

## Os pergaminhos de Amphipolis Aforismos meta narrativos sobre a saga da Princesa Guerreira<sup>1</sup>

Marcelo Bolshaw GOMES<sup>2</sup>

### Resumo

O presente texto detalha e analisa a releitura meta narrativa de diferentes mitologias realizadas pelo seriado de TV *Xena, a princesa Guerreira*. O objetivo é identificar algumas características narrativas: os universos múltiplos, a morte, a vida sem inimigos. Conclui-se que o mito das moiras, representando as estruturas narrativas do tempo, se tornou o antagonista do anti-herói pós-moderno.

**Palavras chave:** Comunicação midiática. Estudos narrativos da televisão.

### Introdução

A 'Jornada do Herói' como processo iniciático é uma viagem eminentemente masculina, refletindo um contexto cultural patriarcal. 'Iniciação' é um rito de passagem, em que um jovem torna-se membro adulto de uma determinada comunidade. Nas lendas que expressam esses processos, os heróis são sempre homens, enfrentando situações masculinas: lutando pela justiça e pela verdade.

As mulheres, nessas histórias, correspondem ao Sagrado Feminino ou 'anima narrativa', isto é, à representação projetada dos valores femininos do narrador (mediação entre autor e leitor) no interior da narrativa. Com isso, elas, ou são meras coadjuvantes, sequestradas pelo dragão e resgatadas para o casamento alquímico final; e/ou então se associam com o mal e seus vilões, dificultando a vida do herói. Há também histórias em que a mulher é a protagonista em um universo com valores masculinos, como a história de Joana D'Arc, por exemplo. Por isso, contar uma história iniciática (uma jornada heroica) em que a mulher e os valores femininos sejam os protagonistas e o aspecto cognitivo masculino seja minimizado sempre foi um desafio narrativo presente para vários contadores de histórias.

---

<sup>1</sup> Para Gelli Cristina Ahimed.

<sup>2</sup> Doutor em Ciências Sociais, professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia (PPGEM/UFRN). E-mail: marcelobolshaw@ufrnet.br

Por isso mesmo, a psicóloga Maureen Murdock ficou bastante decepcionada quando questionou Joseph Campbell sobre que aspectos a Jornada da Heroína incorporava da Jornada do Herói.

Em toda tradição mitológica, a mulher é. Tudo o que ela tem que fazer é conscientizar-se que está no lugar onde as pessoas estão tentando chegar. Quando uma mulher percebe esta característica maravilhosa, ela não fica confusa com a noção de ser um pseudo-macho. (MURDOCK, 1990, p. 02)

Murdock não entendeu a resposta de Campbell, considerando-a machista, no sentido, de excluir as mulheres da jornada iniciática do autoconhecimento. Ou seja: as meninas não jogam esse jogo simbólico narrativo da transformação espiritual através de aventuras heroicas.

A pesquisadora Mônica Martinez interpretou a resposta de Campbell de modo diferente (2008, 138-143). Para ela, o que Campbell (que estudou várias lendas de mitos com protagonistas femininos) quis dizer foi que a mulher não deve se masculinizar para trilhar a jornada iniciática de um ponto de vista externo. Segundo Martinez, '*a mulher já é*', significa que a narrativa feminina é mais interior que exterior, lugar em que *os homens estão*. Foi, digamos assim, um galanteio anti-feminista.

Por outro lado, o episódio motivou a psicóloga na pesquisa de uma jornada mística feminina, com características próprias. Murdock pensa que o foco do desenvolvimento espiritual feminino é o de curar a divisão interna entre a mulher e sua natureza feminina. E elaborou uma estrutura circular de dez passos para representar esse processo de desenvolvimento espiritual feminino.

A JORNADA DA HEROÍNA
01) formação do feminino;
02) Identificação com masculino e reunião de aliados;
03) Caminho das provações;
04) Encontrando o sucesso;
05) Despertando os sentimentos de morte espiritual;
06) Iniciação e descida à deusa;
07) Apelo urgente para se reconectar com o feminino;
08) Curando a divisão entre mãe e filha;
09) Curando o masculino ferido;
10) Integração do masculino e feminino.

Martinez quer adaptar a Jornada do Herói de Campbell às questões específicas da mulher (mais profundas e complexas que as masculinas); Murdock prefere formular o próprio processo de desenvolvimento feminino: a Jornada da Heroína. Mas há uma terceira opção: a carnavalização feminista da Jornada do Herói. E é nesse contexto que se articula a narrativa de Xena.

## 1. A princesa guerreira

**Xena: Warrior Princess**<sup>3</sup> estreou em 1995 como um spin-off da série **Hércules: As Viagens Míticas**, ou seja, derivou dessa série. A saga de Xena na televisão americana começou com uma participação especial de Xena em Hércules durante três episódios, **The Warrior Princess**, **The Gauntlet** e **Unchained Heart**. Nos dois primeiros episódios, Xena era uma vilã, mas no terceiro, ela se arrepende de seu passado e se alia a Hércules.

Xena fez tanto sucesso entre o público que os produtores de Hércules resolveram gravar uma série exclusiva com a princesa guerreira. A ideia partiu dos produtores Robert Tapert e John Schulian, que em companhia do diretor Sam Raimi, assinaram um acordo com a Renaissance Pictures para 24 episódios de Xena, como teste de audiência.

Desde então, a série teve um sucesso de larga escala e tem sido referida como um fenômeno cultural e um ícone pop feminista. Em um curto espaço de tempo, Xena tornou-se um sinônimo de força feminina e é frequentemente citada como uma referência em vários outros trabalhos contemporâneos: videogames, histórias em quadrinhos, em outras séries de televisão e no cinema. Enquanto a série de Hércules fracassou, durando apenas duas temporadas, Xena durou seis anos com um grande sucesso internacional, devido experimentando vários tipos de narrativa e, principalmente, pensando a si mesmo como meta narrativa.

