



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Tecnologia e saberes espirituais em “The Midnight Gospel” – hiperabstração digital e imaginação

Technology and spiritual knowledge in “The Midnight Gospel” – digital hyperabstraction and imagination

Florence Marie Dravet^a

^a Universidade Católica de Brasília, Brasília, Brasil - flormd@gmail.com

Palavras-chave:

Narrativas seriadas.
Imagens. Cultura Digital. The Midnight Gospel.

Keywords:

Serial narratives.
Images. Digital culture. The Midnight Gospel.

Resumo: Se a razão logocêntrica atingiu seu grau máximo de abstração com o desenvolvimento das comunicações *online* em suportes digitais (KAMPER, 2016; HAN, 2018; BERARDI, 2020), é possível explorar, dentro desse abstracionismo incorpóreo, as possibilidades infinitas da imaginação, ela também uma hiperabstração da mente. A série animada *The Midnight Gospel* (Netflix, 2020) será aqui analisada de maneira a explorar possibilidades criativas sustentadas tecnicamente pela performance gráfica e sonora digital. Trataremos das camadas narrativas, dos vínculos afetivos e dos discursos espirituais que animam a realidade virtual. Atendo-nos especialmente à narrativa moldura da série, mostraremos que a figura de Clancy se apresenta como avatar do novo “espírito do tempo”, o espírito desse tempo em que tudo indica que nos encontramos à beira do colapso. Concluiremos que o personagem um tanto pueril criado por Ward e Trussell é mais sábio do que faz parecer à primeira vista; em realidade, ele é um mago.

Abstract: If logocentric reason reaches its maximum degree of abstraction with the development of online communications on digital media (Kamper, 2016; Han, 2018; Berardi, 2020), it is possible to explore, within this incorporeal abstractionism, the infinite possibilities of the imagination, it also a hyperabstraction of the mind. The animated series *The Midnight Gospel* (Netflix, 2020) will be analyzed here in order to explore creative possibilities technically supported by digital graphics and sound performance. We will deal with the narrative layers, affective bonds and spiritual discourses that animate virtual reality. Paying particular attention to the series’ framed narrative, we will show that the figure of Clancy presents himself as an avatar of the new “spirit of the time”, the spirit of that time which everything indicates that we are on the verge of collapse. We will conclude that the somewhat childish character created by Ward and Trussell is wiser that it seems at first glance, in reality, he is a magician.



The Midnight Gospel: a boa notícia da meia noite

Estamos vivendo, em nível global e à exceção das bolhas de respiração que diversas “comunidades” ao redor desse mesmo globo reservam para si¹, uma cultura de virtualização dos sentidos do corpo e da abstração: a cultura digital e toda sua produção midiática. Se a razão logocêntrica atingiu um elevado grau de abstração com o desenvolvimento das comunicações *online* em suportes digitais (KAMPER, 2016; HAN, 2018; BERARDI, 2020), é possível explorar, dentro desse abstracionismo incorpóreo, as possibilidades infinitas da imaginação, ela também uma hiperabstração da mente. Mas também as possibilidades das narrativas que a imaginação é capaz de criar. Narrativas cuja circulação, repetição, interpretações, leituras e releituras agitam o universo pensante e emocional dos consumidores de séries, com seus blogs, suas páginas e grupos nas mídias sociais, clubes de fãs e outros fóruns de reprodução, discussão, crítica e comentários. Fandom, ou reino dos fans, é o termo que designa o fenômeno descrito por Jenkins a respeito dessa inteligência coletiva facilitada pela Internet: “essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros” (JENKINS, 2008, p. 54) e que permite ao público “se tornar um participante pleno” (JENKINS, 2008, p. 181) da construção de sua própria cultura.

A série animada *The Midnight Gospel* (Netflix, 2020), será, nesse contexto, analisada de maneira a nela identificarmos algumas características do hiperabstracionismo de que nos interessa tratar, para uma melhor compreensão e visão crítica daquilo que Dietmar Kamper chamava de virtualização dos sentidos (2016), do que Byung Chul Han chama de estética do liso (2018) e que Franco Berardi chama de “hiperabstração digital-financeira” (2020, p. 87) que resulta na automação da linguagem. Faremos, em síntese, os seguintes questionamentos à série: o protagonista Clancy é um ser cujo universo hiperabstrato é capaz de movê-lo em direção a uma transformação de si? As vias hiperabstratas da simulação computadorizada podem propiciar uma experiência

¹Aqui, nos referimos a grupos de toda ordem, desde aqueles que mesmo vivendo em sociedade desenvolvidas pela lógica industrial do consumo se recusam à utilização sistemática dos meios digitais, mantendo-se afastados de suas lógicas de consumo, cultura e entretenimento, portanto, também de sua estética; até aqueles que, afastados dos centros desenvolvidos pela industrialização não têm acesso aos dispositivos técnicos que vendem e espalham a digitalização dos sentidos; ou mesmo aqueles que criam para si, individual ou coletivamente, modos alternativos de compensação da virtualização da realidade, recorrendo a grupos de meditação, relaxamento e outras terapias ou modos de vida comunitários próximos à natureza.

transformadora? Considerando o que disse Morin (2007) sobre os processos de projeção e identificação, é possível dizer que o público é, ele também, levado a algum tipo de experiência potencialmente transformadora, ao assistir e interpretar a série?

