



Coleção
PPLIN Presente

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS E INTERMIDIALIDADES NARRATIVAS

**Cristine Fickelscherer de Mattos
Maria Cristina Cardoso Ribas
Thaís Flores Nogueira Diniz**
(Organizadoras)



Todos os direitos desta edição reservados a Pontes Editores Ltda.
Proibida a reprodução total ou parcial em qualquer mídia
sem a autorização escrita da Editora.
Os infratores estão sujeitos às penas da lei.
A Editora não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nesta publicação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Tuxped Serviços Editoriais (São Paulo – SP)

M444l Mattos, Cristine Fickelscherer de; Ribas, Maria Cristina Cardoso; Diniz, Thaís Flores Nogueira (org.).

Leituras intermediáticas e intermedialidades narrativas /

Organizadoras: Cristine Fickelscherer de Mattos, Maria Cristina Cardoso Ribas e Thaís Flores Nogueira Diniz; Prefácio de Ana Cláudia Munari Domingos e Miriam de Paiva Vieira.

1. ed. – Campinas, SP : Pontes Editores, 2024;
figs; quadros; fotografias.

Coleção PPLIN Presente – ano 2 - volume 5

E-book: 7 Mb; PDF.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-217-0582-6

1. Linguística. 2. Literatura. 3. Mídia / Meios de Comunicação.

I. Título. II. Assunto. III. Organizadoras.

Bibliotecário Pedro Anizio Gomes CRB-8/8846

Índices para catálogo sistemático:

1. Mídia / Meios de Comunicação. 302.23
2. Linguística. 410
3. Literatura. 800

ANO 2 - VOL. 5

**Coleção
PPLIN Presente**

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS E INTERMEDIALIDADES NARRATIVAS

**Cristine Fickelscherer de Mattos
Maria Cristina Cardoso Ribas
Thaís Flores Nogueira Diniz
(Organizadoras)**



Copyright © 2024 – Das organizadoras representantes dos autores

Coordenação Editorial: Pontes Editores

Revisão editora: Joana Moreira

Revisão: Otavio Praseres Alves de Moura - doutorando PGL UERJ; Talysson Barbosa da Silveira Pereira - mestrando PPLIN UERJ

Coordenadora de revisão: Cristine Fickelscherer de Mattos

Editoração: Vinnie Graciano

Capa: ACESSA Design

Imagem da capa: Cristine Fickelscherer de Mattos e Maria Cristina Cardoso Ribas

Coordenadoras da Coleção PPLIN Presente: Andréa Rodrigues, Gisele da Silva Colombo, Madalena Vaz-Pinto e Maria Cristina Cardoso Ribas

PARECER E REVISÃO POR PARES

Os capítulos que compõem esta obra foram submetidos para avaliação e revisados por pares.

CONSELHO EDITORIAL:

Angela B. Kleiman

(Unicamp – Campinas)

Clarissa Menezes Jordão

(UFPR – Curitiba)

Edleise Mendes

(UFBA – Salvador)

Eliana Merlin Deganutti de Barros

(UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná)

Eni Puccinelli Orlandi

(Unicamp – Campinas)

Glaís Sales Cordeiro

(Université de Genève – Suisse)

José Carlos Paes de Almeida Filho

(UNB – Brasília)

Rogério Tílio

(UFRJ – Rio de Janeiro)

Suzete Silva

(UEL – Londrina)

Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva

(UFMG – Belo Horizonte)

PONTES EDITORES

Rua Dr. Miguel Penteadó, 1038 – Jd. Chapadão

Campinas – SP – 13070-118

Fone 19 3252.6011

ponteseditores@ponteseditores.com.br

www.ponteseditores.com.br

Agradecimentos

Agradecemos à Pró-Reitoria de Pesquisa da UERJ pelo incentivo, bem como à Faperj, à Capes e ao CNPq pelo apoio, sem o qual este livro e a Coleção *PPLIN Presente* continuariam sendo apenas um sonho.

Nossa gratidão se estende aos pesquisadores das Universidades brasileiras e aos pesquisadores que enviaram suas contribuições de Portugal e da Austrália, compartilhando generosamente seus estudos.

Nosso agradecimento aos colegas que estão conosco na organização da Coleção *PPLIN Presente* e, em especial, às colegas Ana Claudia Munari e Miriam Vieira pelo poético prefácio. E, finalmente, somos muito gratas a quem dá vida aos livros: leitoras e leitores a folhear páginas, desfolhando palavras e enredando-se no des(a)fio das leituras entre mídias.

Então escrever é o modo de quem tem a palavra como
isca: a palavra pescando o que não é palavra.

Clarice Lispector

SUMÁRIO

Prefácio

ENCONTROS HUMANOS E RELAÇÕES ENTRE MÍDIAS 10

Ana Cláudia Munari Domingos

Miriam de Paiva Vieira

Apresentação

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS E INTERMIDIALIDADES NARRATIVAS: COMO, POR QUÊ E PARA QUE? 17

Cristine Fickelscherer de Mattos

Maria Cristina Cardoso Ribas

Thaís Flores Nogueira Diniz

Seção I

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS

Capítulo 1

O QUARTO FECHADO, DE LYA LUFT: UMA ÉCFRASE ESTENDIDA 25

Solange Ribeiro de Oliveira

Capítulo 2

O SENHOR VALÉRY: INTERMIDIALIDADE CONSTRUINDO SENTIDOS 43

Aurora Gedra Ruiz Alvarez

Capítulo 3

AS AUSÊNCIAS SIGNIFICATIVAS DE *SOUNDTRACK* (2017): UM PROJETO TRANSMÍDIA **67**

Camila Augusta P. de Figueiredo

Capítulo 4

HISTÓRIAS URBANAS, NARRATIVAS IMERSIVAS **88**

Eunice Ribeiro

Xaquín Núñez Sabarís

Capítulo 5

COM QUANTOS MITOS SE FAZ UMA SÉRIE PÓS-APOCALÍPTICA? MIDIALIDADES EM 3% **107**

Carlinda Fragale Pate Nuñez

Maria Cristina Cardoso Ribas

Capítulo 6

A FICÇÃO CRIMINAL (INTRA/INTER)MIDIÁTICA DE RUBEM FONSECA EM “ROMANCE NEGRO” **132**

Cristine Fickelscherer de Mattos

Capítulo 7

ALL THE FEELS ON YOUR SLEEVE: DISNEY AND THE EUDAIMONIC TURN **161**

Mark Macleod

Seção II

INTERMIDIALIDADES NARRATIVAS

Capítulo 1

ADAPTAÇÃO, TRADUÇÃO E MITO **177**

Thaïs Flores Nogueira Diniz

Capítulo 2

JOGABILIDADE: UMA CATEGORIA NARRATIVA **193**

Luciano Aparecido Borges Almeida

Capítulo 3

MIRANDA'S LETTER: QUANDO A INTERMIDIALIDADE DESMANTELA HIERARQUIAS NARRATIVAS 213

Clara Matheus Nogueira

Capítulo 4

TEXTOS MÍNIMOS, MÚLTIPLOS E INCOMUNS 231

Verônica Daniel Kobs

Capítulo 5

CHAPEUZINHO VERMELHO, DE WARJA LAVATER E MARCONI DRUMMOND: DA DOBRA À PAREDE DA GALERIA 253

Cássia Macieira

Capítulo 6

BARBAZUL DE ANABELLA LÓPEZ: TRANSMIDIAÇÃO IMAGÉTICA DE MISTÉRIO E SUSPENSE 269

Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi

Maristela Gonçalves Sousa Machado

Capítulo 7

O APANHADOR DE ACALANTOS EM FORMATO DE LITERATURA DIGITAL: UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA 290

Ana Lúcia Costa Barbosa

Capítulo 8

A FOTOGRAFIA DOS AFETOS NA LITERATURA DE ANNIE ERNAUX 308

Luciene Guimarães de Oliveira

Sobre as autoras e os autores 324

Sobre as organizadoras 332



Prefácio

ENCONTROS HUMANOS E RELAÇÕES ENTRE MÍDIAS

Ana Cláudia Munari Domingos (Unisc/CNPq)
Miriam de Paiva Vieira (UFSJ/CNPq)

Quando iniciamos nossa leitura deste livro, recentemente havia sido aberta ao público a exposição “Lya Luft: Pensar é transgredir”, na Universidade de Santa Cruz do Sul. Nosso cérebro é assim: ele busca repertórios, tece, entrelaça, conecta os objetos do mundo que percebemos. E assim o primeiro artigo, de autoria de Solange Ribeiro de Oliveira, que fala sobre a obra da escritora gaúcha, foi lido a partir das imagens e dos textos da exposição. Esse compilado de textos é sobre isto: sobre relações, aquelas que construímos quando produzimos sentido, seja criando produtos de mídia, seja interpretando-os. Mas também é sobre relações humanas (e o que não é?), pois este livro somente é possível a partir delas e de todos os encontros que o interesse comum pelos fenômenos intermidiaais provocaram, erigindo pesquisas e afetos.

É a partir da leitura afetuosa entre colegas que prefaciamos este livro de interm(e-i)diações. Solange Ribeiro de Oliveira, Professora Emérita da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, e Thaís Flores Nogueira Diniz, Professora do PósLit desta mes-

ma universidade, focalizam suas pesquisas nas relações entre a literatura, as artes e as mídias desde quando algumas comparações ainda não eram tratadas pela Literatura Comparada e antes do termo intermedialidade ser cunhado. Solange e Thaïs são figuras relevantes na implementação, disseminação e consolidação dos estudos sobre a intermedialidade no Brasil. Seja em suas aulas pioneiras sobre as interações entre as artes, seja pela criação do Grupo de Pesquisa (CNPq) “Intermídia: Estudos sobre a Intermedialidade” e, mais tarde, do Grupo de Trabalho da Anpoll: “Intermedialidade: literatura, artes e mídias”, ou ainda em orientações e encontros em eventos, essa rede que aqui se concretiza tem muito a dever a essas duas mulheres agregadoras. Ter seus nomes como autoras que encabeçam as duas seções desta seleção de capítulos é uma promessa de interessantes leituras e um orgulho para cada um daqueles que contribuíram com essa realização.

A primeira seção deste livro, “Leituras intermidiáticas”, abre, assim, com o texto de Solange. Ao mostrar como a *écfrase* pode ser um fenômeno que permeia toda uma narrativa, ela abre as portas do quarto fechado de Lya Luft, expandindo para uma interpretação que toma a imagem de um quadro, obra de arte do universo extradiegético, como ponto focal para entrelaçar a solidão e o isolamento de todos os personagens, fadados a esperar o dia em que serão transportados por Caronte à ilha pintada por Arnold Böcklin. Quando Aurora, a quem conhecemos nos idos de algum dos maravilhosos seminários da Uniandrade, inicia sua discussão sobre o texto de Tavares dizendo que o autor, na obra *O Senhor Valéry*, “privilegia o insulamento do ser”, imediatamente nossa percepção se alimenta do repertório do texto anterior, pois estamos falando de insularidade—a ilha representada no quadro—e isolamento—o quarto fechado –, que, agora, está em relação à identidade *versus* “o outro”. Desta feita, a imagem é construída não como uma *écfrase*, mas pela iconicidade do desenho gráfico na página. Wolfgang Iser é chamado justamente para dizer sobre os modos como os leitores preenchem vazios com seus repertórios.

