maneira inquestionável a coexistência de dois mundos. Há dois instrumentos: a pianola do saloon “Mariposa”, onde se desenrolam várias cenas (o outro mundo), e o piano da sequência de abertura de cada episódio (este mundo, o nosso). Com objetivo de tornar mais visível a relação entre ambos, o diretor recorre à pianola do saloon, que incorpora a música cifrada, em chave de rolo de filme perfurado, ao mecanismo para sua reprodução automática. A pianola da “Mariposa” funciona e se ouve em todos os episódios – a ouvem tanto os androides como o espectador. Para além disso, nos créditos preliminares de cada episódio, um andróide em forma osteomuscular toca um piano que seguidamente funciona por si mesmo, a modo de pianola, simbolizando, assim, a fusão de ambos os mundos e a criação de vida independente a partir de matéria inerte.

### 3.2.2. A criação de seres humanos

Em segundo lugar *Westworld* oferece com grande verossimilhança uma atualização dos mitos de Prometeu e Frankenstein; com a diferença de que dos mitos gregos resultaram pessoas (dentro, sempre, do mundo da ficção), e na série televisiva os manequins do parque só têm aparência de pessoas. Os andróides não são nada mais que máquinas cujo mecanismo interior se faz visível em alguma ocasião (tal qual o de Dolores quando um cliente lhe corta o ventre com uma faca). Mas entre eles, alguns – Dolores, Maeve – desenvolveram uma inteligência e uma emoção artificiais que os facultam para adquirir um princípio de consciência após recordações fugazes e improvisações. Esta nova trama, fundamental intriga da série, infere diretamente no mito da criação de novos homens que escapam ao domínio do engenheiro. Uma cópia de *A criação de Adão*, célebre pintura da Capela Sistina pintada por Michelangelo – obra de arte preferida do defunto Arnold, inventor do parque, juntamente com Robert Ford, simboliza *Westworld*. Frente à suposição habitual, comenta Ford com Dolores ao final da história, a obra de Michelangelo revela que “o dom divino não provém de uma força superior, mas da nossa mente”<sup>22</sup>. Como resume Fox, trata-se de uma “metáfora” da consciência independente.

Esta metáfora é, na realidade, o que relatam as histórias de Dolores e Maeve. Apesar de sua identidade preestabelecida – camadas sobrepostas em torno de uma história introduzida, como diz Elsie a Stubbs no terceiro episódio, *The Stray* – esses dois andróides começam a reagir de maneira propriamente humana. Vários comentários de Dolores mostram isso com clareza. a) Quando Lowe lhe propõe privá-la dos sofrimentos produzidos pela morte de seus

---

<sup>22</sup> The message being that the divine gift does not come from a higher power but from our own minds (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

pais, ela responde, visivelmente emocionada: “Como eu ia querer isso? A dor de tê-los perdido é tudo o que me resta deles”<sup>23</sup>, b) Quando Ford lhe pergunta com insistência se ouve em seu interior vozes sobre quem a criou, ela responde lastimavelmente: “Está me... Está me machucando”<sup>24</sup>; c) Quando, na cidade de Pariah, os Confederados buscam William e Dolores para matá-los, ela lhe confia, para que a acompanhe em sua fuga: “Uma voz dentro de mim me diz o que tenho que fazer”<sup>25</sup>. A estes três comentários emocionais de Dolores podem se acrescentar suas perplexidades racionais, quando coincide com dublês dela mesma, ou, melhor ainda, os desconcertos, também racionais, de Maeve, que não acha em seu corpo ferida alguma de suas mortes precedentes e cuja memória, no entanto, a assalta em breves lampejos durante suas vidas posteriores.

Temos aqui, tanto em nível emocional como racional, o despertar da consciência ou, dito com propriedade, a geração imprevista de uma consciência emocional e de uma lógica racional. Sobre como se produziu esta geração, apenas podemos fazer conjecturas: talvez se deva à combinação, em circunstâncias excepcionais, de inteligência, vontade, memória e imaginação artificiais. O contrassenso não é operativo neste caso, pois o espectador, arrastado

---

<sup>23</sup> Why would I want that? The pain, their loss it's all I have left of them (ep. 4, Dissonance theory). Idêntica resposta encontramos na queixa de Maeve quando o engenheiro se dispõe a apagar a memória de sua filha (também androide): “Não, não, não, por favor. Esta dor é a única coisa que me fica dela”. (No, no, no, please. This pain it's all I have left of her, ep. 8, Trace Decay). Mais adiante, assistimos a semelhante desconsolo do mesmo Bernard (agora sabemos que também é um andróide), quando descobre a identidade de seu filho (outro andróide): “É dor? Tenho saudade da dor de tua perda. [...] É a única coisa que me mantém no passado”. (This pain? The pain of your loss I long for it. [...] But it's the only thing holding me back, ep. 9, The Well-Tempered Clavier). Estes gritos de intensa emoção manifestam as sucessivas camadas de história que configuram o caráter de cada androide e lhe dão uma consistência. A série de TV nos oferece o passado dos três andróides que descobrem sua identidade; nos mostra assim que a memória constitui parte de sua consciência (ou melhor, sua progressiva tomada de consciência), à diferença dos humanos, cujo passado não nos é oferecido em nenhum momento. Em uma das premissas do engenheiro Ford: “Não podemos definir a consciência, porque a consciência não existe” (We can't define consciousness because consciousness does not exist, ep. 8, Trace Decay).