The Midnight Gospel (literalmente, o Evangelho da Meia Noite) foi lançada pela rede de streaming Netflix em abril de 2020, com uma primeira temporada de oito episódios. Criada por Pengleton Ward (autor da série *Hora de aventura*, 2010²), em parceria com Duncan Trussel (ator que dubla o personagem principal, Clancy, e realizador da série de *podcast* que perpassa os oito episódios da primeira temporada), a série animada apresenta uma estrutura complexa cujas camadas narrativas e discursivas são atravessadas por uma estética inspirada, segundo o próprio Trussell (2020), no movimento musical *lo-fi*³.

Concentraremos nossa análise no personagem principal, Clancy Gilroy, ele mesmo uma espécie de avatar de Trussel, criador do *podcast Duncan Trussell Family Hour*. Clancy mora sozinho com seu computador e a cachorra Charlotte, na fita cromática, um mundo 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 fim. À maneira do Pequeno Príncipe de Saint-Exupéry, ele vai de mundo em mundo, em busca de entrevistas para seu *spacecast*, (nova modalidade de *podcast*), programa de um ouvinte só. Embora o seu *spacecast* tenha todas as chances de fazer sucesso, por tratar de forma leve e divertida, temas espirituais relacionados ao enfrentamento da morte e da dor, a diversas formas de meditação, atenção plena, uso de drogas, uso de magia cerimonial, entre outros, Clancy não parece se importar com a audiência. Tudo indica que a produção do *spacecast* corresponde a uma busca de realização pessoal.

² *Hora de aventura* é uma série de desenho animado, produzida e veiculada pelo Cartoon Network, inicialmente voltada para crianças, seu sucesso alcançou também o público jovem e adulto. Considerada pela crítica como uma das séries de desenho animado mais imaginativas e representativas da narrativa audiovisual animada do século XXI.

³ Para além das justificativas técnicas para a terminologia no universo da música, a estética *lo-fi* traz melodias leves, proporcionando, segundo seus apreciadores, um estado relaxante e agradável. É utilizada por muitos para estudos, trabalho, reflexões ou meditação. Associada à cultura do *do it yourself* (DIY) a estética *lo-fi* é considerada como uma chance de escapar às lógicas mercantis da indústria fonográfica. Consideramos que há no *lo-fi* uma marca do espírito do tempo: despreocupado, ancorado no desfrute do momento presente em busca de caminhos criativos para a viabilidade da própria existência.

A fim de responder às nossas perguntas, organizaremos nossa análise em um percurso em 3 etapas: em um primeiro momento, buscaremos entender Clancy a partir da perspectiva do complexo de *puer*⁴ (CONTRERA, 2015), *puer aeternus* (JUNG, 2011; VON FRANZ, 2000) e da tensão entre *puer et senex*⁵ (HILLMAN, 1998). Em seguida, trataremos da aparente cisão entre o nível físico/biológico e o nível psíquico/mental, na realidade vivida por Clancy, que – observe-se – não experimenta corporalmente suas aventuras em outros mundos e sim, mentalmente, por meio do seu simulador. Por fim, identificaremos os elementos narrativos que permitem transitar entre os níveis de realidade físico/biológico e psíquico/mental, e chamaremos a atenção para mais um nível de realidade (NICOLESCU, 2009) alcançado pela narrativa: o nível transcendental também motivo da busca do personagem Clancy. Como veremos, será preciso que Clancy encontre meios de conduzir sua própria mente em direção ao transcendente. Concluiremos, então, que a figura de Clancy se apresenta como avatar do novo “espírito do tempo”, o espírito desse tempo em que tudo indica que nos encontramos à beira de um colapso. O personagem um tanto pueril de Ward e Trussell talvez seja mais sábio do que faz parecer à primeira vista.

Clancy : do *puer aeternus* ao *puer et senex*

Apesar dos seus 42 anos, o divertido personagem Clancy Gilroy tem um comportamento infantil que salta aos olhos e ouvidos desde os primeiros minutos da narrativa. Apresenta-se como uma pessoa imediatista, irresponsável, interessada na realização instantânea dos próprios desejos. Queixando-se diante de qualquer adversidade, consome doces e sorvetes. Quando está em casa, fica frequentemente ocioso, a relaxar em seu jardim ou sua cama. Tem momentos egóicos entusiasmados quando lembra do próprio *espaçocast*.

A vida de Clancy é viabilizada pelo assistente instalado em seu computador, dotado de Inteligência Artificial, que satisfaz todas as suas vontades, o chama de “master” e atende prontamente a todos os seus pedidos. Vez por outra, e com muito cuidado, lembra-o

⁴ 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 acostá-lo ao deus menino Logunedé.

⁵ Na Roma Antiga, o título do *Senex* (latim para homem velho) era concedido aos homens idosos com famílias que tinham uma boa situação na sua aldeia. Em seu aspecto positivo, *Senex* é sábio e sereno, em sua polaridade negativa, ele é rígido e intransigente.

também de suas obrigações. Clancy, porém, deixa todas para depois, inclusive a de cuidar do sistema operacional do seu computador, o que terá graves consequências a partir de um determinado ponto da narrativa.