Além do carisma das duas atrizes principais, o sucesso se deve principalmente à conjugação de dois temas aparentemente incompatíveis: homossexualismo e espiritualidade.

O homossexualismo feminino é 'sáfico', as protagonistas não são

---

<sup>3</sup> A série foi uma série de TV norte-americana produzida na cidade neozelandesa de Auckland e seus arredores, levada ao ar originalmente entre 1995 e 2001. A série foi estrelada pelas atrizes Lucy Lawless e Renée O'Connor. É exclusivamente distribuída pela MCA-TV e no Brasil, é exibida, na sequência, do 1º ao 4º ano da série, no *USA Channel*.

masculinizadas, ao contrário, partilham fraternalmente e valorizam os valores femininos: elas têm filhos, parceiros heterossexuais, mas mantêm a relação afetiva principal com a parceira. Embora sem cenas eróticas explícitas, há inúmeras menções verbais a relações homossexuais entre Xena, Gabrielle e outras personagens da saga. Xena é cultuada como ícone pela comunidade GLS. Há inclusive um grupo de ativistas lésbicas chamado *The Marching Xenas*. Porém, a homossexualidade das protagonistas é deixada ambígua propositalmente pelos escritores da série. E esse, sem dúvida, é um dos motivos do sucesso da série.

Mas o grande sucesso de Xena não reside simplesmente nessa bissexualidade de preferências femininas, tão antiga e tão atual: ao contrário de Hércules, que é um herói patriarcal lutando contra a grande deusa Hera; Xena é uma heroína matriarcal contra Ares, o deus da guerra – o que é muito mais, digamos assim ... politicamente correto. Ela, na verdade, agrega e defende os valores femininos. Os comportamentos machistas e violentos são constantemente ridicularizados na série através dos personagens de Joxer (Ted Raimi, irmão do diretor Sami Raimi) e do deus da guerra Ares (Kevin Tod Smith).

Um bom exemplo dessa esculhambação completa dos valores patriarcais é o episódio **Here She Comes... Miss Amphipolis**, em que Xena entra num concurso de beleza como Miss Amphipolis para descobrir quem dos patrocinadores quer a morte das participantes. Desmascarados os culpados, após um hilariante deboche em que as principais concorrentes desistem da competição, uma travesti ganha o concurso.

## **2. O narrador e a protagonista**

Xena é uma personagem imaginária de uma cidade imaginária, Amphipolis, que interage com diferentes realidades históricas, reais e/ou mitológicas. Na série, sua estória foi escrita por sua amiga Gabrielle em pergaminhos que se perderam durante séculos e redescobertos na atualidade nas ruínas de sua antiga cidade natal. Apesar de toda estória ser imaginária, a narrativa sugere que a série foi baseada nos pergaminhos.

E a série de Xena e os pergaminhos de Amphipolis contam a estória de uma guerreira cruel e sanguinária que se arrepende de seu comportamento violento e desumano, se convertendo ao caminho espiritual dos guerreiros e defendendo os fracos e os oprimidos. Mas, em relação à jornada arquetípica do herói, ela é uma mulher e, ao invés da passagem do orgulho para compaixão, sua estória dramatiza a passagem dos

sentimentos de vingança e rivalidade para os de justiça e companheirismo. Isto - acrescido ao fato de que as heroínas são bem mais solidárias e menos competitivas do que os heróis em geral - dá a série um tom especial. Além do conteúdo feminista, o segredo do sucesso da série está na releitura mitológica popular de diferentes formas de espiritualidade (judaísmo, paganismo, cristianismo, etc) e, principalmente, na crítica ao modelo narrativo da jornada do herói em seus elementos internos básicos: o narrador, os personagens e o cenário. Disse 'elementos internos', porque externamente há ainda o autor e o leitor, mediados pelo narrador (dentro da narrativa).

O seriado de Xena quebra parcialmente com todos esses conceitos. A direção dos episódios é rotativa, sendo feita inclusive por alguns atores como Renee O'Connor e Michael Hurst (que faz o personagem de Iolaus na série de Hércules); além de que vários personagens secundários (Joxer, Gabrielle, Autolycus) são circunstancialmente colocados na posição de protagonista em episódios isolados. Há também vários expedientes criativos para descolar os personagens dos seus papéis narrativos. A atriz Lucy Lawless interpreta outros personagens além da protagonista Xena: a princesa Lea e a impagável malandra Molly – que surgem em diferentes momentos da saga; Renee O'Connor faz também Esperança, a filha diabólica de Gabrielle, e outras personagens; Joxer tem irmão gêmeo do mal e assim por diante.

Vários episódios utilizam ainda o expediente da 'troca de corpos' para radicalizar mais e também 'descolar' os atores dos seus personagens. Nos episódios **Intimate Stranger** e **Ten Little Warlords**, Ares faz Xena e Callisto trocarem de corpos – fazendo com que cada uma se colocasse no lugar da outra; e levando a atriz Hudson Leick ao papel de princesa guerreira e Lucy Lawless a viver sua pior rival. Em **Little Problems**, Xena é colocada no corpo da menina Dafne; em **Sucession**, Ares une Xena e Gabrielle num único corpo. Joxer e Autolycus, (ou melhor: os atores Bruce Campbell e Ted Raimi) também interpretam - em momentos distintos e por motivos diferentes - a princesa guerreira, personagem protagonista da saga.