<sup>24</sup> You're - You're hurting me (ep. 5, Contrapasso).

<sup>25</sup> There's a voice inside me telling me what I have to do (ibid.).

pela verossimilhança do relato, fica preso nas redes da empatia por uns andróides que adquirem progressivamente natureza humana<sup>26</sup>. E aqui, precisamente onde o relato nos introduz em uma cosmogonia individual (a passagem da existência mecânica à existência humana), há, sim, referência mítica.

Em consequência, podemos falar de mito? No relato mítico, o trânsito da existência inerte à existência biológica resulta de uma tensão infinita entre dois mundos (o imanente e o transcendente sobrenatural); não é assim na ficção científica, em que o salto recorre a uma explicação científica. Não saímos de Matrix.

### 3.2.3. O labirinto

À diferença dos dois casos precedentes, aos quais assistimos *in presentia*, o do labirinto só se nos oferece como *representatio*: em *Westworld* só tem uma função simbólica e referencial, mas não aparece nenhum labirinto propriamente dito.

Como sabemos, Teseu salva sua pátria de um oneroso tributo com a proeza de se introduzir no labirinto de Creta para matar o Minotauro e sair vitorioso graças ao fio de Ariadne. Em *Westworld* o labirinto aparece representado de maneira insistente: em uma carta do tarot, num ferro de marcar o gado, no desenho de um campo arado e nos vários caixões. A tarefa dos personagens é diversa com relação ao labirinto. Alguns humanos buscam incessantemente o modo de encontrar sua entrada; o exemplo paradigmático é o Pistoleiro de preto, que, após

---

<sup>26</sup> Semelhante “arrasto” se produz no filme *Her* (S. Jonze, 2013), onde Theodore se apaixona por Samantha, um ginóide desenhado por um sistema operacional baseado na inteligência artificial; ver Vidal (2015).

render homenagem à Grécia clássica<sup>27</sup>, arranca a cabeleira do índio Kissy, em cujo interior se encontra gravado um mapa do labirinto. Alguns andróides, por sua vez, procuram uma forma de chegar ao centro do labirinto para sair do mundo de seus sonhos; assim, convidada por uma vidente que lhe mostra um baralho de tarot, Dolores retira um naipe que representa um labirinto e de imediato escuta como a vidente, transformada em seu duplo, a induz a encontrar a verdade: “Deves seguir o labirinto”<sup>28</sup>. Mal escuta estas palavras, Dolores descobre e começa a puxar um fio inserido em seu próprio braço, enquanto a vidente lhe revela a importância de seu achado: “Talvez o estejas decifrando”<sup>29</sup>, uma referência explícita, mas invertida, ao labirinto de Creta<sup>30</sup>. Outra alusão tácita ao labirinto: depois de sair do mais intrincado bosque e armado de um machado de dois gumes, um índio se lança sobre o Pistoleiro de preto. O assalto não passaria de uma aventura mais, se não fosse porque o índio, sempre com a cara coberta, aparece precisamente fantasiado de touro, chifres incluídos, e porque sua arma é uma réplica de *lábrys* (λάβρυς, o machado de dois gumes, associado à civilização minoica) que, segundo a etimologia mais ampla, dá precisamente seu nome ao intrincado jogo de estreitos corredores cretense...

Então vejamos, de acordo com a subversão dos mitos, própria da modernidade e da pós-modernidade, o filme joga com os elementos primários do legado mítico. Quem é Teseu? Teddy, que enfrenta o Minotauro, cujo papel tocaria, com sorte, ao sangrento Pistoleiro de

---

<sup>27</sup> “... neste jogo há um nível mais profundo. Você vai me ensinar como atingi-lo. Há muita sabedoria nas antigas culturas” (...there's a deeper level to this game. You're gonna show me how to get there. A lot of wisdom in ancient cultures, ep. 1, The Original).

<sup>28</sup> You must follow the maze (ep. 5, Contrapasso).

<sup>29</sup> Perhaps you are unraveling (ibid.).

