



PROJETO MAPADOINFERNO.COM – CRIAÇÃO DO CIBER-UNIVERSO COM BASES NO INFERNO DE DANTE.

Acilon Himercírio Baptista Cavalcante. UFPA.
Raissa de Nazaré Aflaro Pereira. UFPA.
Fábio dos Santos de Oliveira. IESAM.
Alcyr de Morissom Faria Neto. IESAM.

RESUMO: Este é o relato do projeto MapadoInferno.com, que apresenta parâmetros possíveis entre o Inferno de Dante e a Cibercultura, através dos resultados de uma pesquisa desenvolvida por em três pontos: A Imagem do Inferno, legado da narrativa dantiana expressa ao longo dos séculos por artistas em diferentes estilos, mas dotados de elementos singulares propostos pelo autor florentino. A Cibercultura e seus conceitos: o ciberespaço, a imagem digital, a cultura de convergência e as transformações em curso que essa cultura produz na sociedade. E por último, a fantasia possível entre os conceitos e a imagem do inferno medieval com o mundo contemporâneo, através da atualização dos mesmos presentes no Inferno do projeto de transmídia que se desenvolve tendo como base em tais definições.

Palavras-chaves: Inferno de Dante; Cibercultura; Narrativa Transmídia.

ABSTRACT: *This essay is about possible parameters delined between Dante's Inferno and the Cyberculture, thru a research developed in three aspects: Hell' image, a legacy from dantian narrative and expressed by diferent artists among the centuries, with diferent styles, but wicht adopted the same elements propouseds by the florentian author. The Cyberculture's concepts, as cyberspace, digital image, convergence culture and the recent transformations in society. At last, the phantasia possible between Medieval Inferno and the contemporary World, beyond the transmedia project for those definitions.*

Key-words: *Dante's Inferno; Cyberculture; Transmedia Storytelling.*

Introdução ao Mapa do Inferno.

Mapadoinferno.com, é um projeto autoral que trabalha em um universo ficcional a partir do primeiro volume do poema épico escrito no Século XIV por Dante Alighieri, O Inferno.

Guerras, estado de violência, novas formas de sexo e quebra de intimidade, exposição midiática, drogas sintéticas, música eletrônica e economia digital, são alguns dos elementos culturais da virada do século XXI, capazes de provocar reflexões que *per se*, atraem relações com questões similares às quais Dante levantou em sua obra: os dilemas da condição humana ante o universo e à

dicotomia entre a essência divina no corpo animal, em outras palavras, o homem e a eterna luta contra suas paixões.

Com efeito, o projeto surge não para elucidar tais questões e dilemas, não é essa a pretensão, mas aproveita o momento de transformações sociais e tecnológicas para criar paralelos entre realidade do além-mundo medieval e o além-mundo contemporâneo do ciberespaço, em uma composição transmidiática aproveitando elementos da construção de universos narrativos realizados pelos admiradores e por vezes “seguidores” de Dante Alighieri nos últimos sete séculos.

O site iniciou em 2010 a partir da propostas de criar os paralelos entre o Inferno Dantesco e a Cibercultura como pesquisa de Mestrado do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará. A pesquisa evoluiu para uma hipernarrativa e uma série de experimentações visuais e no mesmo ano, ganhou a bolsa de “Produção Cultural para a Internet” da FUNARTE e foi apresentado na III Conferência Européia de Comunicação de Hamburgo, evento que proporcionou o acesso às produções dos blogues de ficção dos Países Baixos, a descoberta dos conceitos de *meaningmakers* e a criação de universos digitais, conhecimentos que influenciaram diretamente no desenvolvimento do projeto e fizeram com que ele assumisse a forma que possui agora.

Como resultado, a hipernarrativa que iniciou como uma viagem pelo Inferno em cenários atuais como um *shopping-center* e um porto, acabou assumindo a linguagem de blog para mostrar as postagens entre os personagens principais da história, Nicola Alighieri e sua ora algoz, ora amante Beatriz. Tal percurso mostra a opção de absorver lacunas de um universo criado, tal qual afirma Jenkins (2012) na “Cultura da Convergência”, obra em que versa sobre as novas formas narrativas da cultura de mídia:

Camadas sobre camadas de referências catalisam e sustentam nossa epistemofilia; as lacunas e os excessos proporcionam oportunidades para as muitas diferentes comunidades de conhecimento que surgem em torno desses filmes cult, mostrarem sua expertise, escarafuncharem suas bibliotecas e conectarem suas mentes a um texto que promete um poço sem fundo de segredos. (JENKINS, 2012, p.141.)