Porém, o mais sutil e interessante caso de troca dos personagens nos papéis narrativos durante a saga é a história de Gabrielle. A ideia inicial dos produtores da série era de que a personagem Gabrielle morreria no segundo episódio, mas como o carisma de Renee O'Connor conquistou o público, resolveram mantê-la. Na primeira temporada, Gabrielle é coadjuvante: jovem, tagarela e inocente demonstra sua inteligência e diplomacia. No segundo ano, ela é uma meta narradora, uma poetisa que escreve a

história de Xena em pergaminhos. Apesar de não lutar, prova seu valor ao lado de Xena usando astúcia. No terceiro ano, surgem atritos entre as duas heroínas e Gabrielle torna-se autossuficiente nas lutas. Finalmente, no quinto e sexto anos da série, Gabrielle é uma guerreira completa – parceira e também protagonista.

É importante ressaltar que não se trata apenas de uma *coadjuvante (ou parceira) que passa ao papel de co-protagonista, mas, sobretudo, a meta narradora que ocupa o lugar do herói*. No episódio **The Titans**, Gabrielle lê um pergaminho mágico e ressuscita três titãs; em **Athens City Academy of the Performing Bards**, participa de um concurso de contar histórias; em **The Quill is Mightier**, Afrodite enfeitiça um pergaminho de Gabrielle, fazendo com que tudo que ela escreva vire realidade; **The Play's the Thing**, Gabrielle dirige uma peça de teatro baseado nas aventuras de Xena, refletindo metalinguisticamente o seriado, em função de conciliar o gosto do público por sexo e violência com as intenções éticas e estéticas dos artistas.

A dupla formada por Don Quixote e Sancho Pança, criada por Miguel de Cervantes, é um modelo de pensar criticamente a narrativa heroica, em que o protagonista, idealista e sonhador, vive submerso no universo das estórias (da cavalaria medieval) e o coadjuvante, sua consciência crítica bem enraizada no mundo das necessidades e na realidade material. A dupla de heroínas formada por Gabrielle e Xena é a inversão deste modelo, pois enquanto a guerreira é pragmática e realista, a poetisa confunde constantemente a realidade com suas narrativas. Aliás, essa inversão das perspectivas permite não apenas que uma personagem aprenda com a outra dentro da estória, mas, sobretudo, que *haja também um diálogo dinâmico e transformador entre quem escreve a estória e quem protagoniza a narrativa*. Ou seja: a dupla Xena/Gabrielle é uma reinterpretação do modelo reflexivo entre autor e personagem, para pensar o papel do escritor na jornada do herói no interior da narrativa.

De uma forma geral, o produtor Sami Raidi tenta fazer com que seus personagens escrevam a própria narrativa e a própria série problematiza essa pluralidade relativa dos narradores em alguns episódios como **If the Shoe Fits...** em que Xena, Gabrielle, Joxer e Afrodite levam a princesa Aésia de volta para casa e contam diferentes versões da estória de Cinderela, chamada de Cirela.

Além de interagir com os deuses gregos (Ares, Afrodite, Hades, etc), com Hércules e outros personagens lendários da mitologia helênica (Ulisses, Helena de Tróia, Prometeu), Xena reinterpreta narrativas de outras culturas. Em **The Rheingold**, o

guerreiro nórdico Beowulf pede ajuda a Xena; em **Giant Killer**, Xena decide enfrentar seu amigo Golias pra defender os israelitas de serem mortos pelos filisteus; em **Altared States**, Xena salva o menino Icos (em alusão a Issac) de ser sacrificado pelo pai Anteus (nome dado a Jacó) e descobre que o mandante do crime foi um deus único<sup>4</sup>.

Outra característica da série de Xena é que há também muitas homenagens, citações e adaptações de outras narrativas. O clássico *'Sonhos de uma noite de verão'*, de Shakespeare é homenageado no episódio **A Comedy of Eros**, em que Volúptas, filho do Cupido e Psiquê, rouba as flechas do pai e faz com que Xena se apaixone por Draco, que se apaixona por Gabrielle que se apaixona por Joxer. Ou no episódio **The Furies**, uma releitura da tragédia Electra de Sófocles. O episódio **A Solstice Carol** é uma paródia de *Um Conto de Natal*: Xena, Gabrielle e o fabricante de brinquedos Sinticles se juntam e se disfarçam de três Moiras para fazer o rei Sílvus não expulsar órfãos de um orfanato. Não se trata apenas de recontar outras histórias dentro da própria narrativa, Xena quer expor as estruturas da narrativa em seu liquidificador de sentido. Há episódios imitando (ou incorporando) as narrativas de terror, de investigação policial e judicial de crime, uma ópera rock, dois musicais no estilo teatral da Broadway e até de ficção científica: no episódio **Been There, Done That**, Xena quebra a cabeça para achar um jeito de quebrar o encantamento que o Cupido fez, em um dia que está sempre se repetindo. É uma homenagem às narrativas de laço de recorrência temporal, em que o protagonista vive várias vezes o mesmo dia até descobrir o que estava acontecendo. A cada dia repetido, dependendo das opções da protagonista, vários personagens morrem. Mas, com o recomeço do dia, todos voltam a viver sem se lembrar de nada.