Soma-se a isso que a estética gamificada da animação também denota um universo infantil pouco elaborado: formas grosseiras e simplificadas, cores berrantes, ações insensatas e violentas que se sucedem em uma velocidade estonteante, destruição permanente e jogos de aparições e desaparecimentos de seres auxiliares à narrativa são alguns dos elementos da estética da série que contribuem para uma atmosfera infantil. O discurso, entretanto, principalmente aquele das entrevistas, exige da audiência um esforço de concentração, uma vez que os assuntos são tratados com bastante profundidade.

Trata-se, sem dúvida, de uma série adulta na qual chama a atenção a defasagem entre o canal sonoro e o visual. Ambos se desenrolam em ritmo rápido. Na maioria das vezes, não há relação semântica lógica entre um e outro, outras vezes, é possível perceber convergência entre o que é dito nas entrevistas e o que se passa na narrativa imagética. Esta última é também cheia de *non sense*, incoerências, rupturas que lhe dão um caráter delirante e psicodélico. Com isso, a impressão criada é que estamos dentro da mente de Clancy. Observando sua experiência simulada, sentimo-nos imersos em uma mente que ao mesmo tempo sente e pensa: Clancy está fazendo uma experiência simulada ao mesmo tempo em que está entrevistando pessoas e acompanhando seus raciocínios.

Diante dessas constatações, somos levados a pensar que a série problematiza, com o personagem Clancy, o complexo de *puer*, tal como apresentado por Marie Louise Von Franz (2000) e agravado pelo que Malena Contrera (2012; 2015) chama de “consciência hipnógena”, cujo adormecimento é motivado, entre outras coisas, pela cultura da imagem técnica. Sobre a cibercultura, Contrera afirma: “A cibercultura tem um profundo apreço pelas relações imunizadas, assépticas, à maior distância possível das carnes e de tudo que é da esfera da terra” (2015, p. 12). Segundo a autora, a cibercultura gera uma sociedade pueril marcada pela recusa das responsabilidades, assim descrita:

Sofremos dos males do complexo de *puer*: paixão por velocidade, ilusão de onipotência, estilo de vida centrado exclusivamente na satisfação rápida dos desejos pessoais (que não duram mais que algumas horas, quando muito), cegueira para a alteridade, crença mágica nos recursos inesgotáveis da grande

mãe nutridora e, especialmente, desinvestimento afetivo em relação ao próprio corpo. (CONTRERA, 2015)

Se Von Franz falava de indivíduos que, devido a uma relação de dependência com a figura da mãe, sofrem na idade adulta do complexo de *puer aeternus*, Malena Contrera trata de um complexo em nível societal ligado à tecnologização da sociedade, à cultura digital e à consequente virtualização dos sentidos.

Para entendermos, porém, o que se passa na trajetória de Clancy com relação a suas atitudes infantis, é preciso voltar ao arquétipo tal como apresentado por Jung (2011) e problematizado por Hillman (1998). Para ambos, o arquétipo de *puer aeternus* só pode ser compreendido em relação à sua sombra, uma vez que todo arquétipo oscila entre duas polaridades, negativa e positiva. No sistema junguiano, as relações arquetípicas são enantiodrômicas, ou seja, se assentam em duplas contraditórias e resultam em paradoxos geradores de um terceiro termo possível no qual se deve insistir, embora a lógica da contradição requeira um esforço transdisciplinar⁶ de compreensão.

A criança arquetípica, para Jung, se desenvolve rumo a sua autonomia. Para “tornar-se” ela mesma, ela precisa necessariamente se desligar da origem (mãe) e aceitar passar pelo abandono. Sendo assim, *puer* é, em seu aspecto positivo, pleno de potência criativa e realizadora.

A criança nasce do fundo do útero do inconsciente, gerada no fundamento da natureza humana, ou melhor, da própria natureza viva. É uma personificação das forças vitais que vão além do alcance limitado pela nossa consciência [...] Ela representa o mais forte e inelutável impulso do ser (...) (JUNG, 2011, p. 172).

O autor então desenvolve várias formas que o *puer aeternus* pode tomar, oscilando entre a criança-herói e a criança-deus, mas também trata dos perigos da estagnação no nível anterior ao abandono, ou seja, do complexo negativo que a figura infantil pode provocar na psique. Hillman (1998) considera que na antítese de *puer* está *senex*, o ancião. Para ele, é preciso desvincular *puer* do seu complexo com a mãe e ver nele o potencial para a superação: “Ver apenas neurose do complexo materno no fenômeno do Puer significa tornar o espírito doente e ignorar as oportunidades de movimento a que o espírito incita

⁶Trataremos com mais detalhes de alguns princípios transdisciplinares mais adiante.

na psique coletiva através de sua incarnação [*sic*] nos homens dominados pelo Puer” (1979, p. 98).

Consideremos, portanto, neste primeiro momento, Clancy como um adulto preso ao complexo pueril: aos 42 anos, Clancy não assumiu suas responsabilidades, possui um simulador ilegal, se recusa a atender aos telefonemas desagradáveis que recebe de sua irmã, ignora as insistentes solicitações de seu assistente para que reinicialize e instale as atualizações do sistema operacional do seu computador, não sabe que tem que alimentar seu simulador com um óleo e que este, em breve, irá apresentar sinais defeituosos, pondo-o em perigo. São inúmeros os sinais de sofrimento de Clancy quanto ao enfrentamento da vida adulta. No episódio 8, o último da série, acompanhamos o doloroso processo de despedida da mãe, pelo qual ele se vê obrigado a passar, quando esta participa de uma entrevista para o seu *espaçocast* sobre o seu nascimento. Desfecho da primeira temporada que conduz Clancy ao enfrentamento do abandono. Antes tarde que nunca.