Essa opção mostra a escolha pelo Canto V do Inferno, onde o desejo se apresenta em figuras históricas, arquétipos e mitos:

Por sua luxúria foi tão possuída / que líbito fez lícito sua lei, /Pra escapar da censura merecida; /Semíramis ela é, que lembrarei /que a Nino sucedeu, sendo sua esposa, /na terra onde sultão agora é rei.” (Divina Comédia, Inferno, Canto V, 55)

Segundo nota da tradução brasileira, Semíramis fora uma rainha mitológica que reinara por onde hoje são vários países asiáticos, como a Pérsia e a Armênia, a ela, fazem companhia Cleópatra e outros personagens, ora históricos, ora também frutos da mitologia.

Quando no III círculo do Inferno encontrou com os amantes Francesca e Paolo, uma definição de amor veio à tona no que talvez seja o trecho mais bonito do poema:

Amor, que alma gentil pronto apreende, / este prendeu pela bela pessoa / de mim levada, e o modo ainda me ofende. // Amor, que a amado algum amar perdoa, / tornou-me, pelo seu querer, tão forte, / que como vês ainda me agrilhoa. // Amor nos conduziu a uma só morte; / Caína terá quem deliu nosso alento”./ Co’ estas palavras resumiu sua sorte. (DC, Inferno, Canto V, 100)

No Inferno, o amor é apresentado como um pecado, muito embora Dante não use o termo paixão ou luxúria para descrever ou diferenciar o Amor de Beatriz do sentimento entre Francesca e Paolo. Tal situação, permite enquadrar a característica dúbia do amor nos tempos Medievais. O pensamento medieval em relação a este sentimento, de acordo com a pesquisadora da Universidade de Warwick, na Inglaterra, Alexandra de Forest Duer, podia ser qualificado como “*amor*” e “*caritas*” (DUER, 2003). Nestes termos, “*amor*” está muito mais voltado ao encontro carnal enquanto que a “*caritas*” ao amor divino.

De acordo com a própria pesquisadora, estas características do amor chegaram até Dante a partir de Platão, como conceitos similares expressos em “*Eros*” e “*Ágape*”. A tradição filosófica grega extraída de Platão tanto no Banquete quanto em Fédro, chegaram até Dante de forma indireta, através de uma seqüência que inicia em Platão, passa para Plotino e deste vem para Santo Agostinho, conforme demonstra no trecho a seguir:

On the first account, Dante was influenced by the philosophical/theological tradition of scholars within the monastic community; one seemingly plausible chain of influence is Plato to Plotinus to Augustine and, as Augustinian teachings infiltrated most of the schools (including those holding to the Aristotelian model), eventually leading to Dante. The second account suggests that Platonism influenced Dante through the poetic tradition,

perhaps through Ovid but certainly through the Neo-Platonic influence upon the Troubadours. (DUER, 2003, p. 160)¹

Esses conceitos expressos neste canto específico da narrativa dantiana mostram um precedente para explorar a construção de um projeto transmidiático que toma por base a Divina Comédia: a que o universo da narrativa seja maior que a própria obra. Observa-se pela análise de Duer (2003), que os conceitos e arquétipos expressos nesse único canto do poema, são de uma constituição muito maior que os personagens presentes na narrativa, pois envolvem um conteúdo filosófico acerca de um tema muito caro à Igreja de sua época, e que mesmo nos dias de hoje, tem uma importância latente: a sexualidade.

Portanto, a obra de Dante apresenta seu vasto conteúdo intelectual e por sua vez, cria um universo muito maior que a narrativa expressa nesse poema. Tal universo, ao longo de sua história, inspirou filmes, novelas, quadrinhos e outras narrativas originais, mas que se passam na estrutura deixada pelo poeta florentino. Tal característica, é a primeira premissa para a produção transmídia, como denota Jenkins ao fazer a análise de filmes como Matrix (1998): “O universo é maior que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções.” (JENKINS, 2012, p.161).