### 3. Passeando pelo Inconsciente Coletivo

E além de desconstruir o papel tradicional do narrador e dos personagens, recontando várias narrativas diferentes com seu enquadramento feminista, a saga da princesa guerreira também desconstrói a noção de cenário, isto é, do espaço-tempo em

---

<sup>4</sup> Mas, a releitura mítica mais ousada e de maior importância para a narrativa de Xena, é a da história de Eli (ou Jesus Cristo). Inicialmente Eli (Tim Omundson) é um místico essencial que as heroínas conhecem em peregrinação para Índia, que prega a filosofia da não-violência e do amor universal. E Gabrielle se converte a esses ideais. Ele reaparece em **Devi**, episódio em que a poeta tem seu corpo possuído pelo espírito da demônia Tataka, na Índia, e é exorcizada por Eli; e, em **The Way**, quando Xena luta contra Indrejit, o mais poderoso de todos os demônios, que raptou Gabrielle e Eli. No início da quinta temporada, em **Fallen Angel**, as heroínas são ressuscitadas por Eli após uma batalha entre o céu e o inferno. E, finalmente, em **Motherhood**, Eli aparece novamente, quando concede a Xena o poder de matar os deuses do Olimpo.

que a ação dramática se desenvolve. As histórias de Xena são fractais, isto é, cada episódio da série contém elementos do conjunto da saga vistos de um ponto específico, cada história é cheia de detalhes e sutilezas que adiantam e explicam o que está por acontecer ou o que aconteceu em outra história, dentro de um gigantesco quebra-cabeça temporal.

Assim, no primeiro capítulo, quando Xena volta arrependida a sua aldeia natal, para pedir perdão a sua mãe depois de muitos anos de massacres e guerras, é que vamos saber como foi sua saída de Amphipolis. Ou no episódio **Death Mask**, Xena encontra seu irmão mais velho Toris para vingar a morte do seu irmão mais novo, Lyceus.

Ou ainda em **Orphan of War**, Xena revê seu filho Solan, educado pelos centauros há dez. A cada novo episódio, o passado sombrio de Xena vai sendo mostrado em flashbacks. Ao mesmo tempo em que a narrativa estrutura uma história progressiva de uma guerreira em busca de redenção, ela também constrói uma história regressiva de culpa e selvageria, anterior a conversão de Xena. Essa narrativa dupla, regressiva/progressiva, leva a construção de uma linha de tempo de dois sentidos, com personagens, locais e épocas bastante contraditórios.

Um bom exemplo é o episódio **Past Imperfect**, enquanto revive suas lembranças da época de sua gravidez até a morte de Bórias e nascimento de Solan, Xena enfrenta sua ex-serva, Satrina, que está atacando cidades no presente com as mesmas técnicas usadas por ela para destruir Corinto no passado.

Na verdade, pode-se subdividir a saga completa da princesa guerreira em ciclos geo-mitológicos: romano; chinês; germânico; japonês. Xena visita esses lugares pelo menos duas vezes, na época de guerreira cruel e depois se redimindo do seu passado. No ciclo chinês, a guerreira paga sua dívida com sua mentora espiritual Lao Ma; no ciclo germânico, Xena tem que voltar para ajustar contas com Odin, Brunilda e Grendel; no ciclo japonês, Xena morre decapitada por samurais em virtude de ter provocado um incêndio no passado.

Compreenda-se assim porque Xena desperta tanta revolta dos que prezam pelo rigor histórico e gostam da verossimilhança narrativa. Xena é um personagem fictício que interage com personagens míticos e históricos muito distantes cronologicamente, como, por exemplo, com Julio Cesar e Tibério. Existem inúmeros absurdos de continuidade histórica se formos levar em conta os registros que temos de vários acontecimentos reais narrados pelo seriado. Na verdade, a proposta da série é que Xena

e Gabrielle não viajam por regiões históricas da antiguidade, mas sim através de diferentes mitologias do inconsciente coletivo universal. Sua viagem sempre nos remete ao resgate do passado através da realização do presente.

Também há deslocamentos no tempo no futuro. Aliás, *Uberfic* é o termo usado (criado pelo fã clube de Xena na Internet) para designar as histórias em que os personagens são mostrados em alguns episódios no futuro, geralmente reencarnados em outros corpos, tomando logo depois conhecimento sobre suas vidas passadas. Esse tipo recurso foi usado no episódio **The Xena Scrolls**, na segunda temporada: na Macedônia, em 1940, as antropólogas Melinda Pappas e Janice Covington, reencarnações de Xena e Gabrielle, procuram os pergaminhos de Amphipolis, que falam das aventuras de Xena. Em **Between the Lines**, Xena e Gabrielle são enviadas para o futuro para combater a reencarnação da feiticeira Alti. Em **Deja Vu All Over Again**, quando, nos tempos atuais, Harry, Anne e Matie, as reencarnações de Xena, Gabrielle e Joxer fazem terapia de regressão de vidas passadas. Xena e Gabrielle são entrevistadas, na atualidade, por um repórter de TV em **You Are There**<sup>5</sup>.

Além dessa construção simultânea da narrativa no tempo (no passado, no presente e no futuro), Xena e Gabrielle também viajam, na sua revisão transcultural das mitologias, em outras dimensões do espaço-tempo: em **Dreamworker**, Gabrielle é raptada pelos sacerdotes de Morpheus e Xena entra no mundo de sonhos para resgatá-la; em **The Bitter Suite**, depois de mortas, Xena e Gabrielle vão para o reino Ilússia onde fazem as pazes; em **Paradise Found**, Xena e Gabrielle caem num buraco e chegam em um paraíso, mas é governado por Aidem, um bruxo que se alimenta da bondade alheia.