Conectando a máxima iseriana à leitura do artigo seguinte, escrito pela Camila, nossa colega nos Seminários em Intermedialidade ministrados pela Thaís no PosLit da UFMG, a descoberta de que o objeto em foco é o filme *Soundtrack* faz palpitar os corações intermediáticos (nesse ponto, nos questionamos: intermedial ou intermediático?): em uma das cenas do filme, quando um dos personagens pergunta ao protagonista por que ele decidira ir para aquela região polar, ele responde: “*I wanna be isolated*”. Em seu *Ato de leitura*, Iser certamente pensava sobretudo na literatura e nos modos como a própria literariedade tece esse espaço ao leitor, incentivando-o a pontuar seus próprios nós no tecido. Mas é preciso dizer que os fenômenos intermediais entregam justamente isso, tramas entre diferentes romances, cujos fios às vezes se embaralham, às vezes se declaram em cores berrantes, e que perceptores de todas as mídias precisam destamar e tramar, para poder usar suas próprias linhas com a propriedade que a forma—o efeito—sugere. E é com essa perspectiva que estudiosos da Intermedialidade trazem à tona essas tessituras, essas relações, que fazem convergir objetos, teorias, críticas e pessoas. É preciso acrescentar, Camila também fala de lacunas ao discutir o filme, aquelas presentes na arte, mas também as metafísicas.

A leitura do artigo seguinte vem com uma expectativa. Xaquín e Eunice, colegas separados geograficamente pelo Atlântico, iniciaram uma aproximação com o grupo através da *Revista 2i*, da qual são editores, e desde então têm firmado relações, entre dossiês e eventos, até este livro que faz *desaparecer* definitivamente o oceano. A intermedialidade de Eunice e Xaquín é a nossa mesma intermedialidade, afinal em Portugal, mídia é media. A expectativa se realiza: no primeiro parágrafo do capítulo, o filme *Soundtrack* reaparece em: “a questão do papel crítico da arte e da sua relação com o real”. É sobre isso, pensamos, em diálogo com Penélope. As conexões que nossa leitura realiza não podem ser evitadas: ao falar da materialidade intermedial do livro três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo, de Noiserv, cha-

mando a atenção para o modo como ela potencializa a interação com o leitor, os colegas trazem à tona o tema da obra: “em torno da solidão e da incomunicabilidade”.

Na leitura do último capítulo da seção “Leituras” (como disse Gerard Genette no seu *Palimpsesto*, falando da transtextualidade da literatura, “eu sei”), escrito pelo colega Mark, nosso repertório sinaliza para a grande questão da arte, que não é nada menos do que o significado da vida. Assim como Mark, que conheceu a Maria Cristina em um evento de Literatura Comparada em Istambul e hoje faz parte do NuPELLI, certamente cada um dos autores aqui poderia colocar em pauta um traço da humanidade trazida à tona pelos produtos de mídia que analisam em seus capítulos. Ao mostrar como o hedonismo é substituído pela eudamoinia nas produções contemporâneas da Disney, Mark aponta para aquilo que é a função dos estudos em intermedialidade: alcançar o sentido das obras. E alcançar esse sentido significa falar de pessoas, de felicidade, de tristeza, solidão, as emoções que, segundo Mark, configuram um excesso de significado em *Divertidamente*, mas que são a pauta lá em Lya Luft, com Solange.

Essa sensação de que tudo foi previamente costurado (e não foi, mas tudo é, ao fim e ao cabo) desemboca na epígrafe do antepenúltimo capítulo: “Todos somos flores vicejando sobre as ruínas de outras flores.” Maria Cristina, organizadora deste livro ao lado de Cristine e Thaïs, junta-se a Carlina Nuñez para falar das referências presentes na série 3%. Ali, a cadeia que Cristine, no penúltimo capítulo, menciona a partir do mosaico de McLuhan, se estende sobre referências da filosofia para discutir a perspectiva transcultural da série distópica brasileira, mostrando mais uma vez que existe esse tema único a nos unir. A intermedialidade mostra-se essencial como viés analítico para a série, assim como para o *noir* de Rubem Fonseca sob as lentes de Cristine. O que era mito lá, torna-se hollywoodiano aqui, nas entrelinhas de uma intrincada rede de citações e níveis de leitura do conto e “Romance negro”. E não é isto que trazemos para ler literatura:

mitos e filmes? Dos gregos a Hollywood, entre ruínas e germinações, a seção “Leituras” abre-se para a exposição infinita que é nossa habilidade de tecer conexões entre as obras que produzimos e percebemos e que atijam nossos sentidos, sempre em suspenso para os capítulos seguintes.

Os mitos permanecem na segunda seção. O capítulo de Thaïs abre “Intermedialidade e narrativas”, mostrando que, em síntese, habitamos uma história única. A partir de uma perspectiva dos estudos de gênero e da adaptação, Thaïs mostra como as escrituras, em suas diferentes versões, sempre seguiram os mesmos procedimentos que envolveram os mitos para tratar da ainda delicada e complexa temática do estupro. Se ali a narrativa gira em torno do Deus bíblico e sua criação pela palavra dos homens, no capítulo seguinte, em um salto para produtos midiáticos característicos do século XXI, o colega Luciano, integrante do “Intermídia”, demonstra que a jogabilidade em *God of War* pode ser uma categoria narrativa, em que o leitor-jogador cria a história ao explorar o espaço e interagir com o tempo, os personagens e os eventos. Ainda na esteira das novas mídias, um vídeo publicado no *YouTube* mantém *A Tempestade*, de Shakespeare, em contínuo diálogo com diferentes sociedades e gerações, subvertendo as hierarquias nas quais as suas personagens são tradicionalmente organizadas, como demonstra a colega Clara, que além de investigar as mídias, produz conteúdo digital e, como outros autores desse livro, foi orientada em sua tese por Thaïs. Minitextos literários publicados em redes sociais são o foco de Verônica, que recentemente se juntou ao grupo “Intermídia”, mas há muito pesquisa o modo como a internet está reconfigurando a escrita e a leitura literárias, de modo a exigir novos tipos de letramentos. As novas mídias, como vemos, são exímias em nos lembrar de velhas histórias.

Também pensando na formação de novos leitores, Ana Lúcia, integrante do “Intermídia” a partir de sua orientadora Márcia Arbex, professora da UFMG, analisa um *e-book* produzido para o Projeto

do Itaú “Leia para uma criança.”. A leitura do capítulo logo nos remete ao início da seção “Leitura”, amarrando os temas discutidos em torno dessa narrativa única que é a da humanidade e para a qual buscamos o significado—e cuja trama é sempre intermidial. A menina protagonista da obra infantil se mostra curiosa sobre um senhorzinho que, ela descobre, frequenta a feira para fugir da solidão—solidão, essa palavra que se repete aqui a apontar para nós mesmos. No capítulo da colega Cássia, participante do “Intermídia” desde seu início, a infância também está presente, desta feita, em uma obra que atravessa tempos e espaços. Cássia analisa um livro de artista inspirado por uma releitura de “Chapeuzinho Vermelho” e transmidiado para a pintura, levando à reflexão sobre o potencial da intermidialidade de decifrar camadas pictóricas, sensoriais e temporais. É isto: se de um lado, como produtores de sentidos, contamos histórias e criamos imagens que nos entrelaçam, de outro, como leitores, sempre as percebemos a partir das interações. O viés da intermidialidade, assim, é sempre um modo de alcançar o significado da nossa comunicação sem perder essas conexões.

Lars Elleström, pesquisador sueco cujos estudos dos fenômenos intermidiais edificaram uma base para compreender as semelhanças e as diferenças entre os tipos de mídias, estas que usamos para falar da vida e da morte (e da solidão), é chamado pelas colegas Ana Luiza e Maristela – assim como, anteriormente, também por Clara e Cristine –, que compartilham conosco os encontros no Intermídia e no GT da Anpoll. As leituras e traduções dos livros e artigos de Lars estão na essência da parceria e da amizade que unem as nossas (autoras deste prefácio) pesquisas, cujas raízes se estenderam para o norte, na longínqua e muito próxima Suécia. A partir da concepção de modalidades das mídias e de representação, teorias que habitam obras de Lars traduzidas para o português pelo grupo, Ana Luiza e Maristela analisam a ressignificação, a partir de desenhos e cores, de outro conto de fadas, “Barba Azul”, para o produto multimodal *Barbazul*. Outra palavra repetida:

transgressão, que está no título da exposição que abre nossa leitura deste livro, está na transgressão de Chapeuzinho e está na transgressão da esposa em *Barbazul*. Transgressão, travessia, atravessamento, tradução, transmidiação: palavras também mostram redes de sentido.

Enfim, para fechar esse livro de relações—entre mídias e entre pessoas—Luciene, colega do grupo que está também fechando seu pós-doutoramento, volta-se para aquelas antigas questões humanas que são o mote da exposição de Lya Luft que foi chamada à leitura do capítulo de Solange. Em seu texto, Luciene explora a desapareição das imagens na poética de Annie Ernaux, cujo apelo à memória, à perda, à ausência e à condição etérea do vivido, remete a uma certa nostalgia das mídias. Annie e Lya, aliás, são irmãs no modo como suas narrativas discutem os temas da condição feminina e da sexualidade—e não é à toa que os capítulos que abrem e fecham esse livro fazem-no circular, como o é essa longa narrativa da humanidade eternamente recontada.

Maria Cristina e Cristine, colegas que a Intermidialidade uniu, e a nossa Mestra inspiradora Thaís, foram hábeis nesse chamado que se estendeu sobre todo o Brasil e chegou à Austrália por caminhos acadêmicos. Esse livro mostra a extensão dos estudos em Intermidialidade, fortalecidos em diferentes grupos, e unidos pelo interesse comum em compreender relações: entre as mídias nos modos como produzimos e percebemos sentidos, e entre colegas que a pesquisa uniu e cuja intercolaboração é profícua e afetuosa. Sentimo-nos parte dessa rede e orgulhosas de poder representá-la neste prefácio.



Apresentação

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS E INTERMEDIALIDADES NARRATIVAS: COMO, POR QUÊ E PARA QUE?