<sup>30</sup> Ariadne “foi encontrada recolhendo o fio” (...fio est inuenta relecto), VIII, 173, escreve Ovidio nas Metamorfosis, Antonio Ruiz de Elvira (trad.), Madrid, C.S.I.C., 1994, t. II, p. 101. Em *Westworld*, a ginóide substitui Teseu para encontrar, puxando desse fio elétrico, a saída, que encontra em seguida após se deparar, em uma frenética fuga, com várias ruas sem saída.

preto? O Pistoleiro de preto, que busca valentemente a entrada do labirinto deixando nas suas pegadas uma trilha de sangue, incluídos Dolores e Teddy? Dolores, que desvenda física e mentalmente o fio até descobrir, como Maeve e Bernard, a realidade de sua própria existência? As aventuras de Westworld supõem, em uma original e conjunta mise en abyme, uma reprodução atual do mito cretense. É preciso chegar ao décimo episódio para desentranhar o mistério do labirinto; aqui não aparece representado em forma de desenho, mas como um objeto (o brinquedo de um labirinto em miniatura), ao que Arnold, à morte de seu filho (segundo relata Ford), recorreu como consolo e como “prova de empatia e imaginação”<sup>31</sup>. Quando Dolores escava em sua própria tumba (o labirinto da consciência é “uma viagem até o centro de si mesma”<sup>32</sup>), encontra o brinquedo do filho de Arnold: cada escolha a aproxima ao centro do labirinto, à compreensão de si mesma. Ela havia pensado que, com esse momento, conseguiria sua liberdade<sup>33</sup>. Mas se equivocava. Como Ford lhe revela, ao fazer dela uma substituta de seu filho, Arnold lhe conferiu uma imortalidade que a condenava a sofrer para sempre, sem possível escapatória, no labirinto de seus sonhos<sup>34</sup>. Na verdade, foi Ford quem, através do suicídio de Arnold, a deixou e também deixou Bernard, justo quando estavam adquirindo a consciência necessária para sair de Westworld, presos em seus próprios sonhos<sup>35</sup>.

---

<sup>31</sup> He created a test of empathy, imagination (ep. 10, The Bicameral Mind).

<sup>32</sup> Assim se expressa Bernard a Dolores: Consciousness isn't a journey upward, but a journey inward. Not a pyramid, but a maze (ibid.)

<sup>33</sup> Assim havia declarado a Bernard: “E, quando eu descobrir quem sou, penso que serei livre” (And I think when I discover who I am, I'll be free, ep. 3, The Stray).

<sup>34</sup> In you, Arnold found a new child. One who would never die. The thought gave him solace until he realized that same immortality would destine you to suffer with no escape, forever. I'm sorry, Dolores (ep. 10, The Bicameral Mind).

<sup>35</sup> [Dolores:] So, we're trapped here inside your dream (ep. 10, The Bicameral Mind). Os andróides ficaram também presos nos sonhos de Ford, resistentes a renunciar a abertura do parque, ainda que eles alcançassem uma natureza humana. O único andróide que consegue sair de Westworld é Maeve, que sobe ao trem dos clientes reais; mas um remorso de consciência (a recordação de sua filha, abandonada no parque) a impulsiona a descer à plataforma no último segundo. A viagem ao mundo dos humanos é impossível.



Paradoxalmente, mais ainda se equivoca o Pistoleiro de preto. No segundo episódio, após fazer uma matança porque ninguém lhe revela onde está o centro do labirinto, a filha do bandido Lawrence lhe revela que o labirinto não tinha sido pensado para ele<sup>36</sup>. Mais adiante, intimando Teddy, assegura que “o labirinto se revela para ele” quando observa o ato heroico de Maeve dando sua vida em troca da vida de sua filha enquanto ele a mata<sup>37</sup>. Mas esta revelação é incompleta, fugaz, e o Pistoleiro segue buscando. Então, a prostituta Angela lhe repete que o labirinto não está pensado para ele<sup>38</sup>. Já no último episódio, quando Dolores descobre que ele é William (já se passaram trinta anos), ela lhe lembra, de novo, que o labirinto não foi idealizado para ele<sup>39</sup>. Mas o Pistoleiro de preto não quer ouvir; finalmente, o inventor mesmo de Westworld, Ford, o convence de que o labirinto só foi planejado para os androides<sup>40</sup>.

A série contém, portanto, três referências míticas fundamentais: a existência de dois mundos heterogêneos (simbolizados por efeitos de zoom, os trens e os instrumentos musicais), a criação de seres humanos (cuja independência de seu fazedor aparece representada no afresco de Michelangelo) e o labirinto (representação, primeiro em desenhos, depois em um brinquedo, do processo que devem seguir os androides para adquirir consciência e se tornarem seres autoconscientes).