Entre os ciclos regressivos envolvendo viagens aos mundos espirituais, os episódios que contam a história da feiticeira siberiana Alti (Claire Stansfield) ocupam um lugar especial. Gabrielle morre (pela primeira vez) no final da terceira temporada da série. No primeiro episódio do 4º ano, **Adventures in the Sin Trade**, para fazer um

---

<sup>5</sup> Há ainda dois episódios dedicados à atualidade: **Send in the Clones**, em que Xena e Gabrielle são clonadas por três fãs obcecados pela série; e **Soul Possession**, apresenta uma solução budista (troca de corpos) para os conflitos kármicos dos três principais personagens da série: o espírito de Xena reencarnou no corpo do ator Ted Raimi e o espírito do paspalhão Joxer no corpo da atriz Lucy Lawless. Assim, a união entre as almas gêmeas de Xena e Gabrielle se tornaria 'heterossexual' – o que desagradou a muitos fãs. Nesses episódios, os artistas levam a sátira crítica de si mesmo na série às suas últimas consequências. A questão da importância dada pelos fãs clubes a questão do homossexualismo das protagonistas é problematizada no interior da série. Além do público, os produtores também são meta narrados: há uma cena hilária com os irmãos Raimi sobre a possibilidade de realizar - a partir dos pergaminhos perdidos de Xena (encontrados pelas reencarnações trocadas dos antigos heróis) – um seriado criativo de baixo custo para TV americana “com locações e elenco da Nova Zelândia”.

último contato com ela, Xena resolve ir para o lugar “em que as amazonas vão quando morrem”, mas descobre que Alti, sua antiga aliada e uma poderosa xamã, aprisionou as almas das antigas amazonas em uma espécie de ‘limbo’. Xena, então, recorda de seu acordo com Alti e de sua traição à rainha amazona Cyane. Xena, mais uma vez, resgata sua dívida com o passado, libertando Gabrielle e as amazonas, mas irá despertar a ira da feiticeira, que irá persegui-la daí em diante, durante todo seriado, em várias locais e épocas.

Portanto, a descontinuidade narrativa dos episódios da saga problematiza não apenas uma revisão feminista de várias mitologias tradicionais, mas, sobretudo, contar uma história que fosse auto meta narrativa, seja através da relação autor/ator representada pela dupla de protagonistas, seja através de cenas de metalinguagem e da explicitação dos vários aspectos geralmente invisíveis nas séries de TV, como o papel dos produtores, o sucesso da série, o homossexualismo dos personagens, os fãs clubes, etc.

#### **4. O amor romântico**

Atualmente, graças em parte à ação combinada das mídias, existe uma fusão de gêneros narrativos. Os filmes mais recentes, principalmente os baseados na linguagem dos mangás e animês japoneses, são simultaneamente de terror, ficção científica, romance, suspense, humor e principalmente: hoje a maioria das histórias que conhecemos, na mídia e fora dela, tem como protagonista um casal que luta pelo seu amor contra as mais diferentes situações. E mesmo as narrativas que não são abertamente ‘de amor’, mas ‘de aventura, terror ou suspense’, têm algum ingrediente romântico no enredo.

No entanto, no livro *Amor: do mito ao mercado* (LÁZARO, 1996) fica claro que o amor romântico, tal qual nos o conhecemos, é uma construção histórica bastante recente. A Antiguidade clássica rejeita a paixão amorosa e critica os indivíduos livres que são escravizados por suas paixões. No Banquete de Platão, o verdadeiro Eros resulta do controle do desejo, o amor filosófico ritualizado pela virtude é um o caminho para reconduzir o homem à plenitude cósmica. A relação erótica é um método de conhecimento da verdade. Só a verdade satisfaz o desejo e o amor é um meio para a alma unir o sensível e o inteligível. O cristianismo, principalmente com São Paulo,

distanciará ainda mais o amor da terra. A noção de “amor ágape” - amor desinteressado e doador, afastado da sensualidade e da paixão - passará a ocupar um lugar central na moral e na ética do Ocidente. Na idade média, no entanto, como aponta Lázaro, esse amor espiritualizado reencarnará nas mulheres (ou na mulher-símbolo, no singular, objeto de desejo inalcançável) no ideal do amor cortês. O amor trovadoresco formou um sistema de regras de conduta para fundamentar a organização familiar e, ao mesmo tempo, aprofundar a subjetivação dos indivíduos. Por um lado, este novo amor realça os valores cavaleirescos (a coragem, o serviço, a submissão e o controle do desejo) e, por outro lado, oferece à juventude um desejo espiritualizado, uma reverência quase religiosa que o amante sente ao menor pensamento da mulher a que ama; o uso da delicadeza, a sofisticação da conduta amorosa, um sentimento elevado.

O século XII é marcado por uma grande mudança em vários aspectos da Idade Média, a partir daí observa-se um movimento intrincado e complexo de aproximação entre casamento e amor, que se desenvolverá através do período medieval até sua plena ascensão na Idade Moderna. O casamento era uma instituição que visava apenas à estabilidade da sociedade, servindo apenas para a reprodução e união de riquezas, dando continuidade à estrutura feudal. A partir do momento em que o amor cortês aparece associado ao casamento, a reprodução e a união de riquezas passam a um segundo plano, com a afetividade individual dos amantes ameaçando toda essa estrutura. E, neste contexto histórico, surgiram as histórias de amor recíproco trágico, as primeiras narrativas sobre o amor apaixonado entre homens e mulheres: Abelardo e Heloísa, Romeu e Julieta e Tristão e Isolda; a história mais antiga e pode ter dado origem às outras, posteriores. De origem medieval, a lenda foi contada e recontada em muitas diferentes versões ao longo dos séculos. Na lenda de Tristão e Isolda o amor pelo amante (a afetividade) é colocado acima do amor pelo marido (e pelos laços sociais) pela primeira vez<sup>6</sup>.