Dezembro de 2024. A Coleção *PPLIN Presente*, em seu segundo ano, faz jus ao nome: entre Cronos e Kairós, vem marcar a presença das Humanidades e a potência das Letras no aqui e no agora. Presente—palavra que alia temporalidade e dádiva, representa também a nossa gratidão pelas parcerias de trabalho e pelo afeto que tanto colaboram para a excelência do nosso Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Formação de Professores (PPLIN) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), agraciado com a aprovação do doutorado neste ano de 2024. Nossa perspectiva é positiva para o presente do Programa e, claro, para esta Coleção—positividade que se ergue sobre a égide do estudo constante, da escuta sensível para as comunidades que cercam a nossa Universidade e do incansável trabalho coletivo.

Ora, sabemos que o mundo ferve. Pós-pandemia, guerras, incêndios florestais, catástrofes naturais e políticas, eis a pergunta que não quer calar: onde há espaço para a reflexão, a criatividade, as experiências literária e artística? Qual o lugar—não só do intelecto —, mas da sensibilidade intelectual? Como sair da casca e abrir-se ao diferente de si? Como pensar as relações, conexões, misturas entre sujeitos, gru-

pos, culturas e realidades? E onde entram os estudos intermediáticos no meio disso tudo?

São perguntas prementes, algumas sem resposta, mas que precisam ser feitas. Em tempo de colheita das pesquisas desenvolvidas no nosso Programa de Pós-Graduação, com parcerias interinstitucionais dentro e fora do Brasil, estas folhas que virtualmente se abrem à sua frente compõem o quinto volume da Coleção *PPLIN Presente*, Ano 2.

Este volume 5, portanto, traz à cena experiências de leitura literária entre artes e mídias, sob a abordagem das Intermedialidades. Ao mesmo tempo em que serão aqui compartilhadas experiências lítero-artísticas, as indagações no subtítulo vêm menos para serem respondidas do que para provocar novas perguntas que favoreçam a participação ativa de cada leitor no processo de ver, ler e ser.

As folhas deste livro são pétalas que se abrem em quinze capítulos, divididos, por sua vez, em duas seções—Leituras intermediáticas e Intermedialidades narrativas – como espelhado em nosso título. Os capítulos vêm assinados por pesquisadores admiráveis (Cf. *Sobre os Autores*). Diamantes com vários quilates – incluindo desde jovens investigadores até titulares eméritos –, trouxemos colegas com formação híbrida e pesquisas apoiadas por CNPq, CAPES, FAPERJ, FAPESP, além de expressiva participação em Grupos de Pesquisa (cadastrados no CNPq) e Associações diversas, tais como: Associação Brasileira de Literatura Comparada (Abralic), Associação Nacional de Pós-Graduação em Letras e Linguística (Anpoll), *Centre de Recherches Intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques* (CRIalt), *International Association of Word and Image Studies* (IAWIS), *European Society of Comparative Literature* (ENCLS), *International Society for Intermedial Studies* (ISIS). Em relação às Instituições de Ensino Superior de origem, formação e atuação, todos representam Universidades conceituadas, brasileiras ou internacionais, dentre elas: UERJ, UFMG, UFJF,

UFSJ, USP, UNIFESP, UNICAMP, UNISC, UFPel, UNIANDRADE, UPM; Universidade do Minho, Portugal; Charles Sturt University, Austrália; Indiana University of Bloomington, E.U.A.; Queen Mary College, Inglaterra; Université de Montreal, Canadá.

Resultado de pesquisas diversificadas, os trabalhos apresentados em cada capítulo possuem, no entanto, um cerne comum na dinâmica intermidiática que abre infinitas possibilidades de expressão para o narrar “fabulações”—esse impulso que, segundo Nancy Huston¹, nos faz humanos, pois somos a única “espécie fabuladora” em todo o reino animal.

Para partilhar o sentido do eixo essencial em torno do qual se formulam os capítulos de nossas seções, começemos por definir o conceito de Narrativa adotado por nós. Recorremos, para tal, ao entendimento de Gerald Prince que procura responder à questão “O que é uma narrativa?”. Conforme o pesquisador, a definição, que é ao mesmo tempo flexível e limitadora, apresenta virtudes e não entra em conflito com visões amplamente aceitas sobre a natureza das narrativas, concebe narrativa como “a representação logicamente consistente de pelo menos dois eventos assíncronos que não se pressupõem nem se implicam mutuamente”.²

Consideramos, portanto, que um objeto, qual seja, é considerado “Narrativa”, a partir do momento em que os eventos que a constituem estão em relação suplementar, ou seja, não estão atados de forma natural, não funcionam como complemento do sentido que falta, nem são regidos de forma contínua e sincrônica. Acrescentamos a esse mosaico composicional o ponto-chave da definição, segundo André

1 HUSTON, Nancy. **A espécie fabuladora**: um breve estudo sobre a humanidade. Porto Alegre: L&PM Editores, 2010.

2 No original: “*the logically consistent representation of at least two asynchronous events that do not presuppose or imply each other*”. PRINCE, Gerald. Narrativehood, Narrativeness, Narrativity, Narratability. In: PIER, John; LANDA, Angel García (eds.). **Theorizing Narrativity**. Berlin; Boston: De Gruyter, 2008, p.19 (tradução nossa).

Gaudreault e Philippe Marion³: “seria possível a história (fabula) existir desvinculada de toda e qualquer mídia? Ou, em outras palavras, é possível imaginar uma história em uma espécie de estado virgem, original, anterior a qualquer encarnação midiática?” Prosseguindo no debate, os teóricos citam Paul Auster e trazem outra provocação: os pensamentos do narrador de representações romanescas “continuariam incomunicáveis, um mero jogo de opacidades, se não estivessem encarnados em determinados códigos, este caso, a escrita”.⁴ E a detecção desses códigos nos permite reconhecer e/ou formular os elementos constitutivos – as midialidades – das narrativas cuja rentabilidade, por sua vez, dependerá do modo de ler.

Na primeira seção deste volume – Leituras Intermidiáticas –, nossos leitores encontrarão vários modos de conexão intermidiática que incluem desde relações ecfrásticas formuladas no próprio texto verbal, até écfrases alicerçadas por telas de pintores e/ou outras obras artísticas. É recorrente nos trabalhos a interação palavra e imagem, que convoca, por exemplo, as modalidades midiáticas de Elleström para expressar as tensões dos protagonistas dos textos literários e compreender o modo como a narrativa nos leva a percebê-las.

Filmes e séries televisivas também serão analisadas, inclusive trazendo à cena da discussão como a ausência de som oferece oportunidade de expandir a narrativa para outras plataformas. Análises investigam de que maneira estruturas aparentemente simples e previsíveis de uma obra podem se desdobrar em sua complexidade, mediante uma análise que também entende a materialidade dos suportes não só como veículo de conteúdo, mas como parte efetiva e eficaz da construção de sentido.

3 GAUDREULT, A; MARION, P. Transescritura e midiática narrativa. Questões de intermidialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermidialidades e Estudos Interartes**. Desafios da Arte Contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p.107-128.

4 AUSTER, Paul. **The invention of solitude**. New York: State University of New York Press, 1982, p.32.

A potência significativa da música também será compartilhada entre uma narrativa livresca experimental e uma banda pouco conhecida dos brasileiros, propondo uma experiência imersiva que resulta, dentre outros atravessamentos, na subversão do imaginário de cidade. As leituras intermidiáticas vão sendo partilhadas com as especificidades das obras literárias em exame, permitindo a quem lê, por exemplo, desvendar as midialidades constitutivas de narrativas distópicas em uma série televisiva, prenhe de combinações e referências, dentre outras, à mitologia clássica.

Há também pesquisas que, em se tratando da relação intermidiática entre livro e filme, defendem a ideia de que conquistas técnicas se fundem com a própria história da humanidade e abrem ricas possibilidades criativas numa literatura com várias camadas de leitura. E ao serem trazidas, aqui, intermedialidades narrativas em filmes de animação, será possível perceber o quanto a mediação dos adultos no consumo desses filmes deriva de um desejo nostálgico do espetáculo comum dos cinemas ou das salas da família. E mais: que esta constatação está em tensão com os *laptops* ou *tablets* usados pelos jovens para jogar.

A segunda seção – Intermedialidades narrativas – traz à tona, dentre outros impactos, não a contradição, mas a paradoxalidade das adaptações relativas ao texto de partida, em torno de espaço, tempo, culturas e mídias. As intermedialidades narrativas das transposições incidem sobre outro paradigma fora das hierarquizações, distante do pressuposto de fidelidade como critério de valor, atento às materialidades das mídias envolvidas e aos contextos de produção, tanto da obra de partida quanto da obra de chegada. Em termos de transposição, nossas leitoras e nossos leitores vão encontrar, também, um estudo que examina a narrativa dos jogos para descobrir um traço fundamental construtivo dos videogames. O narrar interativo dos games, ao ser caracterizado também como atuação do leitor-jogador, nos leva ao limiar da dramaturgia, sobre a qual se discorre para analisar a transposição de peças teatrais para as redes sociais. Esta seção nos permi-

te ligar mídias diferentes, compreender novas realidades midiáticas, aproximando-nos de novos públicos e ainda conectando realidades sociais distintas.

Na constelação mista com que esta seção nos brinda, serão também oferecidas leituras de minitextos literários publicados na internet, contexto em que a rapidez do ciberespaço faz com que brevidade e imagem se tornem protagonistas, levando a uma discussão sobre a influência dos textos das redes sociais nos processos de publicação e leitura. Vamos encontrar, ainda, na dobra da leitura intermidiática de textos literários, os livros de artista que, aqui, releem contos de fadas num processo de transmídiação. Fica demonstrado que as camadas pictóricas, sensoriais e temporais só podem ser decifradas por meio da leitura intermidiática. Na sequência, apreciamos esse processo de transmídiação estendido à adaptação ilustrada de contos de fada, narrativa ancorada em densa simbologia de imagens em paletas de cores estratégicas.

Seguindo os caminhos das narrativas intermidiáticas, esta segunda seção também pensa na acessibilidade do computador e no decorrente contato convergido com várias mídias, na aposta de que a discussão sobre intermedialidade vai contribuir para a formação de professores e também de crianças que vivem a experiência do contato com múltiplas mídias. Como não podia faltar, a seção terá o arremate da escrita fotográfica, dispositivo narrativo verbal que tem como objeto central a fotografia.

Chegando ao final dos capítulos, faz-se evidente uma constatação: a ampla rede acadêmica que sutura o presente livro foi e continua sendo mobilizada pelo nosso foco de estudos: a Intermedialidade e seu funcionamento na área dos Estudos Literários, bem como a coerência desta abordagem teórico-crítica com as novas demandas contemporâneas. Isto resulta em múltiplos benefícios para a formação dos nossos alunos de Letras e áreas afins, que cada vez mais buscam estudar

as conexões e hibridações inter e intramidiáticas de narrativas literárias em franca expansão.