Anteriormente, porém, a este último episódio, nos episódios 1 a 7, Clancy passa por vários mundos à beira do abismo apocalíptico. Embora se trate de experiências simuladas, portanto não vividas no corpo e sim virtualmente, essas experiências em tudo se assemelham às etapas sucessivas de uma jornada iniciática. É certo que Clancy não parece correr nenhum perigo de morte real, embora esteja sempre em meio a cenas de violência e destruição que, por vezes, parecem afetá-lo. Quando o mundo que ele visita está prestes a ser destruído, Clancy toca vigorosamente sua corneta mágica, ativando seu terceiro olho e voltando, quase instantaneamente, para a segurança de sua casa na faixa cromática. Veremos mais adiante a função do terceiro olho, o olho da supraconsciência.

Nessa jornada, Clancy realiza entrevistas com várias personalidades com quem trata de temas existenciais e espirituais. As entrevistas são extraídas do podcast real de Duncan Trussel já citado. No quadro a seguir, sistematizamos essas relações por episódio:

Quadro 1 - Elaborado a partir da síntese feita no *post* “The Midnight Gospel, o guia de episódios” no perfil Punkyoga do Tumblr (3 de maio de 2020)

Episódios	Entrevistados	Temas
1 Malditos zumbis	Drew Pinsky, um médico celebridade especialista em drogas. Ele interpreta um minúsculo presidente cujo país está em guerra contra zumbis.	Substâncias ilícitas meditação de atenção plena (<i>mindfulness</i>) e budismo
2 Medite como Cristo	Neste episódio, são dois: a escritora Anne Lamott e Rhagu Markus, diretor de uma associação dedicada a Ram Dass — psicólogo que foi expulso de Harvard com Timothy Leary, nos anos 60, devido a experiências com psicodélicos, e se tornou um guru dedicado a entender o processo de morte.	A morte como parte de um processo inevitável. Markus fala de sua experiência com Ram Dass na Índia. O convidado conta que recebeu um ensinamento poderoso ao meditar pensando em Cristo pregado na cruz, uma ocasião na qual, segundo ele, em vez de dor, o filho de Deus sentiu amor.
3 Vomita sorvete?	Damien Echols interpreta o homem-aquário. Echols foi preso aos 18 anos, acusado de matar três crianças em um ritual satânico. Ele foi sentenciado à morte e ficou 17 anos esperando para morrer na cadeia. Em 2011, descobriram que o culpado tinha sido o padrasto das crianças.	Sobre magia: uma corrente de energia sendo transmitida de pessoa para pessoa através de vibrações sonoras. O que confere à palavra um poder transformador. Echols conta como os estudos de magia o ajudaram a se manter são na prisão.
4 Ordenhando um corvo	Trudy Goodman, psicoterapeuta e professora de vipassana, uma técnica de meditação indiana. Trudy é representada por uma cavaleira braba que tem uma égua chamada Cassiopeia	Sentimentos como o perdão, a solidão e a empatia. Para a psicoterapeuta, temos a capacidade de perceber quando as pessoas nos escutam, e somos atraídos por elas: “Temos um sonar para quando as pessoas realmente nos ouvem”.
5 Rei das colheres	O convidado é o escritor e futurista Jason Louv, que se define como um anti-guru. No desenho, ele é representado por um “pássaro de almas”, que vive acorrentado a um prisioneiro mudo chamado Bob.	Ciclo de morte e reencarnação, que Jason chama de “Ciclo do Bardo”, em referência ao <i>Livro Tibetano dos Mortos</i> , famoso texto budista que é uma espécie de guia para a consciência atravessar os “reinos do pós-morte”. Por trás dos conceitos e significados, nós não existimos de fato. Experiência com DMT — mesma substância psicodélica da ayahuasca.
6 Mente superlotada	Só ao final do episódio o entrevistado é apresentado: o professor de budismo David Nichtern, que também já ganhou prêmios Emmy pelo seu trabalho de direção musical em séries. Nichtern é representado por um instrutor de meditação humano	Meditação. A mente de Clancy está agitada. Logo no início, ele se distrai com um macaco telefonista — que faz referência à ideia comum de comparar a mente a um macaco louco. Tratar a mente como um adolescente rebelde, que precisa ser parado, é uma agressão.
7 Papo com a morte	Caitlin Doughty, escritora e agente funerária conhecida no YouTube, assume a figura clássica da morte.	Evolução no tratamento dos corpos e crítica ao complexo industrial da morte. Árvore da Vida da Cabala, simbologia judaica que

		mapeia toda estrutura do mundo físico, espiritual e emocional.
8 Como eu nasci	Deneen Fendig, mãe de Duncan Trussell. Diferente dos outros episódios, que têm intervenções narrativas dos convidados, este último usa os áudios originais da conversa que Duncan Trussell teve com sua mãe em duas ocasiões — uma delas, três semanas antes dela morrer de câncer, em 2013. É por isso que Deneen não chama Duncan de Clancy, como os outros.	Nascimento e morte. Detalhes sobre circuncisão e reflexões metafísicas. Meditação pode ser entendida como um treinamento para a morte. A ideia de transcendência do tempo e do espaço, dá uma pista do que seria o fluxo de conhecimento transmitido de forma oral, citado pelo Homem Aquário no episódio 3.