É a partir dessa afirmativa que o MapadoInferno.com tenciona a expansão do universo do Inferno Dantesco. Associações com ambientes contemporâneos e reinterpretções dos círculos infernais através dos *upgrades uróboros*, proporcionam além de uma nova forma de ver, também sentir, pois atualiza significados e os trás para os dilemas contemporâneos da civilização, como o Amor, em que as formas tradicionais de relacionamento se encontram com as novas propostas da modernidade, onde a rede proporciona modelos de auto-organização e novos paradigmas comportamentais que estão quebrando padrões sociais e provocando revoluções no mundo inteiro.

Desta forma, este artigo apresenta primeiramente os parâmetros do universo dantiano expresso no poema do Inferno, em que as imagens construídas por William Blake, Gustave Doré, Sandro Boticelli e artistas contemporâneos procuraram dar forma às imagens criadas a partir do vernáculo dantesco.

A segunda parte, trata da construção do Universo Midiático, envolvendo conceitos estipulados por teóricos da cibercultura e da cultura de convergência que orientam na execução do MapadoInferno.com, nas práticas narrativas adotadas e nas experimentações imagéticas.

Por fim, tratará dos resultados encontrados nos três anos de projeto, com conclusões acerca da produção em *webarte* e da prática de se trazer uma obra consagrada para a cibercultura.

O Inferno.

A obra "A Divina Comédia" de Dante foi escrita entre 1307 e 1313, e trata-se de um relato de viagem por três reinos do outro mundo: Inferno, Purgatório e Paraíso. A viagem é contada em 100 cantos, nos quais 33 cantos para cada um dos livros e o primeiro canto servindo como introdução à viagem que está por seguir. Ela levanta valores morais da cristandade que Dante acreditava estarem perdidos em sua época. A literatura da obra, busca trazer a salvação espiritual a partir das quatro virtudes cardeais, entendidas por Dante em seu mundo medieval, que são força, justiça, prudência e temperança e as três virtudes teológicas: justiça, fé e caridade.

A Comédia, como originalmente era chamada por seu autor, traz à realidade um mundo ideologicamente virtual, possível somente nas crenças cristãs medievais. Discute política e espiritualidade sem distinção entre o racional e o religioso e possui alguns aspectos importantes marcados na compreensão do mundo medieval e da cultura do ocidente até os dias atuais. Os estudiosos de sua obra de da literatura ocidental a posicionam como uma das obras mais importantes da história, respeitando seu caráter de clássico da literatura universal, primeiramente por criar um novo estilo, onde ele mistura constantemente o clássico com o vernacular, onde em uma mesma frase é capaz de permutar relações entre seres mitológicos da antiguidade e contemporâneos à sua época. Essa força encontrada no texto dantesco, é marcada pela ruptura das formas tradicionais da literatura de então, pelo caráter clássico que a obra tem, e pelo caráter extramente moderno, em que autores e críticos literários o colocam ao lado de Shakespeare como um dos grandes escritores de seu tempo, conforme descreve Sterzi nas palavras de T. S. Eliot "Dante e Shakespeare dividem o mundo moderno entre si; não há terceiro" (STERZI, p. 16)

A começar a descrição literal do Inferno de Dante, salienta-se características, que apesar de não ser o foco desta obra a pesquisa literária, são importantes para seu entendimento. Dante, ousa-se dizer, foi um poeta que teve seu altos e baixos em relação ao reconhecimento de sua importância literária, conforme afirma Sterzi:

Projetadas num gráfico, as significativas oscilações da fama de Dante nos séculos seguintes desenhariam, para um observador atento, os movimentos não lineares - contraditórios e dialéticos - pelos quais constituiu a moderna cultura literária italiana e européia. (STERZI, 2010, p. 15)