Este livro, portanto, é um exemplo vivo de experiências que trazem à tona tanto a intermedialidade das narrativas, em seus diversos graus e categorias, quanto as leituras intermidiáticas que propiciam, por um lado, o mapeamento e a análise das midialidades constitutivas destas narrativas; e, por outro, a gênese da percepção através das modalidades das mídias de Elleström que, conforme consta como subtítulo de um de seus livros, propõe um modelo expandido para compreender tudo que comunicamos com base nas relações entre mídias.

Buscando a proximidade destas folhas às suas mãos, olhos e sentidos, este livro convoca-os como leitores/ouvintes/espectadores, mais uma vez, a desenhar, encontrar, construir, *redesfazer* linhas e contornos nos processos de interconexão entre literatura, artes e mídias diversas. Queremos dizer: ler o mosaico constitutivo das misturas, entender como se processam tais misturas–combinações e referências –, observar se provocaram ou fizeram transformações, analisar os efeitos de sentido provenientes delas e, via de mão dupla, radiografar os modos de ler, ver e ser das obras, valorizando a potência significativa proveniente das conexões – são os nossos principais objetivos.

Esperamos tê-los atingido, pelo menos seminalmente. Eis o livro, vamos à leitura.

Cristine Fickelscherer de Mattos

Maria Cristina Cardoso Ribas

Thaïs Flores Nogueira Diniz

Seção I

LEITURAS INTERMIDIÁTICAS

Capítulo 1

O QUARTO FECHADO, DE LYA LUFT: UMA ÉCFRASE ESTENDIDA

Solange Ribeiro de Oliveira
(Universidade Federal de Minas Gerais–UFMG)

I have been half in love with easeful death
John Keats, “Ode to a nightingale”

Lya Luft (1938-2021) foi escritora prolífica e polivalente, cujas obras venderam mais de um milhão de exemplares e continuam a ser traduzidas para diversos idiomas. Transitando entre diversos gêneros: publicou três livros de poemas, duas coletâneas de contos, ensaios e mais de vinte romances, além de atuar como colunista da revista *Veja* (de 1996 a 2016) e traduzir mais de cem produções de escritores ingleses e alemães, como Virginia Woolf, Rainer Maria Rilke, Hermann Hesse, Doris Lessing, Günter Grass, Botho Strauß e Thomas Man. A crítica lhe tem sido favorável. Em 2013, foi premiada pela Academia Brasileira de Letras pela publicação de *O Tigre na Sombra*, que acompanha a trajetória da protagonista da infância à velhice, com reflexões sobre os dramas da existência humana, as relações familiares e a perspectiva feminina sobre os altos e baixos da vida.

Do ponto de vista biográfico, são especialmente interessantes suas entrevistas, pelo que a autora revela de si própria, de sua visão de mundo, seus temas e sua prática da escrita. Entre essas, destaco a concedida em Belo Horizonte, em outubro de 1985, a Carmen C. McClendon. A ela a escritora confidenciou que tivera um encontro pessoal com a morte, num acidente quase fatal. Durante mais de um ano, ficou prisioneira do próprio corpo. Recuperando-se, “enfrentou seus próprios fantasmas” e começou a escrever ficção. No momento, estava escrevendo um livro, em que tratava de questões existenciais que enfrentava desde a infância. “Por que morremos?” “Por que amamos?” “Por que nos alienamos?” “Por que a mais feliz das pessoas é também uma pessoa solitária?” (McClendon, 1988, p. 23, tradução nossa).

Em 2019, concedeu outra entrevista, disponível digitalmente, à TV da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS TV). Lya fala de sua vocação como ficcionista, só descoberta na maturidade, quando começou a publicar romances que “pediam para ser escritos”. Ama as palavras, são como “pedrinhas coloridas”, afirma, mas opta por uma linguagem simples, que não interfira entre ela e o leitor, seu “amigo imaginário”. Admite que entre seus personagens encontram-se algumas figuras masculinas aliciantes, mas, via de regra, são centrados em mulheres. Não desmerece a luta pela igualdade entre os gêneros, mas prefere tratar de direitos, de parceria e não de submissão, na união com o homem. Aborda também questões políticas. Entristece-se com a atuação do congresso brasileiro: falta-lhe grandeza, sobra ódio e des-caso pela miséria no país. Como Clarice Lispector, considera que, infelizmente, nesse aspecto, a literatura nada muda: os escritores não podem transformar o mundo. A si própria, refere-se como pessoa simples, amante da família, mas também interessada em questões complicadas, no diferente, na tragicidade da vida e seus desencontros.

Em entrevista anterior, de 2008, também disponível no *YouTube*, concedida ao Programa Roda Viva da TV Cultura, Lya já falara sobre alguns desses temas, numa fala descontraída, às vezes desassombra-

da, surpreendente para espectadores conservadores. Trata também de problemas sociais. Ataca a tolerância das leis, que ditam penas leves para crimes graves, resultando numa virtual impunidade. Em suas crônicas, chega a defender a pena de morte, ou, no mínimo, a prisão perpétua, para crimes hediondos.

Sobre a sociedade de nossos dias, menciona a globalização da emoção humana. a falta de uma verdadeira comunicação, a dificuldade em ouvir o outro. Mais uma vez como Clarice, diz que escreve para se entender. Toda a sua obra nasce da sombra, do conflito, do procurar saber. Sente-se atraída pelas relações familiares, por amor, morte, mistério, sofrimentos, desespero, medos, mitos... Apesar da linguagem despretensiosa, afirma que, exigente com as palavras, escreve e reescreve seus textos. Entre seus livros, menciona: *Silêncio dos amantes*, centrado na morte, nas perdas, e *O quarto fechado* em que, como afirma, a morte é o principal personagem.

Mais que qualquer outro, este último convida à análise. Foi publicado em 1984 pela Editora Nova Fronteira e, repetidamente, pela Editora Record, Editora Pontes e Vitrola Editora, em 2004, 2017, e 2023. O livro vem sendo objeto de estudos com temática e abordagens variadas. Da perspectiva dos Estudos de Intermidialidade, *O quarto fechado* pode ser tratado como uma longa leitura de *Isle of the Dead* (A ilha dos mortos), quadro alegórico do pintor suíço Arnold Böcklin, hoje no Museu Metropolitano de Arte de Nova York. Acredita-se que a pintura, data de 1883, foi inspirada pela ilha Pontikonisi, perto da ilha grega de Corfu. Evoca, em parte, o cemitério inglês em Florença, na Itália, onde foram pintadas três das várias versões do quadro. No cemitério, próximo ao estúdio de Böcklin, estava enterrada sua filha Maria. Seria certamente uma ingenuidade acreditar cegamente que essa teria sido a inspiração para a obra. Como sabemos, o título de uma pintura não remete à realidade extra pictórica. Há que lembrar as incongruências entre a imagem real e as expectativas geradas pelo título do quadro. O que o espectador divisa na tela não necessariamente representa

a imagem primária, algo que foi realmente visto, e sim uma imagem secundária, resultante de sua reelaboração pela arte do pintor.

A afinidade entre o quadro e o romance de Lya Luft manifesta-se de muitas formas, a começar pelo fato de que ambos evocam uma estética simbolista, caracterizada pela propensão para o subjetivo, o vago, o ilógico, o interesse pela paixão, a fantasia e o mistério, a loucura e o onírico, e o lado recôndito da aparência do real. A análise empreendida neste capítulo envolve, pois, duas configurações formal e tematicamente compatíveis. Como atestam várias passagens de *O quarto fechado*, o quadro, na interpretação de protagonista, pode ser considerado um resumo cifrado do texto, de sua vida, misturada aos sentimentos, reminiscências e relações entre os personagens, além da contínua presença da morte.

Para esta análise, tomo como suporte teórico o conceito de *écfrase* e breves referências a filósofos e críticos de arte do século passado, como Louis Marin, Jean-Louis Scheffer e Michel Butor. Suas considerações de certa forma prenunciam questões discutidas por teóricos contemporâneos: a verbalização, indispensável para a interpretação – a leitura – de uma pintura; o perigo de uma lexicalização imediata; a possibilidade de interrupção e retomada da análise textual, sempre variável, em diferentes etapas; a importância do título para a visão global da obra. As conclusões desses teóricos a respeito da interpretação como uma leitura parecem feitas para antecipar a formulação contemporânea do conceito de *écfrase*, que também se baseia numa verbalização da busca do sentido de uma produção artística.

A pesquisa sobre a *écfrase*, discutida desde a Antiguidade, será em nossos dias longamente retomada e desenvolvida, culminando com ensaios publicados no século XXI. Assim fundamentada, a relação entre o romance de Luft e a pintura de Böcklin mostra-se um fascinante objeto de pesquisa para os amantes da Literatura e das artes:

não apenas pelo valor intrínseco das duas obras, mas também pelo instigante laço teórico que se pode estabelecer para a sua análise.

Na verdade, para o estudo da relação entre obras criadas dentro da tradição artística que flui do século XV até o Modernismo, mostram-se ainda válidos os Estudos Interartes, voltados para as relações entre obras de arte. A essa abordagem, devemos estudos preciosos, como o de Claus Clüver sobre o vínculo entre o quadro de Van Gogh, *Noite Estrelada*, e o poema homônimo de Anne Sexton. Não faltam, no Brasil, análises semelhantes da relação entre as artes e as obras literárias, incluindo romances de Clarice Lispector, Lya Luft e Antonio Callado. Entretanto, a partir dos anos 1980, o status questionável de arte na pós-modernidade, e a dificuldade de estabelecer paradigmas abrangentes para universo tão heterogêneo, levaram teóricos como Leo Hoek, Claus Clüver e Erid Vos a substituir a nomenclatura “A Literatura e as outras artes” e “Estudos Interartes” pela expressão incontroversa, “Estudos Intermidiáticos” ou “Estudos de Intermedialidade.” Nesses estudos, focados nas relações entre mídias, sejam ou não consideradas “arte”, o conceito de écfrase ocupa um espaço estelar. O conceito é objeto de especial consideração na obra de Clüver, que oferece material valioso para a apreciação de configurações construídas em diferentes sistemas sígnicos.