Como em qualquer outro relato literário ou audiovisual, o mítico inclui acontecimentos que ocorrem em um espaço ao longo do tempo. Dessa forma, o tipo do relato mítico difere consideravelmente de outros relatos: por um lado, reproduz dois espaços que entram em

---

<sup>36</sup> The maze isn't meant for you (ep. 2, Chestnut).

<sup>37</sup> And then something miraculous happened. In all my years coming here, I had never seen anything like it. She was alive, truly alive, if only for a moment. And that was when the maze revealed itself to me (ep. 8, Trace Decay).

<sup>38</sup> The maze isn't meant for you (ep. 9, The Well-Tempered Clavier).

<sup>39</sup> The maze wasn't meant for you (ep. 10, The Bicameral Mind).

<sup>40</sup> I tried to tell you the maze wasn't meant for you (ibid.).

colisão (o espaço natural e o espaço transcendente, absolutamente heterogêneos entre si); por outro, sucede em um tempo relacionado com uma cosmogonia ou uma escatologia absoluta.

Ainda que privadas de um valor mítico, ambas condições se dão em *Westworld*, onde se encadeiam dois espaços (o natural de Delos e o extraordinário de *Westworld*, onde cada androide vive na ignorância mais absoluta do mundo real) e dois tempos (o natural de Delos e o extraordinário de *Westworld*, onde cada androide revive e é resetado após uma morte violenta ou um erro de configuração). Ainda que a coexistência de dois espaços e dois tempos ofereça ao espectador a possibilidade de se adaptar como um anfíbio a dois mundos estanques, sua vivência não coincide com a do espectador do relato mítico: a supressão da força mítica nunca pode ser preenchida pela referência mítica.

*Westworld* se inscreve no tipo de relato de criações: os deuses produzem homens ou os homens produzem andróides<sup>41</sup>. Sua mensagem é desconcertante, não tanto pela progressiva humanização dos andróides – resultado de erros em sua programação ou de um processo desconhecido para os inventores, recurso habitual na ficção científica como pela reversão irônica das categorias morais: o mundo autenticamente normal e natural corresponde ao dos andróides e o mundo falaciosamente anormal e estranho, ao dos humanos. O espectador assim o compreende. Esta aceitação da mensagem é profundamente tributária da interação da ficção científica com o mito.

---

<sup>41</sup> A referência ao domínio divino de Delos sobre *Westworld* é contínua ao longo da série. Talvez conviesse falar de pseudocriações: a autêntica criação consiste em produzir algo a partir do nada.

#### 4. Mito e fantasia nos videogames<sup>42</sup>

A propósito dos videogames, a mitocrítica oferece os instrumentos para distinguir o mito da fantasia.

##### 4.1 Kingdom Hearts, Dark Souls, The Last Guardian

Nas diversas séries do jogo Kingdom Hearts (T. Nomura, 2002), os jogadores, que elegem para seus personagens trajes extraídos do mundo Disney, devem distinguir entre os seres com coração (daí o título) e os seres escuros, conhecidos como “Sem coração” (Heartless), que consomem os corações alheios. Diante do uso de uma arma misteriosa (a “chave espada”), podem atacar ou se defender dessas estranhas criaturas. O cenário é muito heterogêneo e inclui espaços somente originais: País das Maravilhas, Coliseu do Olimpo, Ilhas do Destino, Cidade de Passo.

Em *Dark Souls* (M. Hidetaka, 2012), os seres da Primeira Chama, após acabar quase com todos os dragões (capazes de prolongar eternamente sua vida graças às suas escamas), inauguraram a Idade do Fogo, onde sobrevivem em um entorno inóspito. O jogador, matando seus inimigos e utilizando suas almas (brilhantes fogueiras momentâneas) para curar suas próprias feridas, deve passar de nível.

Em *The Last Guardian* (F. Ueda, 2016), um menino faz amizade com Trico, um pássaro mamífero semelhante a uma torneira e ambos travam uma batalha com fantasmagóricos soldados em meio às ruínas de um castelo.

---

<sup>42</sup> Propositalmente não escrevo “relato fantástico”, que aqui nos levaria a confundir-lo com o “gênero fantástico” dos mundos onde o personagem entra em contato com o estranho e com o sinistro, à diferença da fantasia própria do mundo mágico e maravilhoso.

Estes e muitos outros videogames inventam ou reproduzem aventuras imaginárias entre deuses, humanos e animais, frequentemente originários da mitologia ou emparentados com ela. Nestes casos, estamos ante personagens míticos ou fantásticos? A resposta depende da resolução para distinguir mito de fantasia. Cabe se perguntar: Qual é o sentido dos “Sem corações” em Kingdom Hearts ou dos dragões em Dark Souls? A que responde a sintonia “humana” do pássaro Trico com o protagonista em The Last Guardian? A resposta depende também da identificação de relatos de imortalidade, metamorfose e hibridização.