Tristão, cavaleiro a serviço de seu tio, o rei Marc da Cornualha, viaja à Irlanda para trazer a bela princesa Isolda (ou Iseu) para se casar com seu tio. Durante a viagem de volta à Grã-Bretanha, os dois se apaixonam perdidamente. Após várias tentativas de separação, no final da história, Tristão morre e Isolda, ao achá-lo morto, também. No

---

<sup>6</sup> Em outra ocasião (GOMES, 2009), analisamos o filme *Romance de Guel Arraes*, uma releitura da história de Tristão e Isolda. O filme não faz apenas mais uma nova leitura da lenda dos amantes medievais, ele utiliza a narrativa para um exercício de Metateatro em relação à linguagem teatral no palco, na TV, no cinema e da própria vida pessoal dos atores.

século XV, a narrativa passou a ser parte das estórias sobre o rei Arthur e nos séculos XVIII e XIX, o rei Marc foi substituído por um vilão, que tenta impedir o amor do casal apaixonado, e o desfecho final deixando de ser trágico com a união dos amantes.

Aos poucos, as narrativas de amor romântico foram se fundindo com as narrativas de aventuras mitológicas e, mais recentemente, com outros gêneros narrativos (terror, humor, ficção científica, drama, etc). Esse processo levou a uma padronização dos triângulos amorosos nas narrativas midiáticas contemporâneas, em que o elemento feminino se tornou um presente para o herói vitorioso no final da estória.

No caso de Xena e Gabrielle, essa 'edipização' das narrativas é bastante criticada. Não há triângulo amoroso, seja com Ares (o deus da guerra), seja entre outras mulheres que surgem na narrativa. E o que realmente importa não é se elas são lésbicas ou não, mas sim a quebra deste paradigma narrativo de casamento no final da Jornada do Herói patriarcal.

Aliás, não importa se o amor é platônico ou não, não importa se elas se beijam ou se reencarnam com o sexo trocado; o importante é que elas se amam e que “qualquer forma de amor vale a pena” – eis a mensagem essencial do seriado.

## **5. O neobarroco**

A integração de diferentes formas de ver e a representação da realidade em mosaico de universos, com uma variedade de espaços-tempo descontínuos de diferentes durações e variadas intensidades em um único quadro simultâneo, além de caracterizar o movimento estético do neobarroco também podem ser identificados nos campos da física quântica, da biologia do conhecimento e de sínteses epistemológicas contemporâneas importantes como a teoria da complexidade. Visto como um sistema de interpretação do mundo, a estética neobarroca tem uma perspectiva que vê a realidade como uma sobreposição de universos em camadas (e não o universo como uma síntese das realidades) - o que lhe permite assimilar e integrar em sua forma de representar, outras formas de ver como uma de suas camadas, absorvendo hermeneuticamente em si todas as críticas e oposições.

O importante é que o seriado de TV Xena, tem alguns parâmetros que caracterizam o neobarroco: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do

protagonista com as estruturas narrativas do tempo.

## 6. A morte como personagem e como transformação

Nas lendas tradicionais, o herói desafia seu destino e, após várias provas e aventuras, conquista a imortalidade. Mas, em no seriado de Xena e na série de Sandman, os protagonistas preferem morrer sem medo. Callisto morre cinco vezes, Gabrielle, três vezes; e Xena, quatro – sem contar as diferentes reencarnações. No episódio **Death in Chains**, O rei Sísifos aprisiona Celeste, a deusa-morte, tirando a morte da humanidade. E Xena libertar a morte, fazendo com que a humanidade retorne à sua condição efêmera.

É que na vida atual, que essas histórias pós-modernas representam, é preciso sempre ‘estar no limite’. A morte como risco permanente é uma nova forma de produção de sentido existencial. Como uma presença constante, antes experiência exclusiva de poucos místicos, se tornou agora, através da mídia, um modo de sujeição das massas na cultura contemporânea. E a vida se tornou fragmentada em vários micro-mortes simuladas, em vários choques existenciais do corpo em risco, em vários momentos finais antecipados de um único tempo irreversível. E as narrativas atuais apenas reproduzem essa realidade.

A questão da ética da não-violência também é uma constante nas duas sagas. Em Xena, ela se coloca nos episódios **Crusader** e **The Convert**, quando as heroínas encontram Najara, uma guerreira que diz lutar para o bem, mas na verdade é uma fanática religiosa, matando os que não querem seguir o (seu) caminho da luz. O encontro com a guerreira fanática serviu para definição de que, apesar de seguirem juntas, as heroínas trilham caminhos espirituais diferentes: Xena segue o Caminho do Guerreiro, orientada por Krisna; Gabrielle segue o Caminho do Amor, pregado por Eli.

Eis aqui um ponto importante: o amor entre mulheres que seguem caminhos diferentes e se respeitam (seja este amor sexual ou não) é que é o grande tema e diferencial da série Xena em relação às histórias de guerreiros. A fraternidade e amor entre homens seguem outros parâmetros (é regado e competitivo) e as mulheres geralmente não possuem histórias que transcendam a rivalidade feminina e que estabeleça parâmetros de comportamento solidário com perspectivas diferentes. Xena é uma guerreira que é inimiga de si mesma: os outros são adversários que podem se

converter em aliados, são obstáculos para o seu desenvolvimento militar e espiritual.

É claro que protagonista tem inimigos irreconciliáveis que representaram o mal absoluto (como a feiticeira Alti; o deus Dahak; Esperança, a filha de Gabrielle), mas, durante todo seriado, a princesa guerreira luta para converter seus adversários em aliados, uma vez que ela mesma era uma ‘convertida’. Isto é particularmente visível nos episódios que contam com a participação da guerreira Callisto (Hudson Leick). Em seus tempos de vilã, Xena saqueou e destruiu a cidade de Cirra, matando a família de uma menina chamada Callisto, que, nutrindo um ódio mortal pela princesa guerreira, passou a vida toda buscando se vingar. A vida toda, não. As várias vidas, pois Xena a mata várias vezes e ela sempre retorna, cada vez mais cruel.