De grande importância para este artigo, lembro uma série de cinco ensaios publicados na coletânea *Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias: ensaios de Claus Clüver* (Diniz; Oliveira; Figueiredo, 2024) que gravitam basicamente em torno do conceito de écfrase, abordado de diversos ângulos. “Da pintura à poesia” (Clüver, 2024b, p. 153-184) discute a categoria de écfrase à luz de sua evolução histórica. Para ilustrá-la, analisam-se poemas ecfrásticos, compostos por diversos autores, do século XIX a nossos dias. Outro ensaio, “Da transposição intersemiótica” (Clüver, 2024c, p. 185-223) complementa e expande as análises do primeiro. Considera a afinidade entre os conceitos de écfrase e de tradução intersemiótica, alertando para o fato de que as re-

flexões sobre a transposição de textos verbais para o visual mostram-se igualmente válidas para o fenômeno inverso. É precisamente esse o fenômeno estudado no ensaio “Écfrase revisitada: Representações verbais de textos não verbais” (Clüver, 2024d, p. 225-242). Clüver retoma e discute conceitos anteriores lembrando que “o imperialismo da linguagem verbal sempre requer alguma forma de verbalização” (Clüver, 2024a, p. 239), sobretudo, menciona e refuta o posicionamento de James Hefferman, que, em ensaio de 1991, define écfrase como “a representação verbal da representação visual” (Clüver, 2024a, p. 227). No polo oposto, Clüver não condiciona a écfrase à existência de uma representação. Em contraproposta à definição de Hefferman, define écfrase como “a representação verbal de um texto real ou fictício composto em um sistema sígnico não verbal” (Clüver, 2024a, p. 233), o que pode incluir a análise de criações não representativas. Situam-se nesse campo a arquitetura, a música abstrata, a dança não narrativa, trabalhos artísticos em livros-texto, bem como configurações não necessariamente consideradas obras de arte, a exemplo de resenhas críticas, pôsteres e fotografias. No ensaio seguinte, “Citação, *enargeia* e as funções da écfrase” (Clüver, 2024a, p. 243-262), o teórico revê, sob novos aspectos, a história do termo “écfrase”. Acrescenta que tanto manuais da retórica grega quanto estudos mais recentes exigem que, para serem consideradas ecfrásticas, configurações verbais e visuais devem ser dotadas de *enargeia*.¹ Evidentemente, a exigência exclui a possibilidade de se considerarem ecfrásticos textos constituídos por simples títulos ou alusões a obras de arte.

O ensaio “Encontros do observador com a arte visual: écfrase, leitores, ‘iconotextos’” (Clüver, 2024e, p. 301-324) representa o coroamento do posicionamento teórico de Clüver. Após discutir longamente textos de outros autores, amplia sua definição, observando que, como construção cultural, sujeita à passagem do tempo, ela está destina-

1 “Enargeia” pode ser definida como a capacidade de criar imagens tão vívidas por meio do discurso que o objeto descrito para estar diante do ouvinte.

da a mudanças. É o que se lê em seu ensaio mais recente, publicado em inglês na revista *Todas as Letras*, com o título “A new look at an old topic: ekphrasis revisited”. Segue a definição de écfrase, em tradução desse ensaio por Mail Marques de Azevedo e Franciele Nogozecki (Clüver, 2024f, p.140-157) para o livro *Intermedialidade. Cinema e adaptação-Palavra e imagem-Transmedialidade*, organizado por Thaïs Flores Nogueira Diniz, Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi e Camila Augusta P. de Figueiredo:

A écfrase verbaliza as percepções ou reações de um espectador real ou fictício a traços característicos de configurações verbais não cinéticas. Trata de configurações que realmente existem, ou sugere a percepção da existência de tais configurações na realidade virtual ou fictícia.[...].Implica o olhar de um espectador para esses objetos, se forem produto de um encontro com o mundo fenomênico, sugere a forma como o produtor representa esse mundo de acordo com as convenções semióticas e culturais da época. [...] A presente definição pode persuadir quem me lê agora, mas como toda construção cultural está fadada a mudar (Clüver, 2024f, p.154).

A propósito, no mesmo ensaio, Clüver adverte para a maior complexidade da análise na ficção narrativa:

uma obra visual (frequentemente fictícia) pode ser descrita por um narrador extradiegético ou percebida por um personagem intradiegtico em situação específica, e em que os leitores têm de considerar as funções particulares de tais momentos ecfrásticos na narrativa em situação específica, e em que os leitores têm de considerar as funções particulares de tais momentos ecfrásticos na narrativa como um todo, à medida que a compreendem (Clüver, 2024f, p. 149).

Esta definição mostra-se crucial para considerar *O quarto fechado* como uma longa écfrase da obra de Arnold Böcklin, *A ilha dos mortos*, em que a recepção da obra cabe a um personagem intradieético, Renata, a protagonista do romance.

Esse levantamento da base teórica não dispensa informações relevantes sobre a escrita de Lya Luft. Refiro-me à conferência proferida nos anos 1990 na Universidade Federal de Ouro Preto por Carmen C. McClendon, que verteu o texto para o inglês. A tradutora lembrou que o título escolhido por Lya Luft era *A ilha dos mortos*, como no quadro de Böcklin. Por solicitação do editor, o livro foi publicado como *O quarto fechado*. Entretanto, a tradutora McClendon preferiu o título *Island of the dead*. A recuperação do título original justifica-se plenamente. Como atestam vários trechos do romance, a relação entre os fatos da narrativa e as imagens do quadro compõem uma interpretação da pintura de Böcklin por Renata. Essa interpretação condensa todo o enredo: numa série de *flashbacks*, ela resume, simbolizadas, suas lembranças, suas experiências e a de seus familiares. Casada, tivera dois filhos gêmeos, Camilo e Carolina, criaturas problemáticas, inseparáveis. Rafael, o filho saudável, morrera na primeira infância. Já rapaz, Camilo tem o mesmo destino. É em seu velório que Renata e Martin, seu marido, há muito afastado, vêem-se forçados a assentar-se juntos, tendo à vista o quadro predileto de Renata, a *Ilha dos Mortos*. Ninguém na casa identifica o pintor, mas, através dos olhos da protagonista, o leitor familiarizado com a arte do século XIX reconhece o pincel de Arnold Böcklin.

A descrição dos personagens harmoniza-se com uma história trágica. Renata teve uma infância solitária, dedicada a estudos de piano, enquanto outras meninas brincavam de boneca. Uma vez adulta, dominada por uma sensualidade reprimida, aceitara casar-se. Passados os primeiros anos, sem afinidades com o marido, sente que traíra sua verdadeira vocação. Ignora o companheiro, distrai-se dos filhos e volta à prática obsessiva do piano. Os demais membros da família

são igualmente solitários. Martim, o marido, revela-se um homem prático, adverso a emoções complicadas, perigosas. Tivera, quando jovem, um romance frustrado com Ella, sua irmã de criação. Casara-se anos depois. A seus olhos, nenhum sucesso poderia igualar uma convivência saudável com os filhos e a esposa. Ama-a profundamente, num amor que se revela não correspondido. Passa anos tentando atrair Renata para uma vida normal. Entretanto, tal qual ela, sente abrir-se entre os dois uma fissura cada vez maior, e vai morar sozinho numa fazenda.

Não é melhor a situação da mãe de criação de Martim, chamada por todos simplesmente de “Mamãe.” Tivera duas filhas biológicas. Ella, a primeira, fora concebida numa noite de bebedeira. Outrora uma jovem sensual e sedutora, sofrera um acidente, que a deixara paraplégica, presa ao leito, inconsciente, torturada por dores incessantes. A mãe nada pode fazer, além de cuidar dela, alimentá-la e manter a higiene do corpo deformado. Ambas, a inválida e sua cuidadora, permanecem num quarto fechado, condenadas a uma solidão a dois. Outra prisão é a de Clara, a segunda filha. Sempre retraída, cultiva sua beleza e elegância na vã esperança da volta de um amante ausente.

E que dizer dos filhos, Camilo e Carolina? Sua vida é também uma solidão partilhada. Pareciam plantinhas débeis, amarradas uma à outra para não cair. Fruto partido em dois, cresciam cada vez mais semelhantes, mais suficientes um ao outro. Distanciados de todos, consomem-se numa paixão incestuosa. Buscam uma solução entregando-se a um intruso misterioso, o Convidado, na esperança frustrada de, na união sexual com ele, de certo modo consumir o amor proibido. Na prática, apresentam uma sexualidade ambígua. Fantasiados para uma festa, deixam indecisos os espectadores. Carolina era uma moça? Camilo, um rapaz? Duas odaliscas sensuais ou dois melancólicos pier-rôs? Os outros os observavam, cheios de suspeita. A mãe se cobrava por não ter exigido que se separassem, preservassem suas identidades e, pelo menos, não dormissem juntos. Não foi atendida. Com sua sensibilidade exacerbada, os irmãos permanecem solitários, selando

um pacto sinistro: inventam um brinquedo esdrúxulo, o jogo de morrer, que na verdade constituía uma profecia do final de Camilo.

Sim, Camilo sempre tivera atração pela morte. Jogara-se nela. “Na morte estão as coisas mais belas, que um dia possuirei”, refletia... (Luft, 1984, p.24). Ademais, a morte o libertaria da paixão impossível por Carolina. Como os pais foram depois informados, o rapaz, na fazenda da família, perguntara pelo cavalo mais bravio. Os empregados responderam que havia um, manifestadamente indomável. Camilo correu até uma cerca, identificou-o e, aos gritos, agarrou-se ao lombo do cavalo. Após um curto galope, o animal corcoveou, derrubando o rapaz. Depois pisoteou o corpo inerte, a cabeça partida entre as pedras. A morte, além de violenta e nauseante, incluía uma espécie de orgasmo sinistro:

cavalgando o dêmonio, o cheiro do próprio sêmen misturado ao de suor e emanções brutais, ele urrara de prazer e medo, ódio e vitória. Expelira fezes e urina, e despencara enfim naquele abraço, onde seria Camilo, dissolvido em beleza, liberado numa água sem margens, a um tempo barco, passageiro e profundidade. Da treva e do delírio saltou a Morte de braços abertos: prostituta e donzela, promessa, danação (Luft, 1984, p. 118).

Durante o velório do filho, Renata podia contemplar a pintura *A ilha dos mortos* colocada à vista do caixão. Em suas próprias palavras, ela “penetra no quadro”, entregando-se uma vez mais à sua interpretação. Trata-se de uma leitura ou, como a denominam os estudiosos da Intermedialidade, uma écfrase. Entre outras, ela exerce uma função estruturadora, enquadrando a narrativa: começa logo às primeiras páginas do romance, marcando seu início para, na última frase, assinalar o desfecho: “o morto se enlaçava com seu amor: e atracavam no cais” (Luft, 1984, p. 133).

A interpretação de uma obra de arte não se reduz a uma verbalização imediata. A leitura nunca é definitiva, lembram os teóricos. Por isso, várias vezes interrompida, Renata retoma a leitura da pintura, projetando nela sua solidão e a de toda a sua família. Enquanto, simultaneamente, sente a constante presença da morte. Rememora a infância solitária, o casamento, que termina numa dupla solidão, tal como a dos filhos gêmeos, a perda do caçula, o isolamento de Mamãe, cuidando da filha inválida, presa em um quarto, como um animal torturado, com “olhos de bicho”.