Sterzi, expõe, a partir desta conjuntura, que a leitura de Dante era revolucionária demais para sua época, e para as épocas seguintes, “Dante era misturado demais - vulgar demais, complexo demais - para o gosto médio “humanista” e, depois, “iluminista”.” (STERZI, 2010, p.15) Disto, observa-se que a leitura de Dante tomou fôlego principalmente com o fenômeno romântico do século XIX, em que a conjuntura social que levou à modernidade de Baudelaire se adaptava ao aparente caos presente no poeta florentino, conforme lembra no trecho abaixo:

Dante - em alguns aspectos medularmente medieval, em outros anunciador dos novos tempos que seriam conhecidos pelo rótulo impreciso de “Renascimento” - só alcançou uma mais ampla legibilidade nos séculos XIX e XX.: sem medo de anacronismo, pode-se dizer que sua obra é, em alguma medida, um fenômeno romântico e moderno. Francesco D’Ovídio tem razão quando em 1901, lembrando a então recente proliferação dos estudos dantescos, diz que o “século xix” se pode, por outros motivos, ser definido como o século do vapor ou da eletricidade ou das ordens livres ou das reivindicações nacionais, nós poderíamos com idêntica razão saudá-lo como o século de Dante. (STERZI, 2010, p. 16)

Os motivos que levaram à classificação de o século de Dante por Sterzi, estão relacionados com a crescente procura por sua obra em estudos acadêmicos e artísticos, que não findaram e ainda hoje estão presentes na procura pelo conhecimento da natureza humana. Nesta linha de pensamento, o poeta Jorge Luiz Borges refere-se a este trabalho da seguinte forma:

Há uma primeira leitura da Comédia; não há uma última, já que o poema, uma vez descoberto, segue acompanhando-nos até o fim. Como a linguagem de Shakespeare, como a álgebra ou como nosso próprio passado, a Divina Comédia é uma cidade que nunca teremos explorado de todo; o mais gasto dos tecetos pode, uma tarde, revelar-me quem sou ou o que é o universo. (BORGES citado por STERZI, 2010, p. 104)

Esta característica que possui, enquadra-se nas definições dadas pelos teóricos àquilo que a cultura ocidental denomina de clássico. Para ter um exemplo, A

definição de clássico de Ítalo Calvino, citado por Sterzi (2010), trata dos valores simbólicos existentes em uma obra considerada clássica “Toda primeira leitura de um clássico, é na realidade uma releitura” (STERZI, 2010, p.104). Sterzi trata ainda do que representa a Divina Comédia nos dias de hoje:

...quando um jovem leitor (ou não tão jovem) se põe a ler a Comédia pela primeira vez, certamente o faz já consciente do significado - mais ou menos acertado, mais ou menos errôneo - do adjetivos dantesco, depreendido desta obra; e o faz, sobretudo, já assombrado pelas inúmeras imagens do Inferno. (STERZI, 2010, p.104)

Estas palavras podem explicar o porque que o adjetivo dantesco é constantemente empregado àquilo que vai além do natural, ou mesmo do bizarro. A sociedade contemporânea herdou de Dante sua visão de Inferno, mais até que das outras obras que ele deixou, isso explica-se diante da materialidade que o Inferno permite, pois quanto mais Dante vai se aproximando do Paraíso, suas referências imagéticas vão tornando-se também mais imateriais, chegando ao ponto de uma incompreensão em determinados versos. No prefácio de Ivan Junqueira para o livro “Viagem com Dante” de Oscar Dias Corrêa (2005), ele apresenta a Comédia como “a identidade do Inferno com a vida turbulenta, odiosa e vingativa do *trecento* em Florença, a identidade da vida de Dante com o Purgatório e a realidade do Paraíso.” (CORRÊA, 2005, p. 14).

De uma certa forma, o que ele chama de “a vida odiosa, turbulenta e vingativa do *trecento* florentino” repete-se em diversos momentos da história até os dias atuais, o que garante audiência aos estudos da Comédia, sobretudo do Inferno, muito embora a visão que é transmitida pela mídia deste reino divirja totalmente do universo de torturas eternas imaginadas por ele. *Disco Inferno* e *Hightway to Hell*, são exemplos de músicas que inspiram um lugar de diversão, de prazeres da carne e mundanos.