A mitocrítica aplicada à criação audiovisual vai mais além da mera compreensão dos argumentos.

Para eliminar qualquer suspeita de parcialidade, varremos por um momento de cenário e tomemos um jogo que desenvolva uma trama de ficção científica: *Æon Flux* (K. Richards, 2005), adaptação dos desenhos animados do mesmo nome (1995) e do filme homônimo (K. Kusama, 2005), todos eles baseados na série de televisão homônima de desenhos animados (P. Chung, 1991). A história se situa em 2415, quando uma doença apaga do mapa toda a população terrestre, com exceção dos habitantes da fortificada cidade-estado Bregna, onde os cientistas haviam descoberto a vacina que curava. O jogador *Æon Flux*, líder da rebelião, é enviado para matar o chefe do governo, mas descobre uma série de segredos que o fazem duvidar de sua missão. Dificilmente caberia falar aqui de mito, por mais que o filme e suas continuações tomem emprestados do gnosticismo seu nome (os eons são emanações divinas) e boa parte de seus conceitos (como o demiurgo e o *Suntelia* *Æon* - συντέλειαι αίων – que

simboliza o fim catastrófico de uma idade e o começo de outra)<sup>43</sup>. É tarefa do pesquisador compreender a função referencial do mito em um contexto a-mítico, ou seja, elucidar por que o criador do videogame recorre aos mitos do demiurgo e do eterno retorno em uma obra privada de argumento e significado míticos.

## 4.2 O caso de One Piece

One Piece, universalmente célebre no mundo do manganime, nos ajudará, sem dúvida, a penetrar na problemática. Em plena era da pirataria, Gold Roger, antes de ser executado, animou a todos que tivessem estômago para embarcar rumo ao perigoso mar da Grand Line em busca da ilha Raftel, onde havia escondido seus tesouros. Luffy, um menino despreocupado que sonha ser rei dos piratas, come uma estranha fruta do tipo “paramécia”<sup>44</sup>. De imediato se torna um homem de borracha (daí o nome, pois se transforma em um personagem “de uma só peça”). Graças a este novo poder, Luffy-One Piece realiza seu desejo. Onde está o mito aqui? Mais de um pesquisador poderia se sentir tentado a realizar uma análise do mito de Luffy da mesma maneira que outros analisam o mito de Pigmalião e Galateia: acaso o mármore da estátua talhada pelo legendário rei de Chipre não se transforma em carne e osso? Por acaso pode o material (pedra, cola) condicionar o mito? Estas perguntas estão mal colocadas. O problema não se resolve com esta simples comparação, porque a diferença não reside no material. Nos mitos pode haver situações de magia e fantasia (onde, por princípio, se excedem

---

<sup>43</sup> Alison Veneto, “Aon Flux: All You’ve Ever Needed From Sci-Fi”, 2006, y Nina Munteanu, “Aeon Flux: Motion Picture & Animation-Review”, 2008, [http://www.smr-tv.com/v2-15/column\\_scifi.html](http://www.smr-tv.com/v2-15/column_scifi.html) y <http://sfgirl-thealiennextdoor.blogspot.co.uk/2008/05/aeon-flux-motion-picture-animation.html> respectivamente.

<sup>44</sup> Sobre os efeitos deste “fruto do diabo” (“Devil fruit”), ver: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Category:Paramecia>.

os limites da natureza), mas a fantasia não garante o mito. Para que haja mito é preciso uma cosmogonia ou uma escatologia, que pode ser pessoal ou universal, e uma transcendência sobrenatural, que pode ser cósmica ou pessoal, como vemos em Tristão e Isolda, Pigmalião e Galateia, ou também, este, extraído de um antigo estudo sobre a localização exata da ilha de Avalon:

Taliesin, o grande druida galês, foi raptado por um banco de areia pirata da época, mas escapou em um barco de vime e couro, e chegou a Erin. A Terra sob o mar estava mais além da baía de Cardigan, o Annwn do antigo sol. O Avalon Galês, a ilha das Maçãs, a fonte inesgotável do Elixir da Vida, a casa de Artur e outros heróis mitológicos, se encontrava em direção à Irlanda<sup>45</sup>.

O caso cai como uma luva: pela referência à pirataria, ao mar, e, sobretudo, a Avalon. Nesta ilha, intimamente relacionada com o mito de Artur, crescem umas maçãs, frutas que dão seu nome à ilha (aball no irlandês antigo, Afallach em galês, médio, apple em inglês atual), suficientes para viver ao menos cem anos (semelhantes virtudes mágicas encontramos nas maçãs douradas do jardim das Hespérides). Frente ao mundo de Luffy, cuja extraordinária elasticidade é unicamente material, no mundo de Avalon o prolongamento da vida implica a imortalidade; e sabemos que ali onde há imortalidade cósmica ou pessoal, também há mito.