Porém, no episódio **Fallen Angel**, no início da quinta temporada, Callisto se redimi e se torna um anjo celestial depois que Xena a salva do inferno. E nos capítulos seguintes, o anjo Callisto reencarna como Eva, filha de Xena (não se sabe se com Lúcifer ou com o arcanjo Miguel). Eva foi criada por Augusto César adotando o nome de Livia e se tornando uma guerreira romana sanguinária, sendo novamente convertida por Eli ao cristianismo e que tendo um papel importante no crepúsculo dos deuses gregos no final da série.

Talvez a inversão dos papéis de protagonista e antagonista, transformando vilões do passado em heróis do presente, seja uma característica das narrativas mais recentes, que desejam representar um mundo mais complexo feito por pessoas reais, que não são inteiramente ‘boas’, nem ‘más’. No universo das antigas narrativas, existiam heróis e vilões. Agora, as narrativas pós-modernas desejam mostrar que os conflitos são, na sua maioria, mal entendidos, ruídos, jogos projetivos entre o eu e o outro, dualidades neobarrocas do mesmo mosaico.

Xena mata Mefistófelis e, para impedir os mortos vaguem pela terra, se torna ‘Rainha do Inferno’ (**The Haunting of Amphipolis**) e, em seguida em **Heart of Darkness**, seduz o arcanjo Lúcifer, fazendo ele cometer os sete pecados capitais para que ele assuma o posto de ‘Rei do Inferno’ no lugar dela. Xena também problematiza a mudança do regime moral da culpa do Inferno cristão (na série existem outros infernos, como o Tártaro governado por Hades) para um regime mais corretivo e pedagógico.

Eis, então, as características neobarrocas das histórias de Xena: a realidade vista como multiplicidade virtual dentro de um único plano de imanência, o mal entendido como um ruído subjetivo que pode ser revertido pela compreensão do outro e,

principalmente, como veremos a seguir, a tríplice estrutura do tempo – as moiras - como antagonista principal da narrativa.

## **7. As moiras, estruturas narrativas do tempo**

O fundamental é que Xena é uma meta narrativa, um conjunto de narrativas dentro de narrativa aberta a interferências. Nas *Mil e Uma Noites*, as histórias se contem umas às outras, mas estão contidas pela ‘história real’ de Princesa Sherazadi. Em *Sandman*, há uma narrativa “sinfônica”, com uma sucessão de desfechos de várias narrativas iniciais. Na história de Xena, a narrativa é ainda mais circular. Seus episódios são descontínuos e podem ser colocados em qualquer ordem, fazendo com que a narrativa geral se mantenha. Não há começo, não há clímax, não há desfecho da narrativa. É a total desconstrução da jornada do herói patriarcal e de seus modelos.

Porém, a grande novidade está no papel desempenhado pelas Três Moiras, que representam o passado, o presente e o futuro. As origens do mito, no entanto, diferem um pouco destas versões atuais. Em *Macbeth*, Shakespeare faz uma sobreposição entre dois fragmentos simbólicos distintos da mitologia grega, associando simultaneamente as três bruxas profetisas da sua história às Moiras e à deusa Hecate. Os roteiristas de Xena compraram essa sobreposição dos dois mitos sem saber de sua diferença. As moiras são, na mitologia grega, as três irmãs que determinam o destino tanto dos deuses quanto dos seres humanos: *Cloto* (que significa ‘fiar’) que segura o fuso e tece o fio da vida; *Láquesis* (ou ‘sortear’) que puxa e enrola o fio tecido; *Átropos* (‘afastar’) que corta o fio da vida. O tear é a Roda da Fortuna: as voltas da roda posicionam os fios ora no topo, ora no fundo, explicando assim os períodos de azar ou sorte de todos. Elas não podem ser manipuladas e nada se pode fazer para detê-las ou ganhar-lhes o favor. Já a deusa Hecate é uma divindade tríplice lunar (representa a lua nova, a minguante e a crescente), filha dos titãs Perses e Astéria, irmã dos gêmeos Ártemis (a lua cheia) e Apolo (o sol). Acreditava-se que, nas noites de lua nova, ela aparecia com sua horrível matilha de cachorros fantasmas diante dos viajantes nas encruzilhadas. Deusa da magia e da noite, Hecate era representada com um corpo e três cabeças, usando uma tiara com o crescente lunar, com tochas nas mãos e serpentes enroladas em seu pescoço. Hecate reinava sobre três domínios: lunar, infernal e marinho.

Os dois mitos, o das Moiras e da tríplice Hecate, chegaram aos nossos dias

associados. E esse novo mito composto emerge como o antagonista estrutural do herói narrativo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. E, através, dessas estruturas vislumbramos o sagrado na narrativa. A narrativa pós-moderna procura um narrador participante da própria narrativa. E as moiras são as únicas podem, acima dos deuses e de outras entidades, estar dentro e fora da narrativa, confrontando um protagonista que transforma seus inimigos em aliados e tem a morte como companheira.