Como este trabalho foca nas imagens do Inferno, convém um diagrama da estrutura porposta por Dante ao submundo. Vale lembrar, que esta estrutura é proveniente de referências que teve em sua época. Como expõe Umberto Eco (2007), em seu livro História da Feiura, a inspiração para o Inferno de Dante veio fundamentalmente de algumas obras já difundidas em seu tempo, sendo elas “Navegação de São Brandão”, “Visão de Tundalo”, “Babilônia Infernal” de Giacomino da Verona, o “Livro das Três escrituras” de Bovensin de la Riva, e principalmente na

Eneida do poeta Virgílio e do “Livro da Escada” que narra a viagem de Maomé ao além-túmulo. Para a melhor compreensão desta visão do inferno, tomemos alguns exemplos destes trabalhos:

O Inferno de São Brandão.

“Tendo ido com o vento para os lados de Aquilone, eles viram uma ilha cheia de pedras grandes que era muito suja, e não havia árvores, nem folhas nem relvas nem flores nem frutos...” (SÃO BRANDÃO citado por ECO, 2007, p.85). Essa é a descrição inicial do Inferno na visão de São Brandão, primeiramente descrevendo um lugar totalmente inóspito, que irá ainda ter um ar industrial quando inserir em sua visão as ferrarias que farão parte do cenário, juntamente com o fedor e a feitura de seus habitantes.

Um ponto interessante desta narrativa é que os que navegavam com São Brandão estenderam a vela e oraram a Deus para escaparem daquela ilha, o que se mostrou eficiente ao final. A narrativa de São Brandão data do século X e é uma das primeiras ilustrações medievais do Inferno, que posiciona o mesmo como um lugar específico da Terra, que é possível chegar através de navegação. Arqueólogos identificam uma missão datada no século X presente na América do Norte, cerca de 500 anos antes de Colombo ou das grandes navegações, sabe-se claramente que era uma missão religiosa e acredita-se que deve-se à chegada de São Brandão. Logo, esta descrição do Inferno segundo ele pode estar associada à algum povo ameríndio que encontraram no meio da rota.

O Inferno de Maomé.

E depois vi uma grande multidão de mulheres, em número quase incrível, e todas presas pela matriz a grandes candentes. E elas pendiam de correntes em fogo, tão extraordinariamente ardentes que ninguém poderia expressá-los. E perguntei a Gabriel quem eram aquelas mulheres, e ele respondeu que eram meretrizes que nunca abandonaram a fornicação e a Luxúria. (MAOMÉ citado por ECO, 2007, p.87)

No Inferno de Maomé, ao contrário na epopéia de Dante, onde referem-se à Luxúria encontram não os amantes, mas as meretrizes, o que explica em grande parte a relação dos muçulmanos com o sexo e o sexo feminino. Justamente neste ponto é que algumas diferenças entre o Cristianismo e o Islã vêm à tona, pois para o cristianismo a relação de pecado não está no ato em si, mas no desejo, talvez por isso não existam a presença de prostitutas na narrativa dantiana.

Os castigos no “Livro da Escada” de Maomé são muito mais físicos que os castigos encontrados no Inferno de Dante, que em alguns momentos chega a ser até mesmo poético, como no caso da luxúria, em que os amantes são expostos à um turbilhão, a um estado quase gasoso de matéria.

A Eneida de Virgílio.

A maior referência para a constituição do Inferno de Dante, foi sem dúvida, a Eneida, do poeta Virgílio, que é visto como guia durante sua jornada pelo Inferno e parte do Purgatório. Não é à toa sua escolha, teóricos da cultura ocidental observam que a Grécia chegou até os dias atuais através de Roma, e o responsável por esta transição foi o poeta da Eneida, conforme observa Ivan Junqueira (CORREA, 2005). Sterzi (2010) cita sua obra da seguinte forma:

...o básico da topografia - que se tornaria dantesca - do outro mundo já está aqui: Enéias desce por um vestibulo; encontra lá embaixo o campo dos mortos sem sepultura, o rio Estige (Styx), o campo das aflições e as últimas campinas antes das bifurcação que, pelo caminho da esquerda leva ao Tártaro (mal traduzindo, Inferno) e, pelo da direita, depois de se transpor as muralhas de Dis (Plutão, rei dos Infernos - origem do nome da cidade de Dite, com que Dante depara no Inferno), conduz aos Campos Elíseos (lugar paradisíaco, atrás do qual há o bosque sagrado e enfim, o rio do esquecimento, Letes). (STERZI, 2010, p. 117)

Desta, vale entender o inferno a partir da estrutura proposta por Dante para ele, onde posiciona nove círculos, de onde distribui o limbo e os quatro vícios capitais para o homem medieval: Incontinência; Violência e Bestialidade; Fraude Simples e por fim o que para ele era o pior dos pecados, a Traição. (Ver tabela):

PECADO	CÍRCULO		PECADORES		CANTO
	Vestíbulo		Ignavos		III
	I		Sem batismo		IV
Incontinência	II		Luxuriosos		V
	III		Gulosos		VI
	IV		Avaros e Prodigos		VII
	V		Iracundos e Rancorosos		VII-VIII
	VI		Heréticos		IX-X
Violência e Bestialidade	VII	Giro 1	Próximo	Tiranos, Assaltantes	XII
		Giro 2 Contra:	Si Próprio	Suicidas-Gastadores	XIII
		Giro 3	Deus	Blasfêmios,	XIV-XV
				Usurários	
Fraude Simples	VIII	vala 1	Sedutores Rufiões		XVIII
		vala 2	Aduladores-Lisonjeadores		XVIII
		vala 3	Simoníacos		XIX
		vala 4	Magos-Advinhos		XX
		vala 5	Traficantes		XXI
		vala 6	Hipócritas		XXIII
		vala 7	Ladrões		XXIV-XXV
		vala 8	Maus Conselheiros		XXVI-XXVII
		vala 9	Cismáticos-Intrigantes		XXVIII
		vala 10	Falsários		XXIX-XXX
Traição	IX	Caína	contra	Parentes	XXXII
		Antenora		Pátria	XXXII
		Ptoloméia		Hóspedes	XXXIII
		Judeca		Benfeitores	XXXIV

TABELA 01 – ESTRUTUTURA DO INFERNO. FONTE: MAURO, 1998.

O Universo Midiático.

A constituição em camadas impressas por Dante à sua obra, enquadra a mesma em uma série de características colocadas por Henry Jenkins (2012), como as mesmas que necessárias para a construção de um universo midiático. Muito embora o mesmo procure exemplos mais recentes, como *O Senhor dos Anéis* e a trilogia *Matrix* (1998), o mesmo atesta que este não é um fenômeno recente, das por ele chamadas “mitologias contemporâneas”. O mesmo usa as análises feitas por Umberto Eco para exemplificar como se constrói um universo midiático a partir de *Casablanca* (1942):

Umberto Eco pergunta o que, além de ser adorado, transforma um filme como *Casablanca* (1942) em um produto cult. Primeiro ele afirma, a obra deve chegar até nós como um “universo completamente guarnecido, para que os fãs possam citar personagens e episódios como se fossem aspectos do sectário universo particular”. Segundo, o universo deve ser enciclopédico, contendo um rico conjunto de informações que possam ser estudadas,

praticadas e dominadas por consumidores dedicados. (JENKINS, 2012, p.140.)

Tais exemplos se multiplicam na cultura de convergência do Século XXI, tanto em obras literárias quanto em filmes e *games*. Entre os exemplos literários há “O Sítio do Pica Pau Amarelo” de Monteiro Lobato, há também o Baudolino do já citado Eco (1998) e o Recente Guerra dos Tronos (1997), como formas narrativas que criam um universo em si e possibilitam a criação de uma narrativa transmidiática.

Há também a compreensão que a constituição deste universo que tais obras tanto literárias, quanto audiovisuais e multimidiáticas, não garantem em si a constituição de uma narrativa transmídia. Para tanto, é necessário primeiramente entender o que é a transmídia e qual o papel dela na cultura de Convergência:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida para a televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração em parques de diversões. (JENKINS, 2012, p. 138.)