---

<sup>45</sup> Taliesin, the great Welsh Druid, was stolen by an Irish pirate vessel of the period, but he escaped in a magic coracle before reaching Erin. 'The Land beneath the Sea' was beyond Cardigan Bay, the Annwn of the old Sun. The Welsh Avalon, or Island of Apples, the everlasting source of the Elixir of Life, the home of Arthur and other mythological heroes, was in the Irish direction (Bonwick, 1894, p. 294).

O melhor exemplo sobre os efeitos mágicos e míticos de um fruto o encontramos, sem dúvida, no Antigo Testamento: uma serpente (Satanás) oferece à Eva um fruto proibido (uma maçã, segundo a fantasia popular) com efeito mágico: “seus olhos vão se abrir, e vocês serão como deuses”. Seduzidos, Adão e Eva comeram; “então, seus olhos se abriram simultaneamente, e se deram conta de que estavam nus”, ou seja, suas consciências foram despertadas para o mal. A consequência desta queda não se fez esperar:

Ao homem lhe disse: “Por haver escutado a voz de tua mulher e comido da árvore que eu te havia proibido comer, maldito seja o solo por tua causa: com cansaço tirarás do alimento todos os dias de tua vida. Espinhos e abrolhos se produzirão, e comerás a erva do campo. Com o suor do teu rosto comerás o pão, até que se volte ao solo, pois dele fostes tomado. Porque és pó e ao pó voltarás”.<sup>46</sup>

Ao contrário do efeito plástico em One Piece, aqui sim há um mito: uma instância pessoal superior introduz os personagens a uma outra ordem cosmogônica, onde ambos perdem uns dons sobrenaturais (não exigidos pela natureza humana, mas em conformidade a ela: integridade, imortalidade, impassibilidade, perfeito domínio sobre a criação e sabedoria distinta. Desde então os homens devem sofrer para tirar os frutos da terra. Não é assim em One Piece, onde a ingestão de uma fruta só produz um efeito fantástico (plástico, flexível, material) no mundo da ficção (sem sair da imanência, sem apontar a um mundo sobrenatural e sem consequência sobre a origem ou o final absoluto de seus personagens). A plasticidade de Luffy

---

<sup>46</sup> Gênesis, III: 16-19.

coincide, basicamente, com a das botas de sete léguas no conto O Pequeno Polegar; não saímos da fantasia. A partir de uma perspectiva acadêmica e científica, só há mito quando um acontecimento extraordinário revela um mundo de transcendência sobrenatural (pessoal ou cósmica), que leva, pelas mãos, a uma cosmogonia absoluta (particular ou geral). Complexo? Ninguém afirmou que a ciência seria simples; simples e clara só tem que ser sua explicação.

Dito isso, não se pode afirmar categoricamente que o mangá One Piece não inclui referências míticas. A imperatriz pirata, Boa Hancock – de uma beleza comparável à das Sereias, e que governa a tribo Kuja com suas irmãs Górgonas (Boa Sandersonia e Boa Marigold) –, possui grandes semelhanças com a Medusa – a companhia da serpente, a capacidade de petrificar seus inimigos, sua origem – e Calipso – cuja ilha está unicamente habitada por mulheres e que se mostra irresistível a todos os homens exceto um, Luffy, inconfundível substituto de Ulisses<sup>47</sup>. Estes mitos clássicos desempenham um papel referencial na trama organizada em torno de Luffy, personagem de fantasia.

### 4.3 Mudança de tonalidade

Os desenhos animados e seus correspondentes videogames introduziram uma nova modulação em relação aos mitos. Estes últimos são inseparáveis dos momentos sérios e extraordinários da vida humana: o nascimento, os ritos de passagem da puberdade à idade adulta, a morte, o contato direto com a divindade, o declínio dos deuses ou dos reinos supõem uma consideração “grave”, sempre alheia à piada. O contato com o mundo transcendente

---

<sup>47</sup> [http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Boa\\_Hancock#cite\\_ref-menci.C3. B3n\\_5-0](http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Boa_Hancock#cite_ref-menci.C3. B3n_5-0).



sempre provoca convulsão no ser humano, quando não angústia, pânico ou temor. Daí que os mitos mais conhecidos sejam frequentemente submetidos a um processo ora paródico, ora irônico (Virgílio travestido, de Scarron, 1648 – 1653, Ulysses, de Joyce, 1922), sem dúvida o recurso mais utilizado contra o medo e a gravidade. A transferência de um mundo sério e consistente, como o sobrenatural, a um formato por definição passageiro e efêmero (por exemplo, uma partida ocasional de um gamer contra uma máquina), abre interessantes campos de análise sobre a recepção do mito em um contexto a priori lúdico. É evidente que esta mudança de tonalidade leva junto ao usuário diferentes registros psicológicos que a mitocrítica deve analisar.