A personagem navega em plena jornada semiótica. Detém-se em diversas entradas para sua leitura, identificando as imagens, como “castelo”, “prisão”, “cais deserto”, “muralhas”, “janelinhas”, “ciprestes”, “água”, “barco”, “vulto embuçado”, “esquife coberto de panos brancos”. O olhar da protagonista passeia pelo quadro; move-se na direção tradicional, da esquerda para a direita da tela, orientada para uma organização ilusionista do espaço plástico. A seu modo, “entra” no quadro (“Imaginava-se nele”), para uma interpretação extremamente subjetiva, remanescente da prática de Denis Diderot (1713-1784), que inaugura a moderna crítica de arte.

Ao percorrer o texto, críticos e leitores reelaboram a leitura empreendida por Renata. Participam das imagens mentais que vão se formando, enquanto acompanham as peripécias do enredo. Como se trata de uma obra de arte real, espectadores familiarizados com a pintura do século XIX conseguirão identificar a tela e comparar com suas lembranças a descrição oferecida pelo texto. Trilha-se assim um percurso que é o oposto complementar do que é seguido por Renata. A personagem parte de elementos picturais como formas, cores, massas, texturas, proporções, para, mentalmente verbalizar sua interpretação da pintura. Leitores e críticos assumem a direção inversa. Tomam primeiro o texto verbal, que contém a leitura feita pela personagem para,

a partir dela, chegar à sua própria interpretação. Nesse sentido, vale acompanhar a personagem em sua contemplação do óleo de Böcklin.²

Renata abriu bem os olhos para espantar a fadiga e a memória que a queriam tragar. À medida que a noite avançava e já não a vinham abraçar, indagando detalhes daquela morte, sobrava tempo para analisar mais uma vez seu quadro predileto sob uma nova luz. Castelo, prisão? Um pequeno cais deserto. Sempre desejara saber aquilo, desde criança, quando o quadro dominava a sala da casa de seus pais. Todos os mortos iriam para um lugar como aquele? Uma pintura fantástica: era irreal imaginar que, embora essa Ilha existisse, as pessoas continuavam andando, falando, mulheres cozinhando, crianças indo à escola. O quadro muito mais intenso que o cotidiano: aliciante (Luft, 1984, p. 18).

Novamente, busca o sentido do quadro, após incontáveis contemplações. Perto dos cinquenta anos, ela o vem lendo e relendo desde a infância; leituras interrompidas, sempre retomadas, sincopadas, certamente variáveis. Em qualquer texto há sempre diversas possibilidades de leitura, dependendo dos acontecimentos à volta do leitor. Para Renata, a nova circunstância, que leva à leitura “sob uma nova luz”, é a morte do filho, que ela advinha ter sido suicídio. Seu olhar pousa na plaquinha no canto da moldura, onde se encontra o título *A ilha dos mortos*.

Diante dessa primeira pista para a interpretação, a faixa de terra representada na tela é, pois, uma ilha habitada pelos mortos. Daí a pergunta: “Todos os mortos iriam para um lugar como aquele?”. A personagem prossegue na identificação das demais imagens. Não tem dúvidas sobre a presença de “um pequeno cais deserto”. Mas, e a constru-

2 A reprodução do quadro encontra-se disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Ilha_dos_Mortos. Acesso em: 10 out. 2024.

ção no centro da pintura? Será “castelo, prisão?” O leitor do romance, que interpreta a leitura da protagonista—numa leitura de outra leitura—logo compreenderá a importância da representação da ilha como referência, não à realidade extrapictórica, mas como emblema da vivência da protagonista e dos membros de sua família.

No texto que se segue, Renata reinicia sua leitura, acrescido às tentativas anteriores, o que lhe permite novas reações diante do quadro e a identificação de mais objetos nele representados. Imagina ter transposto a moldura, até fisicamente, não apenas pela visão, mas pelo tato e pela respiração da atmosfera da paisagem sombria.

Renata amava aquele quadro. [...] Imaginava-se nele: a morte não lhe daria medo se fosse atracar ali, sentia-se já naquele claro-escuro, rumo de pés alados, suspiro. Tudo vibrava, palpitava por trás da cena imóvel. Ela conseguia respirar aquele ar pesado, tatear os contornos das muralhas contra o fundo sombrio. Janelinhas, ciprestes, uma água de vidro negro. Um barco dirigia-se para lá; na proa, em pé, um vulto embaçado. Não se lhe via o rosto, voltado para a Ilha, mas Renata o imaginava esquelético, olhos fosforescentes: olhos de bicho no escuro. Aquele ser se concentrava-se em seu objetivo, tendo à frente, atravessado, um esquife coberto de panos brancos (Luft, 1984, p. 19).

Nas leituras anteriores Renata já identificara algumas imagens: a Ilha, um castelo (ou prisão) um caos deserto. Discerne agora outras figuras: muralhas contra um fundo sombrio. janelinhas, ciprestes, uma água que parece de vidro negro, um barco, um vulto embaçado, um esquife coberto de panos brancos. Restavam algumas dúvidas. As muralhas seriam de um castelo ou de uma prisão? O título da pintura, associado à perda do filho, leva-a a indagar: “Todos os mortos iriam para um lugar como aquele? [...] A ilha, soturna e sedutora...” (Luft, 1984, p. 18).

Lembrando o filho pequeno que perdera, faz-se ainda uma pergunta: “Também ele estará na Ilha?”, indaga, olhando o quadro. “Difícil imaginá-lo ali, naquele cenário lúgubre. Para o seu bebê deveria haver algum berçário eterno onde continuasse a florescer. Mas a Ilha certamente o adotara: haveria lugar para as criancinhas mortas atrás daquelas muralhas” (Luft, 1984, p. 78).

A contemplação da obra de Böcklin, iniciada na infância, prossegue longamente, contribuindo para a elaboração do enredo. Em sua sequência, a leitura transforma-se, desdobra-se, retroativa e prospectivamente, numa dinâmica própria do processo semiótico. O olhar da protagonista, selecionando elementos representados pelos lexemas cruciais, lembra temas e acontecimentos tratados no romance: o barqueiro tem “olhos de bicho” como a inválida confinada em seu quarto; a ilha, como a prisão, lembra a solidão da artista, que separa Renata do marido; as muralhas se interpõem entre os dois, selando a separação; o esquife lembra o filho em seu caixão; ciprestes, árvores frequentes em cemitérios, aguardam o jovem morto; o barqueiro evoca o mitológico Caronte, que conduz os mortos ao mundo subterrâneo de Plutão; uma dúvida inicial sobre o sexo do vulto embaçado, coberto de panos brancos, lembra a sexualidade dúbia do defunto. Dentre todos, avulta o símbolo maior: a Ilha, emblemática de isolamento, remete à solidão de todos os personagens, e à solidão final, da morte que os aguarda: Ella, a paralítica, encerrada em seu quarto; Mamãe, presa pela invalidez da filha inconsciente; Renata e Martim, cada um em seu mundo, incapazes de partilhar a vida; Clara, abandonada pelo amante; os gêmeos, apartados de todos, como numa caixa de vidro.

A história se conclui quando a protagonista imagina a chegada do barco a seu destino: “o morto se enlaçava em seu amor: e atracavam no cais” (Luft, 1984, p. 133). Só então, “chegando ao fim das suas forças, Renata compreendeu: não era um barqueiro, era *uma mulher*. O vulto da proa era ela: a Amada de Camilo: *Thanatos*. E se daria a ele, por baixo do sudário” (Luft, 1984, p. 130 – grifos da autora).

Termina aí a leitura direta de Renata. Entretanto, implícita ou explicitamente, espalhadas por toda a obra, encontram-se infindáveis expressões, que, no momento, pouco têm a ver com os fatos narrados. Mas lembram o quadro, a começar pelo nome das três partes em que se divide o romance: “A Ilha”, “As águas”, “Thanatos”. “No meio da sala [...] o caixão e seu passageiro boiavam numa **água escura**” (Luft, 1984, p. 14)³. “Da **outra margem**, Renata observava disfarçadamente o marido (Luft, 1984, p. 15). Numerosos demais para serem mencionados, seleciono outros textos: “A caminho da **Ilha** num **barco** como aquele, [Camilo] não teria medo **da vigilante criatura** que o levava?” (Luft, 1984, p. 22). Renata fala de si “como coisa que caía na **água**,” (Luft, 1984, p. 29). Menciona “em alguma coisa, em algum lugar, **um muro**” (Luft, 1984, p. 34); “um tanque de **água turva** [...] Onde ficava a **Ilha**? Onde estavam **os mortos**, o que era aquilo: **a Morte**?” (Luft, 1984, p. 38). “O **barco**, onde estaria o seu **barco**?” (Luft, 1984, p. 48). Afinal, o destino decidira [...] recolhendo Ella àquela **ilha**.” (Luft, 1984, p. 59). Renata “contemplava sua **Ilha** para não ver, na memória, o que Mamãe estaria enfrentando [...] Preferia penetrar pelo **quadro, beleza majestosa e soturna**” (Luft, 1984, p. 60-61). “O **barqueiro** envolto num pano branco, em pé na proa, trasladando Camilo para lugar nenhum” (Luft, 1984, p. 61). “Ella virava a cabeça e chamava... o **navio dentro da noite**” (Luft, 1984, p. 61). “Dentro da repulsiva **prisão** haveria ainda um pensamento humano?” (Luft, 1984, p. 61) “O **caixão** e seu passageiro de cera aquietaram-se” (Luft, 1984, p. 74) “Todos iremos para lá um dia, sentiam” (Luft, 1984, p. 75). “Camilo já estava **embarcado** no seu **caixão**” (Luft, 1984, p. 82). “Uma **superfície de vidro** falsamente polida: **não era vidro, eram águas**” (Luft, 1984, p. 92). Os gêmeos, entrando escondidos no quarto da inválida, “contemplavam **as águas imóveis**...” (Luft, 1984, p. 97). Renata, pensando em Camilo morto, “sabia-o **preso na moldura daquela Ilha**, onde tudo era definitivo” (Luft,

3 Todos os grifos deste e do próximo parágrafo são nossos.

1984, p. 109). Ella, a inválida, é “**navio** fora da rota, uivando na noite” (Luft, 1984, p. 122).

Antropomorfizada, com diversos cognomes, a morte, como afirmou Lya Luft, revela-se a verdadeira protagonista do romance. Sua “presença solene” (Luft, 1984, p. 50) é continuamente lembrada. “A morte não pedia licença” (Luft, 1984, p.41). É a “Adversária”, (Luft, 1984, p. 15), a “Outra”, (Luft, 1984, p. 109) sempre “de tocaia num canto”, (Luft, 1984, p. 96), a “Dama”, (Luft, 1984, p. 117) a “fria Dama” (Luft, 1984, p. 125), “noiva noturna” (Luft, 1984, p.129), a “Amada de Camilo” (Luft, 1984, p.130).