Percebemos, portanto, que Clancy realiza um percurso iniciático, usando seu simulador, perpassando temas que o conduzem por um caminho evolutivo indo do *puer aeternus* (entusiasmado, potente, alegre) em direção ao *senex* (sábio, sereno, realizado).

Em paralelo às descobertas transcendentais feitas por Clancy ao longo de sua iniciação simulada, no mundo real da fita cromática, a realidade física de sua existência o chama à responsabilidade: sua irmã insiste em falar com ele sobre suas responsabilidades; ele toma consciência de que precisa alimentar seu simulador com óleo; a polícia chega o acusando de roubo de simulador e destruindo sua casa; o sistema operacional do seu computador falha. Em suma, seu mundo real desmorona. No fim do último episódio, após a longa conversa com sua mãe, Clancy pega um ônibus no qual reencontra todos os convidados da série, sem saber se está vivo ou morto.

Coloca-se, durante toda a série a questão das relações entre experiência material vivida no corpo físico, experiência psíquica vivida na mente e experiências transcendentais ou espirituais tratadas discursivamente nos universos simulados. A pergunta que nos fazemos é a de saber se uma experiência iniciática vivida por simulação, por meio de um tipo de Inteligência Artificial, é suscetível de afetar pessoalmente alguém. Terá Clancy conseguido iniciar seu processo de superação do complexo de *puer* ao qual parecia preso? Terá ele, efetivamente, sido transformado pelas experiências hiperabstratas da mente e da imaginação, simuladas e animadas digitalmente? A virtualização dos sentidos teria, de alguma forma, o poder de transformar a sensibilidade das gerações futuras sem prejudicar sua potência para uma vida criativa e uma existência plena?

Atravessando níveis de realidade: o mago Clancy

Nossa hipótese aqui é de que, longe de ser apenas uma eterna criança irresponsável, Clancy, aos 42 anos, é também um adulto em busca de transformação. Habita nele uma criança sábia, cuja sabedoria reside em sua forma leve de viver a vida, em sua sensibilidade meio *lo-fi*, meio *hacker*. Despreocupado, ancorado no desfrute do momento presente em busca de caminhos criativos para a viabilidade da própria existência, esse ser contemporâneo vislumbra a chance de escapar às lógicas mercantis da indústria (como a música *lo-fi* faz em relação à indústria fonográfica) e do trabalho (pegando empréstimos com a irmã e apostando nas suas competências e habilidades de *spacecaster*, por exemplo).

O que faz de Clancy um mago é que ele tem à sua disposição vários instrumentos mágicos que lhe permitem atravessar os vários níveis de realidade do multiverso que habita. Já vimos que a lógica arquetípica junguiana é enantiodrômicas, e exige do ser uma capacidade de lidar com os paradoxos. Para isso, é preciso imaginar um terceiro termo possível: o termo T da lógica da contradição e do terceiro incluído, segundo a qual A pode ser ao mesmo tempo A e não-A (LUPASCO, 1951; NICOLESCU, 2009). Essa mesma lógica implica na existência de distintos níveis de realidade entre os quais e para além dos quais o ser se move: os níveis físicos (o macrofísico e o microfísico), o nível biológico, o nível psíquico (sendo esses ligados à existência aqui e agora), mas também o nível transcendente e o nível onírico que pertencem à existência para além do aqui e agora. Um mago é um ser capaz de transitar entre os níveis de realidade, justamente por aceitar as contradições e se mover por uma “zona de não resistência” (NICOLESCU, 2009) entre e além das camadas existenciais e transcendentais da vida.

Ao assumir a forma de um avatar, Clancy adentra um novo mundo, criado pelo seu assistente de I.A. Ele não leva seu corpo com ele, apenas sua mente e seu espírito que assumem a aparência fantasmal de um avatar, escolhido por ele e pelo seu assistente. Ou seja, a tecnologia de que dispõe (tecnologia digital, Inteligência Artificial) em seu mundo material permite que ele desenvolva também as tecnologias espirituais imateriais e subjetivas que o colocam no caminho da iniciação aos mistérios do espírito. Vejamos agora quais são os instrumentos mágicos, para além da tecnologia digital e da I.A. que Clancy tem à mão:

A corneta

Todas as viagens de Clancy terminam com a necessidade urgente de fugir daquele mundo em destruição que resolveu visitar e onde foi buscar um aprendizado. É sempre na eminência da morte de seu avatar que Clancy toca sua corneta mágica. Que tipo de morte seria essa? Um *game over*? Um sinal de que o jogo foi em vão? Que a missão falhou? Fato é que o toque da corneta tem o poder de ativar seu terceiro olho e de enviá-lo de volta à casa, dando fim à experiência simulada. Como se despertasse de um sonho, Clancy volta a si, meio esbaforido, de alguma maneira afetado pela experiência. O corpo certamente não esteve em perigo, mas alguma coisa o afetou e engendrou a necessidade de um relaxamento. Ao voltar de suas viagens, Clancy sempre precisa descansar, tomar uma bebida refrescante ou relaxar em seu jardim. Claro está que mente e corpo continuaram ligados e que a experiência imersiva não é, de todo, desconexa da experiência corporal, assim como acontece com a experiência onírica.