Esta interação entre o receptor e os novos formatos transgride em nossos dias todos os limites da narração habitual: exposições, instalações, performances e happenings se prestam a experiências onde o visitante toma a iniciativa, não só do trajeto mas do acesso aos objetos mostrados. Aqui as normas de totalidade e linearidade são insignificantes: não há história preestabelecida. Esta nova modalidade de ver, ler e sentir (intimamente ligada à poética do fragmento) é preponderante nos videogames que privilegiam a criatividade do jogador: é ele que escolhe os elementos, que dispõe as sequências, quem configura a história, sua história<sup>48</sup>. Cabe se perguntar pela novidade que introduz este tipo de interação no terreno dos mitos, onde, tradicionalmente, o personagem é o executante de um destino sobrenatural: nesta nova narração, o jogador compõe, sempre dentro das margens do criador, seu próprio destino.

---

<sup>48</sup> Um exemplo de grande êxito a este propósito tem sido Her Story (S. Barlow, 2015), onde os games buscam e escolhem os cliques em uma base de dados criada a partir de entrevistas fictícias da polícia, com o objetivo de desentranhar o mistério da morte de Simon, o marido de Hannah Smith (GENVO, 2018).

## 5. A ilusão fantástica do holograma<sup>49</sup>

A holografia, técnica consistente em criar imagens tridimensionais por raios laser, se aplica aos grandes acontecimentos sociais com pretensões míticas. O caso é crescentemente atual. Faz anos foi aplicado ao cinema (A guerra das galáxias) e, em um futuro não muito distante, se adaptará à televisão, da mesma forma que algumas empresas consideram utilizá-la com seus empregados em seus estabelecimentos. Vejamos então: qual será o resultado desta técnica aplicada aos mitos, fora dos gêneros artísticos? A pergunta é óbvia, conquanto a holografia convida de maneira espontânea à projeção de personagens.

Vejamos os grandes acontecimentos sociais. Hoje em dia se multiplicam os shows onde um cantor falecido realiza uma turnê virtual por diversas cidades, como Roy Orbison (1936 – 1988) acompanhado pela Royal Philharmonic Orchestra (abril de 2018). Não é de estranhar que o locutor de RTVE tenha dado esta notícia com palavras altamente evocadoras de cenários religiosos: “Roy Orbison ressuscita por obra e graça da tecnologia”<sup>50</sup>. Logicamente esta experiência também é utilizada com personagens históricos mitificados, como Michael Jackson (1958 – 2009), durante a apresentação de sua antiga e, desde então, nova canção “Slave to the Rhythm”, nos prêmios de música Billboard (Las Vegas, 18 de maio de 2014)<sup>51</sup>. A última reviravolta consiste em imprimir vida a desenhos animados que interagem com pessoas reais, como é o caso “Clint Eastwood”, do grupo musical Gorillaz, ou o banco de voz “O primeiro som

---

<sup>49</sup> Antes de enviar este artigo à imprensa, imaginei que era conveniente acrescentar esta última parte, fruto de uma recente conferência; a pressa do tempo não me permitiu acrescentá-la ao artigo em inglês. O compreensivo leitor poderá lamentar sua ausência num lugar ou agradecer sua presença em outro.

<sup>50</sup><http://www.rtve.es/alacarta/videos/telediario/cantante-roy-orbison-sale-giraforma-holograma/4453158/>

<sup>51</sup><http://www.digitalspy.com/music/feature/a572095/michael-jacksons-hologram-would-you-go-and-see-it-on-tour/>

do futuro” (em japonês “Hatsune Miku”), onde milhares de jovens escutam extasiados aplicativos de síntese de voz virtualmente cantadas por hologramas animados.

Estas performances simulam um acontecimento, marcado de mágico ou milagroso segundo a imprensa e a TV: os espectadores experimentam uma ilusão muito forte: o personagem, virtualmente presente, parece dissolver a alternativa “ausência/presença” e seu imediato correlato “vida/morte”. Os hologramas evocam o mito da ressurreição, ou, para dizer com mais propriedade, da reanimação ou revivificação: um personagem vive, morre e revive. A holografia contribuirá com o mito durante um grande acontecimento social.