A conclusão de Claus Clüver, que define a écfrase como resultado do encontro do leitor com uma configuração visual, cai como uma luva à postura de Renata frente a seu quadro predileto. Entretanto, em *O quarto fechado*, a écfrase não se manifesta apenas em textos claramente delimitados, condensados em trechos isolados. O encontro com o leitor dura tanto quanto dura a narrativa. As referências à leitura do quadro de Böcklin, entrelaçadas, dominam o romance. Das primeiras às últimas páginas, envolvem toda a trama ficcional. Trata-se, enfim, de uma écfrase ampliada, expressão justificada por sua inusitada abrangência.

Referências

BUTOR, Michel. **Les mots dans la peinture**. Génève: Albert Skira Éditeur, 1969.

CLÜVER, Claus. A new look at an old topic: ekphrasis revisited. **Todas as Letras**. São Paulo, v. 19, n. 1, p. 30-44, 2017. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/10365>. Acesso em: 15 out. 2024.

CLÜVER, Claus. Citação. “Enargeia” e as funções da écfrase. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila A. P. (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Tradução de Aurora GedraRuiz Alvarez. Jundiaí: Paco, 2024a, p. 243-259.

CLÜVER, Claus. Da pintura à poesia. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila A. P. (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Tradução de Solange Riberiro de Oliveira. Jundiaí: Paco, 2024b, p. 153-179.

CLÜVER, Claus. Da transposição intersemiótica. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila A. P. (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Tradução de Cibele Braga. Jundiaí: Paco, 2024c, p.185-223.

CLÜVER, Claus. Écfrase revisitada: Representações verbais de textos não verbais *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila A. P. (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Tradução de Brunilda T. Reichmann e Anna Stegh Camati. Jundiaí: Paco, 2024d, p. 225-239.

CLÜVER, Claus. Encontros do observador com a arte visual: écfrase, leitores, “iconotextos”. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila A. P. (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Tradução de Solange Ribeiro de Oliveira e Miriam Vieira. Jundiaí: Paco, 2024e, p.301-324.

CLÜVER, Claus. Um novo olhar sobre um velho tópico: a écfrase revisitada. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza; FIGUEIREDO, Camila Augusta (org.). **Intermedialidade. Cinema e adaptação-Palavra e imagem- Transmedialidade**. Montes Claros: Editora da Unimontes, 2024f, p. 140-157.

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; OLIVEIRA, Solange Ribeiro; FIGUEIREDO, Camila Augusta (org.). **Entre Textos, Entre Artes, Entre Mídias**. Ensaios de Claus Clüver. Jundiaí: Paco, 2024g.

KEATS, John. Ode to a nightingale. *In*: **The Complete Poems**. Edited by John Barnard. 3d ed. London: Penguin, 1988, p. 346-348.

LUFT, Lya. **O quarto fechado**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MARIN, Louis. Eléments pour une sémiologie picturale. *In*: **Études sémiologiques**. Paris: Klincksieck, 1971, pp. 17-43.

MCCLENDON, Carmen Chaves. Theoretical Dialogue in ‘O Quarto Fechado. **Chasqui**. [S.l.], v. 17, n. 2, p. 23-26, 1988. Disponível em: <https://hispanismo>.

cervantes.es/publicaciones/chasqui-revista-literaturalatinoamericana-41. Acesso em: 20 out. 2024.

SCHEFFER, Jean-Louis. **Scénographie d'un tableau**. Paris: Éditions du Seuil, 1969.

TV CULTURA. **Roda Viva Lya Luft 2008**. YouTube. 28 de março de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O5mdck8AbMo>. Acesso em: 10 out. 2024.

UFRGS TV. **Lya Luft**. UFRGS Vídeo. 2019. Disponível em: <http://videos.ufrgs.br/ufrgstv/em-sintonia-com/lya-luft>. Acesso em: 10 out. 2024.

Capítulo 2

O SENHOR VALÉRY: INTERMIDIALIDADE CONSTRUINDO SENTIDOS

Aurora Gedra Ruiz Alvarez
(Pesquisadora independente)

Gonçalo M. Tavares, escritor português, prestigiado tanto pela crítica quanto pelo público, laureado com muitos prêmios, com publicações em vários idiomas, tem uma produção marcada por uma diversidade de estilos, que gravita em torno de importantes dramas humanos. Em *O Senhor Valéry* (2004), Tavares privilegia o insulamento do ser.

A solidão é um tema que sempre existiu, mas a partir das questões políticas, econômicas e sociais desencadeadas após as duas grandes guerras, o outro passou a ser um alerta ainda maior de desconfiança, perigo e necessidade de o indivíduo se proteger em seu casulo, de se manter distante do convívio social.

Hoje, esse isolamento resulta de muitas variáveis: de diferentes patologias que criam mundos próprios, de preconceitos de toda ordem, de dificuldades de estabelecimento de relações, de desejo de vivência no mundo artificial das redes sociais que virtualizam “seguidores”, “visualizações” etc. e criam uma ilusão de comunicação que distancia o eu do outro. Todas essas causas e outras maneiras de afastamento

social atuam para ocultar o drama da solidão que adensa sérios problemas sociais.

Para tratar desse assunto no romance de Gonçalo Tavares, tencio-nos mostrar como as materialidades do texto (particularmente palavras e desenhos) fundam o arcabouço da saga do protagonista em um lugar não especificado. Pretendo me centrar no estudo desse insulamento organizado tanto pelo signo linguístico, quanto pelo signo visual – componentes da expressão que, ao hibridizarem o discurso da personagem, se erigem como bases da narrativa que percorrem um traçado de busca identitária, intrincado com crises na relação com o outro.

Pilares teóricos

Por primeiro, apresento o sentido que tomo por interpretação e por materialidade. O conceito de interpretação está nas origens dos trabalhos de estudiosos da Hermenêutica que tem se ocupado em interpretar textos bíblicos. À época do romantismo alemão, a pesquisa hermenêutica começa a se expandir para outras áreas como a Filosofia, com a publicação de *Hermenêutica: arte e técnica da interpretação* (1805), de Friedrich Schleiermacher; o Direito, com grandes discussões ao longo de todo o século XIX, lideradas por Friedrich Carl von Savigny⁴ e as Artes em geral.

Por volta da segunda década do século XX, intensificou-se o movimento de transgressão nas artes, com a literatura de Kafka, os poemas do necrotério de Gottfried Benn; a pintura de Salvador Dalí e de René Magritte; o *ballet* moderno representado por coreógrafos inovadores como Maurice Béjart, Rudolf Laban; o cinema de Luis Buñuel e de François Truffaut; os *happenings* de Allan Kaprow; a música de Karlheinz Stockhausen e de John Cage; as instalações artísticas

4 Essas discussões integraram em 1802/1803, o curso que Savigny (1779-1861) ministrou na Universidade de Marburgo, evento que contou, entre os muitos presentes, com os Irmãos Grimm. A partir das anotações de Jacob Grimm foram publicadas as ideias de Savigny. Hoje essa publicação pode ser consultada do capítulo *Die Methodenlehre Savignys* [A metodologia de Savigny], incluído no livro *Methodenlehre der Rechtswissenschaft* [Metodologia Jurídica], disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-662-28410-0_3. Acesso em: 25 de out 2024.

de Yayoi Kusama, Christo e Jeanne-Claude, dentre outros expoentes dessas e de outras áreas. Esses modos de manifestação do conteúdo, forjados em novas expressões, urgiram que a crítica desse um passo em direção à concepção pós-hermenêutica que abria o seu olhar para “os mutáveis meios de comunicação como elementos constitutivos das estruturas, da articulação e da circulação de sentido” (Gumbrecht, 1998, p. 147).

Muito atenta aos grandes acontecimentos do seu tempo, Susan Sontag publicou em 1966 uma coletânea de ensaios que apontava para a percepção de que a arte coeva não era um objeto estético a ser decifrado, interpretado, do modo como a crítica de seu tempo o fazia. Essa prática, segundo a ensaísta, exaure o sentido da obra. Para Sontag, “Interpretar é empobrecer, esvaziar o mundo – para erguer, edificar um mundo fantasmagórico de “significados”” (Sontag, 1987, p. 16). Ela defende que se dê maior atenção à forma do produto artístico, aspecto que era relegado pela crítica em geral, conforme seu entendimento.

De fato, não estou dizendo que as obras de arte são inexprimíveis, que não podem ser descritas ou interpretadas. Podem sê-lo. A questão é como. Como teria de ser uma crítica adequada à obra de arte, e que não usurpasse seu lugar? É necessária, antes de mais nada, uma maior atenção à forma na arte [...] (Sontag, 1987, p. 21).

Anos mais tarde, também filiado ao olhar pós-hermenêutico, comparece Hans Ulrich Gumbrecht, que apreende a arte com uma visão bastante ampla. Seu trabalho abriga várias possibilidades epistemológicas na discussão de temas relevantes das humanidades, em especial, o pensamento pós-hermenêutico no mundo ocidental.

Uma das linhas de pesquisa de Gumbrecht orienta-se pela filosofia de Niklas Luhmann⁵, um sociólogo que postula que a forma é “a

⁵ Gumbrecht baseia-se na obra *Gesellschaft der Gesellschaft* (1997a) [A sociedade da sociedade] e principalmente em *Die Kunst der Gesellschaft* (1997b) [A arte da sociedade] de Luhmann.

unidade da diferença entre referência externa e interna”, ou seja, “todo o sistema a que atribuímos uma forma como qualidade, deve ter, a um só tempo, uma referência interna e outra externa, pois, sem esta, aquela seria impossível” (Luhmann *apud* Gumbrecht, 2010, p. 400). Em outros termos, a obra possui uma ossatura, uma organização – referência interna – que dá sustentação à externa e esta, por sua vez, contribui com a primeira para a produção de sentidos.

Outra concepção acolhida por Gumbrecht, como mais uma possibilidade de entendimento do pensamento pós-hermenêutico, tem suas bases na teoria biológica dos sistemas de Maturana e Varela, os quais desenvolvem o conceito de “acoplagem”. Para esses pesquisadores, esse fenômeno ocorre, nas palavras de Gumbrecht, quando “a forma do conteúdo e a forma da expressão se associam, engendrando o que denominamos representação” (Gumbrecht, 2010, p. 400).

Dessas duas influências recebidas, pode-se depreender que para o pensamento pós-hermenêutico, na percepção de Gumbrecht, não se pode considerar o conteúdo sem a forma e vice-versa. E mais: vivendo em um tempo de grandes transformações na sociedade, pelo surgimento de vários suportes de comunicação, que a todo o momento se reinventam, desencadeiam-se simultaneamente novos processos comunicativos e novas percepções sociais. Reside aqui também uma possibilidade de conexão com o conceito dos “modos da percepção”, isto é, da “perceptibilidade”, criado por Walter Benjamin, para quem, “[o] modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente” (Benjamin, 1996, p. 2-3). Nesse veio de reflexão, amparado em Benjamin, Gumbrecht focaliza a perceptibilidade da arte vista histórica e socialmente; enquanto que, apoiado em Maturana e Varela, preocupa-se com a compreensão da arte em termos de sua constituição e seu funcionamento na produção de sentido.