Neste entendimento, O Inferno de Dante, bem como toda a Comédia, é munido de camadas e camadas de informação, que tornam-no tão codificado, que provocam uma leitura hipertextual do seu conteúdo. São diversas as possibilidades de aprofundamento e interação deixadas por Dante, dados os personagens, tanto históricos quanto mitológicos, alguns contemporâneos a ele, fossem inimigos políticos, antigos correligionários ou mitos de uma Itália Medieval. A riqueza de detalhes com que ele explica os meandros topográficos do abismo além-mundo, provocaram em artistas de diversas plataformas a necessidade de representar o Inferno como um plano cartográfico. A este time reúnem-se o ilustrador renascentista Bartolomeu, Boticelli, Giotto, o gravurista Gustave Doré, em plataformas contemporâneas como os quadrinhos da Vertigo e Spawn, nos games da Eletronic Arts e em obras escritas para o Cinema que usam esses ambientes, como Fúria de Titãs, Amor Além da Vida, Imortais, etc.

Essa possibilidade de leitura hipertextual, de acordo com Jenkins novamente, ao citar Manuel Castells, posiciona este universo digital em uma perspectiva que direciona-a para o ciberespaço de maneira quase orgânica:

O ciberteórico Manuel Castells afirma que, embora o público tenha demonstrado interesse limitado em hipertextos, ele desenvolveu uma relação hipertextual com conteúdos de mídia existentes: “Nossas mentes – não nossas máquinas – processam a cultura. (...) Se nossas mentes têm habilidade de acessar todo o domínio das expressões culturais – selecioná-las, recombina-las -, na verdade temos um hipertexto: o hipertexto está dentro de nós. (JENKINS, 2012, p. 184.)

Tais demandas da obra estudada, levaram de forma natural à escolha dos processos de expansão do universo dantesco para as ferramentas da cibercultura, com o intuito da construção de uma rede colaborativa de artistas em uma produção transmidiática que promovesse novos olhares ante às relações estudadas até aqui no Inferno de Dante.

Essa configuração, levou há um processo que já dura três anos e que explorou uma série de plataformas digitais próprias do ciberespaço para a expansão midiática do Inferno Dantesco em meio digital, a partir de uma hipernarrativa concebida tal e desenvolvida através do processo de colaboração entre quatro artistas convidados à criarem animações, ilustrações e textos, que contam a história de Nicola Alighieri e Beatriz, presos no ciber-inferno on-line de www.mapadoinferno.com.br.

Conclusão.

As práticas de expansão de universos apresentados nessa pesquisa, mostram ser necessária uma quantidade de recursos financeiros, intelectuais e artísticos bem substancial para lograr êxito a esses empreendimentos. No projeto MapadoInferno.com não foi diferente. Recursos de programação, edição de imagem e vídeo e produção textual envolveu a equipe num processo que dura três anos e que permite que as naturezas distintas entre os convidados conviva no ambiente hipertextual do mapa do inferno. Justamente por isso, que o resultado algumas conclusões que direcionaram seu desenvolvimento.

Primeiramente, de todos os recursos necessário, os financeiros são de vital importância para a qualidade do produto transmidiático. Logicamente, domínios de web são pagos, programadores e bancos de dados também, além do tempo envolvido dos artistas, editores e ilustradores que envolve custos de oportunidade e honorários. Nesse ponto, o prêmio FUNARTE de produção Cultural para a Internet de 2010 foi relevante para que o mesmo saísse do papel. Apesar dos recursos

terem se exaurido no primeiro ano, sem eles, seria praticamente impossível desenvolver a linguagem e a pesquisa que culminaram no site.

A segunda conclusão, é que tentar explorar o maior número possível de linguagens, sejam digitais, audiovisuais ou de outra matriz, não implica diretamente no aumento no poder de imersão do projeto. O que possibilita essa demanda é justamente a sobreposição de camadas narrativas que invocam um *background*, onde outros artistas possam criar e se divertir com os resultados dessa criação.

Dessa forma, a opção pela linguagem de blogue a partir da hipernarrativa inicialmente criada tornou-se a melhor opção. Hoje, dois blogueiros escrevem os textos de Nicola Alighieri e de Beatriz, outro ilustrador cria imagens para o blog. Nada é pré-concebido, a história se desenvolve como um romance virtual entre dois personagens fictícios presos em um inferno hipermediático.