No entanto, após a excitação inicial, a ilusão desvanece. O que parecia um acontecimento extraordinário limita-se a uma ilusão de ótica. Isso não acontece com o mito, onde há algo mais que fantasia imaginativa. Que não seja Anfitrião, mas Zeus, quem deita junto com Alcmena, significa que o filho dessa união terá um destino quando menos semidivino; expressa, sobretudo, num acontecimento transcendente: um ser do outro mundo interage realmente (no mundo da ficção) com um ser deste mundo. Acontece igual, na mitologia posterior, quando o Grial passa diante dos olhos de Perceval, o defunto rei aparece a Hamlet, o Comendador responde a Don Juan, Frankenstein toma vida ante o Dr. Frankenstein e Drácula acolhe Harker em seu castelo. O acontecimento extraordinário de todo mito não é extraordinário por ser espetacular, mas por seu caráter transcendente. Ser e não ser. Não ser deste mundo (Circe, Calipso) e ser neste mundo junto com seres deste mundo (Ulisses): a heterogeneidade biofísica, a aglutinação real de duas naturezas irreduzíveis em um mesmo lugar; aí está o mito.

O impossível é romper as normas do meio: que o holograma de um diabo seja “realmente” (no mundo da ficção) um diabo que aparece a Fausto; só então há mito, não ilusão

de mito. Também não é o que persegue a holografia: seu fim é imitar, simular, representar. Simplesmente, o terreno sobre o qual se pisa é ainda ambíguo nos gêneros artísticos tradicionais. A razão se apoia no ar. Com efeito, na literatura tradicional, as histórias míticas são transferidas a signos sobre um suporte de papel e seguidamente imaginadas pelo leitor; os novos suportes (projetores, vinil, fósforo, plasma, LCD, LED ou interferometria) produzem maior verossimilhança porque oferecem diretamente as imagens que, posteriormente, modula o espectador; mas o suporte último (papel ou tela) não deixa de ser determinante. Nos hologramas, suprimiu-se este último suporte: só fica o ar, que não vemos. Daí a máxima ilusão de verdade provocada pela holografia; mas a verossimilhança não é critério determinante do mito.

Os referentes míticos da criação humana, de revivificação ou do labirinto funcionam bem nos gêneros tradicionais e nas novas tecnologias aplicadas ao cinema, à TV ou aos videogames; o vimos com *Westworld*. Que as formas (os gêneros tradicionais e informáticos) e os conteúdos (o mito da revivificação) caminhem de mãos dadas reforça o princípio da união entre mitopoética das formas e mitopoética dos conteúdos. Com os hologramas não é diferente. É preciso distinguir mitopoética das formas e mitopoética dos formatos.

## REFERÊNCIAS

- Beowulf y otros poemas anglosajones. (1999). Madrid, Alianza Editorial.
- Bonwick, J. (1894). Irish Druids and Old Irish Religions, Londres, Griffith, Farrand & Co.
- Durkheim, E. (1998). Les Formes elementaires de la vie religieuse, Paris, PUF.
- Falkenhayner, N. (2016). Heroes in/against the Machine. Performing the Friction of Database and Narrative. Helden. Heroes. Heros (Freiburg), 4.1 10.6094/helden.heroes.heros

Fernández Urtasun, R. (2017). La logica emocional y la tension entre la ciencia y el mito, In: Myth and Emotions, J. M. Losada & A. Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, p. 81-91.

García Vidal, A. (2015). Suenan los humanos con Galateas electricas? El mito de Pigmalion en Black Mirror y Her. In: Myths in Crisis. The Crisis of Myth, Jose Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, p. 129-138.

Genvo, S. (2018). Apresentação In: Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux video, n. monográfico de Sciences du jeu (Villetaneuse), 9 (2018), <https://journals.openedition.org/sdj/>

Germain, G. (1973). La Poésie, corps et âme, Paris, Editions du Seuil.

Lévis, D. (2005). Videojuegos y alfabetizacion digital, Aula de innovacion Educativa (Barcelona), 147, 2005. <http://aula.grao.com/revistas/aula/147-ensenar-lengua-oral-hoy/videojuegos-y-alfabetizacion-digital>

Libro de los secretos de Enoch, vii, 1-8. (2009). Apocrifos del Antiguo Testamento. t. IV. Alejandro Diez Macho y Antonio Pinero (eds.), Madrid, Ediciones Cristiandad.

López-Varela Azcárate, A. e Sussman, H. (2017). Technopoïesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge. An introduction. *Icono14* 15(1), 1-34. 10.7195/ri14.v15i1.1056

Pardo, A. (2014). “Como la digitalizacion esta transformando la industria cinematográfica (1)”, Hollywood-Europa <http://cine-hollywood-europa.blogspot.com.es/2014/06/como-la-digitalizacion-esta.html>

Rahner, H. (2003). Mitos griegos en interpretacion cristiana. Barcelona, Herder Editorial.

Renan, E. (1848). L’Avenir de la science, V. Paris, Calmann-Levy Editeurs.

Young, D. A. (1995). The Biblical Flood. Grand Rapids, MI, William B. Eerdmans.