Voltando à corneta e ao terceiro olho, este é, sem dúvida, o olho da percepção interior ou da supraconsciência, o olho oculto no interior do cérebro e da mente, conhecido pelas mais antigas civilizações e que os cientistas chamam de glândula pineal, que resiste à lógica da visão exterior, mas corresponde a essa zona de não resistência (NICOLESCU, 2009) que permite ver o invisível, ler o que nunca foi escrito, estabelecer pontes entre mundos. Clancy possui esse recurso e sabe usá-lo. Por isso, consegue sempre voltar a salvo de suas experiências.

A corneta é também o símbolo da anunciação da boa notícia. Afinal, não à toa o título da série é “O Evangelho da meia noite”. Evangelho também significa boa notícia, uma boa notícia possível em meio às trevas (do inconsciente, do desconhecido, dos mundos à beira do fim, da sociedade tecnológica, da sociedade do consumo, de todos os autoritarismos disfarçados, da sociedade industrial e sua relação escravizante ao trabalho, a lista das interpretações possíveis é longa...). Vale assinalar que, em meio à profusão de detalhes do desenho animado, ao fim do episódio 7 no qual Clancy entrevista a própria morte, para retornar a seu mundo, ele toca um instrumento diferente, um chifre que lembra o *shofar* dos judeus, instrumento que tem o poder de despertar o ser para os verdadeiros objetivos da vida e o perdão divino. Ao tocar a sua corneta mágica, Clancy retorna a seu mundo, trazendo com ele a anunciação de uma boa notícia: *The midnight gospel*.

Daí decorre que o personagem não viaja em seu simulador apenas para fugir de suas responsabilidades. Ele viaja em busca de boas notícias em meio à escuridão da noite em que se encontra.

Charlotte

De suas viagens, Clancy sempre traz algo. Ao fim do primeiro episódio, Charlotte, a cachorra do presidente, personagem do primeiro planeta visitado, o acompanha e se torna sua fiel companheira em todas as viagens subsequentes (uma referência à *Hora de aventura* que também tem como protagonistas um menino e seu cachorro). Charlotte, além de companheira, possui um estômago dimensional que serve de lixeira, onde Clancy descarta inutilidades às quais deseja dar fim. Como toda lixeira, Charlotte também é um local de armazenamento de dados, entre os quais é também possível recuperar elementos anteriormente desprezados. Nesse sentido, Charlotte faz o papel de memória recente do computador. Em vários momentos, Clancy joga elementos fora e os recupera mais tarde. Desta forma, a cachorra mágica também serve para transportar coisas de um mundo a outro.

Charlotte é cachorra fiel, amiga, companheira de aventuras de Clancy. Mas também é a assistente de que ele precisa para transitar entre os mundos sem apagar os dados armazenados. De fato, os dados de uma simulação são facilmente deletáveis na mente e na memória. É preciso garantir sua permanência caso se tornem necessários.

Mas como transita Charlotte com seu corpo, entre os mundos? Lembremos do papel de psicopompo do cachorro nas mitologias egípcia e grega. Ao passar entre os mundos os cachorros guardam as memórias das viagens. Fiéis companheiros dos humanos e sobretudo dos viajantes e andarilhos, os cachorros como Charlotte não se separam de seus donos e são capazes de escudá-los em suas mais difíceis aventuras. Eles não temem a morte. Sabem mostrar-se meigos tanto quanto agressivos. E, talvez o mais importante no caso de Clancy, conhecem os mistérios mais profundos da noite ao mesmo tempo em que são capazes das mais divertidas brincadeiras infantis. Charlotte é, portanto, a auxiliar ideal do andarilho Clancy em sua busca iniciática, que contempla, em ampla medida, a busca pelo enfrentamento da morte.

Charlotte continua com ele, ao final do último episódio da temporada, quando, ao sentar-se ao lado de um passageiro do ônibus no qual embarca, Clancy pergunta-lhe: “Estamos vivos ou mortos?”, ao qual o passageiro, que assume as feições do guru Ram Dass, responde: “Basta estar aqui e agora”⁷.

Sapatos

Por fim, de suas viagens, Clancy traz, por meio do estômago dimensional de Charlotte, pares de sapatos que ele sempre trata de arrumar cuidadosamente na estante de sua casa. Objetos vindos de outros mundos – os mundos imaginados pelo assistente de Clancy – os sapatos são também objetos que servem para percorrer caminhos. Enquanto objetos mágicos, os sapatos podem significar caminhos já percorridos por outros, novos caminhos a serem percorridos ainda, ou caminhos possíveis, em potencial.

A regra mágica das correspondências determina que, ao calçar os sapatos alheios, percorre-se caminhos alheios. Ao calçar sapatos novos, percorre-se caminhos novos. Ao jogar fora sapatos velhos, desiste-se de antigos caminhos. Outra possibilidade de correspondência mágica reza que grandes botas (como as botas do gato) permitem dar passos largos, enquanto sapatos pequenos ensinam a andar a passos de formiga.

Ao colecionar os sapatos de personagens dos mundos por onde andou, ainda que virtualmente, Clancy materializa para sua própria existência, em seu mundo, as possibilidades vislumbradas em outros mundos. Trata-se de um gesto de abertura de horizonte, ampliação de possibilidades para sua própria vida. Novas metodologias de vida, já que a palavra método significa atravessar caminhos. Vemos, portanto que os sapatos são instrumentos mágicos também relacionados à busca de Clancy por transformação.