Fica como resultado, além do blogue, dos personagens e das imagens. A criação de um conteúdo com referências no trabalho de um dos maiores representantes da estética medieval, que no nosso entendimento, encontra paralelos absurdamente parecidos com o da cibercultura, como a relação do homem com espaços virtuais, o que era o Inferno, Purgatório e Paraíso para Dante, existe no ciberespaço com propostas de utopias e distopias. As camadas codificadas de referências e visualidade, além da linguagem vernacular que usou em seu poema épico, também são encontradas no ciberespaço através de percursos hipertextuais e de uma linguagem própria que surge no ciberespaço. Sobretudo, a ideia de expansão deste Unvierso além mundo dantesco, encontra paralelo no ciberespaço, ao tentar envolver discussões acerca de um tema tão caro ao poeta florentino e tão importante na cibercultura, o Amor.

NOTAS.

¹ *A priori*, Dante foi influenciado pela tradição filosófico-teológica de estudiosos dentro da comunidade monástica, uma cadeia de aparentemente plausíveis de influência de Platão a Plotino e Agostinho, como ensinamentos agostiniano infiltrada maioria das escolas (incluindo a exploração dos aristotélica modelo), acabou levando a Dante. A segunda conta sugere que Dante platonismo influenciada pela tradição poética, talvez através de Ovídio, mas certamente com a influência neo-platônica sobre os trovadores.

REFERÊNCIAS.

ALIGUIERI, Dante. **A Divina Comédia: Inferno**. Trad. Ítalo Eugênio Mauro - Ed. 34. Texto: Prefácio. Ítalo Eugênio Mauro. São Paulo SP 1998

COSTA, Mário. **O Sublime Tecnológico**. Trad. Dion Davi Macedo. Ed. Experimento. São Paulo-SP 1995.

CORRÊA, Oscar Dias. **Viagem com Dante**. Top Books Editora, Rio de Janeiro RJ. 2005.

DUER, Alexandra de Forest. **A Dialectic of Eros: From Plato to Dante**. PhD Theses. University of Warwick, Department of Philosophy. Warick, UK 2003.

ECO. Umberto. **História da Feiúra**. Ed. Record. Rio de Janeiro RJ 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Suzana Alexandria. 3ª. Edição. Ed. Aleph. São Paulo, SP. 2012.

STERZI, Eduardo. **Por que ler Dante**. Ed. Globo. São Paulo SP, 2010.

WERTHEIM, Margaret. **Uma História do Espaço, de Dante à Internet**. Trad. Maria Luíza X. de A. Borges. Jorge Zahar Editora, Rio de Janeiro - RJ 2001.

Acilon Himercício Baptista Cavalcante.

É professor da Faculdade de Artes Visuais da UFPa. Foi professor de Teatro, Educação e outras Mídias da Escola de Teatro e Dança da UFPa. Mestre em Artes, ICA/UFPa, especialista em Semiótica e Cultura Visual pela UFPa, Arquiteto, Urbanista, Designer e Artista Multimídia.

Raissa de Nazaré Aflalo Pereira.

Blogueira, estudante de Cenografia na Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará e discente do Curso de Design: Projeto do Produto no Instituto de Estudos Superiores da Amazônia, desenvolve estudos na área da estética e cenografia para fins diversos e possui especial interesse na área do Cinema.

Fábio dos Santos de Oliveira.

Ilustrador, discente do curso de Design do IESAM. Ilustrou o projeto “Mapa do Inferno”. Trabalhou no festival Grito Rock Belém, no 1º semestre de 2012. Desenhou o cartaz do festival e as bandas cantores envolvidos no evento para a divulgação. Único paraense classificado na categoria “Ilustração” no corrente Movimento HotSpot, em 2013.

Alcyr de Morissom Faria Neto.

Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Pará (2001) e conclui pós-graduação em Engenharia Civil na Universidade Federal do Pará. Atualmente é professor titular do Instituto de Estudos Superiores da Amazônia. Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, Design gráfico e programação para WEB.