As moiras também representam as diferentes dimensões de ‘efeito de sentido’ que as narrativas têm sobre seus leitores. As narrativas têm uma dimensão emocional (causam alegria, medo, raiva, amor) que funciona a partir da noção de pertencimento territorial, da ampliação e/ou reafirmação da identidade étnica. Essa dimensão corresponde à bruxa do presente. Também têm uma dimensão psicológica em que nossa mente associa e compara as estórias simbólicas à nossa história biográfica, representando a bruxa do passado. E as narrativas possuem ainda uma dimensão sagrada em que nosso espírito sonha seus destinos – é a bruxa do futuro. Além das emoções e das tradições, essa é a dimensão sagrada das narrativas que, através da imaginação individual, nos faz sonhar e reavaliar a vida. Para Bystrina, a arte é “uma mensagem que comunica a si mesma, que tem por referência principal sua própria estrutura”. (1995, 24)

Baseado nisso, pode-se dizer que as moiras representam os três níveis inter-relacionados de codificação da linguagem: *a) a mídia primária (processos vitais de câmbio informacional); b) a mídia secundária (um sistema institucional de cognição coletiva); c) a mídia terciária (a “segunda realidade” para perpetuar sonhos para futuras gerações)*. As três Moiras representam a existência inflexível do tempo acima e além da morte e do destino – quase fora da narrativa. E, essa tripla estrutura – a memória, a percepção e a imaginação - é o antagonista que enquadra o anti-herói pós-moderno (protagonista/narrador) em sua trágica narrativa. As moiras são as *Tecelãs da Intriga* (GOMES, 2012).

## **8. Heroína transmidiática**

Outro aspecto pioneiro, importante para ressaltar do seriado da princesa guerreira é seu caráter transmidiático. O termo ‘narrativa transmidiática’ foi elaborado por Henry Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da

audiência na narrativa; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes.

Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmidiáticas na indústria de entretenimento norte-americana. Geralmente, a história é introduzida por uma mídia (um filme, por exemplo) e incrementada através de outras (séries de TV, sites com diversas funções, blogs, games, quadrinhos, animações, romances), ampliando seu desenvolvimento narrativo e expandindo seu universo, permitindo não apenas a criação de novos conflitos, novas histórias e personagens, como também novas maneiras de se consumir e interagir com esse universo com a participação interativa do público através de blogs, sites, etc.

Exemplos? *Matrix* (franquia que, além da trilogia do cinema, inclui também animações, histórias em quadrinhos); *Dawson's Creek* (um seriado teen agregado a um site onde é possível acessar o computador do personagem principal a partir de seu computador: o *Dawson's Desktop*), *A bruxa de Blair* (vídeo imitando uma gravação caseira associada a documentários falsos de modo a construir um universo ficcional aparentemente verdadeiro); e *Lost*, que utilizou vários recursos: minivídeos para celular com histórias rápidas que não passam na TV, perfis dos personagens na internet, *podcasts* (arquivos de áudio) semanais discutindo os episódios e entrevistando os atores, diretores, produtores e roteiristas da série, a *lostpédia* (uma enciclopédia wiki criada por fãs), e um site falso da empresa aérea *Oceanic Airlines*, supostamente responsável pelo desaparecimento dos personagens após um acidente. Assim, não se trata apenas da narrativa literária adaptada em outros suportes ou de enfatizar seus personagens (como na TV), mas sim de criar e gerir um universo de várias histórias em que diversos personagens interagem segundo as regras próprias do universo, através de livros, filmes, quadrinhos, programas de TV, sites de internet, games, etc.

E seriado *Xena, a princesa guerreira*, foi um dos pioneiros nessa tendência de transmidiação atual, principalmente no que diz respeito a produção de outras histórias do universo narrativo por fãs em outras mídias: quadrinhos, literatura, figurino, performances, fãs clubes, etc. Também é importante ressaltar que essa transmidiação foi espontânea e inesperada, em virtude do conteúdo da narrativa e não do planejamento da utilização de recursos tecnológicos interativos.

## Conclusão

Se nos perguntarmos se Xena atende aos esquemas narrativos das jornadas do herói ou da heroína, chegaremos facilmente a resposta que não. O contrário: Xena é carnavalização feminista desses esquemas, que devora tudo em sua festa: outras estórias, personagens reais e fictícios, universos mitológicos, gêneros literários ... Como protagonista, Xena pode ser classificada como uma 'anti-heroína', embora sem vulnerabilidade cômica característica da maioria dos anti-heróis. Ela se assemelha aos protagonistas trágicos, porque desafia os deuses (e o mundo masculino), sofrendo um destino de sofrimento e expiação. Talvez como todas as mulheres.

Por outro lado, Xena conquista o objetivo de todos os heróis épicos, encontra a imortalidade do amor verdadeiro. E um amor em que o par romântico, não é um mero objeto de desejo, mas sim outra protagonista.

Xena é metanarrativa, hipertextual, transmidiática, mas sobretudo é a reinvenção genial de um clichê.

## Referências

BAITELLO JR., N. **A serpente, a maçã e o holograma – esboços para uma teoria da mídia**. São Paulo: Editora Paulus, 2010.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: PUC/SP, 1995.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

\_\_\_\_\_. **O Poder do Mito**. Editora Palas Athena, São Paulo, 1990.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Fundamentos de Metateatro**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-gomes-metateatro.pdf> >

\_\_\_\_\_. Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. **Revista Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46, maio/ago. 2012.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

LÁZARO, André. **Amor: do mito ao mercado**. Petrópolis. RJ: Vozes, 1996.

MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói – a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.

**Xena: Warrior Princess/ Xena: A Princesa Guerreira (BR)**. Formato: Seriado; Gênero: Drama, Ação, Aventura, Sobrenatural, Mitologia; Duração: 41-42 minutos (por episódio); Criador: Robert Tapert, John Schulian; País de origem: Estados Unidos/ Nova Zelândia; Idioma original: Inglês; Produtor(es) Sam Raimi (executivo); R. J. Stewart (desenvolvedor); Elenco: Lucy Lawless, Renée O'Connor, Ted Raimi, Kevin Tod Smith, Hudson Leick, Adrienne Wilkinson, Alexandra Tydings; Tema de abertura: Joseph LoDuca; Emissora de televisão original: USA Network; Formato de exibição: NTSC; 480i (SDTV); Transmissão original: 4 de setembro de 1995 - 18 de junho de 2001; Nº de temporadas: 06; Nº de episódios: 134.