Clancy possui vários instrumentos mágicos à sua disposição, à maneira do mago, primeiro arcano maior do tarô. Como ele, Clancy é despreocupado e mais afeito aos prazeres

⁷“Be Here Now” foi o livro que eternizou Ram Dass (1931 – 2019). Publicado em 1971, foi uma libertação para ele e talvez para boa parte dos mais de dois milhões de pessoas que o leram nos primeiros anos após a sua publicação. À procura de um significado mais abrangente para a vida, caminho que havia tentado encontrar através das drogas que experimentou enquanto foi professor de psicologia em Harvard nos anos 1960, viajou até à Índia onde um guru espiritual lhe deu o nome de Ram Dass, “Servente de Deus” em sânscrito.

imediatos do que ao cumprimento de regras rígidas. O Mago, no jogo do tarô, indica um começo e, por mais iniciado que seja, ainda tem muito caminho a percorrer pela frente. Mas o número um também representa uma totalidade, o ponto original onde surge um universo. Ora, longe de ser um adulto infantilizado, Clancy tem à mão vários instrumentos mágicos para a reconstrução de seu novo mundo. Tal qual o Mago do jogo do tarô, ele já se pôs a caminho, já entendeu que a vida é em fluxo. Sim ele é imaturo! E carrega seus instrumentos mágicos com uma leveza infantil um tanto irresponsável com relação à materialidade de sua existência, de olho apenas em seus desejos e sonhos.

Que sorte tem Clancy de, aos 42 anos, saber tratar com tamanha leveza de uma das maiores dores que sinalizam a entrada na maturidade: a perda da mãe e o enfrentamento da solidão que resultará no assumir suas próprias responsabilidades. Sejamos compreensíveis com esse ser de cultura digital, cuja imaginação fértil navega no mundo imaterial dos bits e da virtualidade dos sentidos: o lo-fi, com sua estética anestésica o acalma e relaxa. Afinal, ele tem corpo.

Conclusão

Antes de nos alarmarmos sobre o complexo de *puer aeternus* que parece atingir nossa sociedade, talvez tenhamos que olhar para o potencial transformador desse ser infantil que se utiliza dos meios a sua disposição para enfrentar temas tão difíceis como o próprio enfrentamento da morte, a ideia de fim de um mundo ou de uma civilização, a experiência da catástrofe ambiental. Os valores da modernidade se encarregaram de relegar o tema da morte ao universo das coisas ignoradas, gerando uma sociedade antropocentrada, cuja fuga da morte a fez caminhar em direção a uma relação abstrata com seu corpo (morto antes de viver) e com sua linguagem (automatizada).

A modernidade gerou uma sociedade tecnocrática, cuja tecnologia parece ter o poder de comandar a falta de terra para pisar, a falta de corpo para morrer de que sofremos e sobretudo uma “incapacidade ao domínio sensorial da conjunção” (BERARDI, 2020, p. 177). Mas essa mesma tecnologia abriu possibilidades infinitas de criação para mentes imaginantes, cujos mundos possíveis vão além do aqui e agora que a ciência positivista nos legou, além das limitações da matéria e da corrida pelo prolongamento da vida, além da palavra escrita e sua linearidade simplificadora. As possibilidades narrativas do universo digital são infinitas, assim como o foram, a seu tempo, as possibilidades da

literatura impressa e as da oralidade. Isso porque, apesar da hiperabstração mental sobre a qual a tecnologia digital se assenta, esta se faz acompanhar de uma outra hiperabstração, desta vez, espiritual, que dá lugar ao que chamaremos aqui de “tecnologias do espírito”: as do imaginário, do sonho, da poesia e da oração, dos estados meditativos e outros estados alterados de consciência de todas as ordens. Berardi, em sua crítica ao capitalismo financeiro, aponta para a linguagem como único lugar para uma insurreição possível:

Apenas um ato de linguagem que escape aos automatismos técnicos do capitalismo financeirizado permitirá a emergência de uma nova forma de vida. Apenas a reativação do corpo do intelecto geral – a finitude orgânica, existencial e histórica que nutre a potência do intelecto geral – permitirá a imaginação de novas infinitudes (BERARDI, 2020, p. 149).

Conclamando o intelecto geral, Berardi afirma que será possível imaginar novas possibilidades para o mundo. As novas “finitudes” às quais ele se refere estão relacionadas e dependem da finitude do corpo, uma vez que, para ele, o intelecto geral se nutre dessa realidade: é a consciência e a experiência da finitude do corpo, da existência e da história que potencializa o intelecto. Aqui também, corpo e mente se relacionam para a potencialização de um impulso vital e criador.

A constatação de Berardi sobre a incapacidade do século XX em efetivar a conjunção das moléculas sociais a fim de acessar algum domínio sensorial da conjunção parece ter tido como consequência a criação de seres isolados, afetivamente empobrecidos. Porém, seres preparados para a mutação digital em curso, mutação no formato da enunciação-recepção-interpretação entre organismos. O autor faz a hipótese de que a experiência da imersão em realidades simuladas geradas por *softwares* poderá devolver ao ser suas experiências sinestésicas de mundo. Mas ele também se questiona “É possível viver uma vida que não possa ser vivida ou mesmo imaginada, mas que é projetada para nós por engenheiros de computação e por *designers* da vida?” (BERARDI, 2020, p. 178).

A boa notícia de *Midnight gospel* é que a experiência simulada é protagonizada por um mago, um *puer aeternus* sem complexo, uma criança divina, cuja totalidade é a de um novo mundo: aeon. Talvez, após experimentar a abstração em seu grau máximo, o único mundo possível seja aquele da volta ao corpo vivo, o corpo que enfrenta a morte, um corpo capaz de estar apenas aqui e agora: *Be here now!* A conjunção a ser realizada não seria apenas a conjunção social, mas a conjunção entre os saberes espirituais e os saberes

científicos, a fim de imaginarmos tecnologias imersivas que não ignorem a própria capacidade do ser de informar o seu simulador sobre seu universo sensorial e de ser o designer de sua própria vida. Para isso, será necessário levar a sério os saberes que interessam a Clancy: enfrentamento da morte, atenção plena aqui e agora, magia, psicodelia, expansão da consciência.

REFERÊNCIAS

- BERARDI, F. *Asfixia – Capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. São Paulo: Ubu, 2020.
- CONTRERA, M. S. Mimese e Mídia – novas formas de mimese ou uma consciência hipnógena? In: BORNHAUSEN, D. A., MIKLOS, J., SILVA, M. R. (org.). *CISC 20 anos – comunicação, cultura e mídia*. São Paulo: CISC/BluCom, 2012. Disponível em: http://cisc.org.br/portal/biblioteca/CISC_20_anosComunicacao_Cultura_e_Midia.pdf. Acesso em: 04 out. 2020.
- CONTRERA, M. S. Zumbis, vampiros e seres da cultura midiática. *Líbero*, v. 18, n. 36, p. 9-14, 2015.
- DUNCAN Trussell Family Hour. Direção e locução: Duncan Trussell. Podcast. Disponível em: <http://www.duncantrussell.com/>. Acesso em: 04 out. 2020.
- DEVEREUX, G. *Baubo, la vulve mythique*. Paris: Payot, 2011.
- GETTING deep in Midnight Gospel with Duncan Trussell. Entrevista para o blog *The Laugh Button*. Design by Todd Jackson, Publicado em 21 de abril de 2020. Acessível em: <https://thelaughbutton.com/getting-deep-into-the-midnight-gospel-with-duncan-trussell>. Acesso em: 3 out. de 2020.
- HAN, B. C. *No enxame – perspectivas do digital*. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.
- HILLMAN, J. A grande mãe, seu filho, seu herói e o puer. In: BERRY, P. (coord.). *Pais e mães: seis estudos sobre o fundamento arquetípico da família*. São Paulo: Símbolo, 1979.

HILLMAN, J. Senex e puer: um aspecto do presente histórico e psicológico. *In*: J. Hillman (org.). *O livro do puer: ensaios sobre o arquétipo do puer aeternus*. São Paulo: Paulus, 1998.

HORA de aventura. Direção: Pengleton Ward. Cartoon Network. Estados Unidos, 2010.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JUNG, C.G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. São Paulo: Vozes, 2011.

KAMPER, D. *Mudança de horizonte – nada de novo sob o sol*. São Paulo: Paulus, 2016.

LUPASCO, S. *Le Príncipe d'antagonisme et la logique de l'énergie – Prolégomènes à une science de la contradiction*. Hermann, Coleção Actualités scientifiques et industrielles, n° 1133, Paris, 1951.

MIDNIGHT Gospel, o guia de episódios. Punkyoga. Tumblr (3 de maio de 2020)
Disponível em: <https://pnkyg.tumblr.com/post/617151476899414016/the-midnight-gospel-o-guia-de-epis%C3%B3dios>. Acesso em 04 out. 2020

MIDNIGHT Gospel. Direção: Pengleton Ward e Duncan Trussell. Produção e Distribuição: Netflix, Estados Unidos, 2020.

MORIN, E. *Cultura de massas no século XX – O espírito do tempo*. Vol. 1 Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

NICOLESCU, B. *Contradição, lógica do terceiro incluído e níveis de realidade*. São Paulo: Cetrans, 2009.

VON FRANZ, M-L. *The Problem of the Puer Aeternus*. 3. ed. Inner City Books, Toronto, 2000.

NOTAS DE AUTORIA

Florence Marie Dravet (flormd@gmail.com) - Doutora, Professora do Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília (UCB), na linha “Produção audiovisual e mídias digitais” e do Programa de Pós-graduação em Educação da mesma Universidade. Lidera o grupo de pesquisa “Travessias – Transdisciplinaridade e Criatividade”, cadastrado no DGP/CNPq. Tem dedicado suas pesquisas aos temas da Poesia, do Imaginário e da Criatividade e às teorias da Complexidade e da Transdisciplinaridade. Participa do Coletivo Sempre Viva de Mulheres Empreendedoras em Brasília. Conduz o projeto “Assereiasabem – vozes da razão-poesia” que se ocupa de vocalizar pensamentos poéticos e pensar poeticamente a realidade em uma perspectiva feminina.

Publicou os livros *Crítica da razão metafórica* (Casa das Musas, 2014) e *Comunicação e Poesia* (Finatec/UnB, 2014).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

DRAVET, Florence Marie. Tecnologia e saberes espirituais em “The Midnight Gospel” – hiperabstração digital e imaginação. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 75-92, 2020.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 12/10/2020.

Aprovado em: 29/10/2020.