Gumbrecht, em seu percurso de pesquisa, também se aproxima da Estética da Recepção, que discute como a História da Literatura tradicional concebia a produção artística de uma determinada época, ava-

liando o cânone ou examinando a vida e a obra de um escritor e propõe novas bases teóricas acerca da leitura da obra literária.

Wolfgang Iser (1996, p. 75), em *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético* propugna que a qualidade de uma obra está mais na sua “estrutura de realização”, nos procedimentos de que o criador se vale para compor o texto, dispondo certas pistas que funcionam como provedoras de estímulos para a interação do futuro leitor. Nessa “estrutura” habita o leitor implícito proposto por Iser, o qual “materializa o conjunto de pré-orientações que um texto ficcional oferece, como condições de recepção a seus possíveis leitores” (Iser, 1996, p. 73). Em outras palavras, a partir desses “lugares vazios” incrustados no texto (onde residem as “pré-orientações”), o leitor alinhava conexões com o seu repertório de mundo, conforme as possibilidades estabelecidas pelo texto. Configura-se, assim, uma parceria entre criador e leitor, jogo em que o primeiro detém o controle (Iser, 1996, p. 75). Desse prisma, não se pode falar da atualização da leitura sem o conhecimento das relações entre os elementos inscritos na estrutura da obra e as possibilidades de sentidos que eles ofertam às futuras combinações que o leitor tecerá.

Do que foi dito até agora concluo que a teoria da recepção, exposta especialmente por Iser, contribui para ampliar o pensamento de Gumbrecht, que não abandona os diferentes olhares acerca dos “modos de percepção da arte” de Walter Benjamin, da constituição e do funcionamento da arte, segundo as teorias de Niklas Luhmann e de Maturana e Varela.

Fundamentada nas bases teóricas supraditas, este estudo se propõe a analisar de que materialidades se constitui a obra *O senhor Valéry*; que ideias, desenvolvidas nessa estrutura, propiciam estabelecimento de combinações que comparecem como pistas pré-determinadas pelo texto ou, dito de outro jeito, examinar como as formas de expressão se estruturam para produzir sentidos. Essa metodologia mostra-se estimulante ao acolher estas possibilidades de leituras e, ao mesmo tempo, abrir-se para outros horizontes de recepção, com-

preendendo que os sentidos da arte estão sempre recolhidos em sua estrutura aguardando por novos leitores.

Combinações e produções de sentidos

O romance constrói-se mediante pequenas narrativas de episódios da vida do protagonista senhor Valéry, compostas por textos verbais e visuais. Aguça a curiosidade do leitor de entender como essas histórias se organizam e que funções elas desempenham na fábula.

Cabe esclarecer que o código verbal e o visual se combinam no processo composicional do romance, isto é, o signo visual não é empregado para ilustrar uma história que se desenvolve em sua autonomia, nem ele representa um valor estético aditivo à página. Ao contrário, ele ocupa a mancha da página integrando o discurso da personagem. Os desenhos representam uma forma de expressão de que o protagonista se vale para expor seu pensamento.

Essa ocorrência pode ser compreendida como um dos fenômenos da intermedialidade – a combinação de mídias – que, segundo Irina Rajewsky (2012), representa

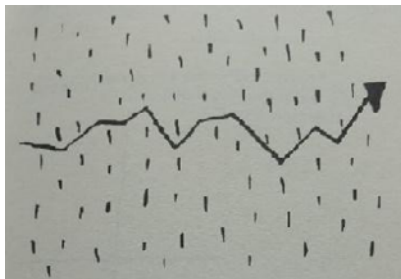
[...] o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas ou, mais exatamente, duas formas de midiáticas de articulação. Cada uma dessas formas midiáticas está em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto (Rajewsky, 2012, p. 24).

Veja-se como se dá essa conjunção de mídias:

O senhor Valéry tinha medo da chuva.
Durante anos treinou a sua rapidez a esquivar-se da água que caía do céu. Ficou um especialista.
Ele dizia: É assim que eu fujo à chuva.

E desenhava, representando-se a si próprio como uma seta

Figura 1: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)⁶

– No fim – orgulhava-se o senhor Valéry – cá estou eu, seco e sem guarda-chuva. Detesto objetos feios – dizia ele (Tavares, 2004, p. 19-20).

Depois da voz narrativa apresentar um dos pontos vulneráveis do senhor Valéry – ter medo de chuva – e a solução que ele dá a esse problema, ela transcreve o diálogo da personagem manifesto em discurso verbal, subseguido do discurso visual (o senhor Valéry representado por uma seta que se desvia dos pingos da chuva). Note-se que não há qualquer pontuação no final do texto verbal. Essa ausência de sinal gráfico assinala que esses discursos assim se plasam para dar coerência ao pensamento da personagem, construído pela combinação de mídias e, ao mesmo tempo, indica uma das zonas de “acoplagem” na narrativa (Gumbrecht, 2010, p. 400–conceito da biologia de Maturana e Varela). Esse fenômeno é intrínseco à estrutura da obra e nesse romance promove a sequência narrativa, utilizando uma estratégia intermidiática com propósito comunicativo.

6 Todos os desenhos aqui apresentados encontram-se inseridos em meio às palavras do texto no fragmento citado da obra *O Senhor Valéry*, de Gonçalo M. Tavares, na edição indicada nas referências.

Na retórica desse discurso, o desenho funciona como elemento comprovador do enunciado verbal: “É *assim* que fujo da chuva” (grifo meu). Com essa assertiva, a personagem evita que seu interlocutor o interrompa e lhe peça mais informações. O uso desse recurso cria um efeito demonstrativo, dêitico, que se refere ao momento da enunciação e esclarece o que está sendo falado. Observe-se que o trânsito do código verbal ao visual e o retorno deste ao verbal acontece em um encadeamento coeso que evidencia o empenho da personagem em se comunicar, em contribuir com a explicitação do sentido do texto, dominando a pauta do discurso. Depois, volta o diálogo verbal transcrito pelo narrador, em que a personagem se mostra envaidecida com a sua competência em resolver a questão. Nesse ponto, ela desvela sua autoestima em criar expedientes para escapar de situações que a incomodam, o que nem sempre tem esse desfecho feliz.

Retomando o capítulo “O espirro”, de onde tirei a citação acima, há um episódio desagradável que exige da personagem a criação de outra lógica para explicar o acaso. Leia-se:

Um dia, porém, por acidente, uma senhora que fazia limpeza no passeio atirou um balde cheio de água para a rua no preciso momento em que o senhor Valéry passava.

Completamente encharcado, o senhor Valéry explicou:

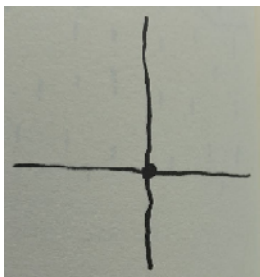
– Eu estava a olhar o céu quando tudo aconteceu.

E acrescentou ainda:

Se a vertical se une à horizontal existe sempre um ponto que é capturado.

E depois desenhou

Figura 2: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

Esse ponto – murmurou o senhor Valéry, ainda a pintar do cabelo – esse ponto fui eu.

– O Destino – disse, por fim, o senhor Valéry – isso é que desconheço o que seja.

E terminou com um espirro (Tavares, 2004, p. 20).

O protagonista usa um raciocínio matemático. Retoma um dos princípios da geometria cartesiana – o plano cartesiano – mudando de argumento. Nesse caso, o desfecho não alimenta a sua autoestima, validando a sua esperteza para se livrar de situações que o incomodam. Baseado no sistema das coordenadas em que um objeto ou um indivíduo – ou seja, o senhor Valéry – pode estar no ponto preciso do cruzamento formado pelas duas retas perpendiculares, a personagem se justifica diante da má fortuna – receber um jato de água na cabeça. Associa essa argumentação ao conceito de Destino para atenuar a sua exposição pública de desvalimento diante da intervenção das Moiras. Nem mesmo um raciocínio lógico pode contra elas. Essa forma de pensar comparece para afirmar sua competência para explicar os incidentes da vida, a despeito de estar encharcado e espirrando. Ele se mantém com a última palavra.

Das observações apreendidas da estrutura do texto, conclui-se que a técnica de combinação de mídias compõe a ossatura do romance, criando as “acoplagens” mencionadas, ou os “lugares vazios”

(Iser, 1996, p. 75) com a passagem de uma linguagem sónica a outra e, ao mesmo tempo, propiciando possibilidades do leitor preenchê-los com sentidos. É, portanto, a partir da materialidade dos signos eleita pelo criador que o receptor pode estabelecer relações, combinar ideias.

A conta-gotas, a personagem expõe imagens de fragilidades que exibem sua vulnerabilidade em relação ao outro, às coisas do mundo, como se viu no trecho discutido e, ao mesmo tempo, imagens de um sujeito que ainda não participa ativamente desse processo de construção social. Persiste, à margem da sociedade, buscando razões para estar aqui no mundo. Dessa maneira, é afetado por duas obsessões: 1) preocupa-se por vezes com a imagem que o outro tem dele ou inquietta-se na dúvida se a lógica usada responde ou não às suas expectativas de estar sempre com a razão (autoestima); 2) diligência por agir segundo uma lógica própria, mesmo que esta seja alienante, consoante o entendimento do outro. Esses dois eixos de posicionamentos existenciais habitam nas reflexões da personagem que os expressa mediante um percurso mental que se materializa combinando os dois sistemas sónicos privilegiados na narrativa.

O primeiro caso pode ser examinado no capítulo “O chapéu” (Tavares, 2004, p. 13-14). Nele, a preocupação da personagem com a avaliação do outro sobressai-se quando se vê flagrada em uma situação constrangedora. O comprometimento com a sua autoestima cobra-lhe uma solução urgente, que, algumas vezes não alcança no momento, como no trecho:

O senhor Valéry era distraído [...].

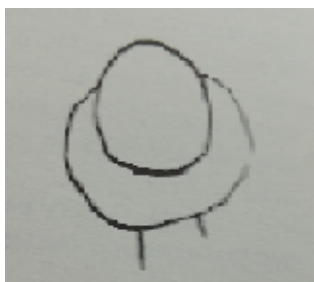
A ideia que o senhor Valéry tinha é que andava sempre de chapéu, mas não era verdade.

Julgando tratar-se do chapéu, o senhor Valéry, ao passar por uma senhora, tinha por costume levantar ligeiramente os cabelos à frente da testa, por cortesia. As senhoras sorriam muito, para dentro, com a distração, mas agradeciam a gentileza.

Com o medo do ridículo o senhor Valéry passou a precaver-se e antes de sair de casa enterrava o seu chapéu de coco até ao fundo da cabeça para ter a certeza de que o levava.

O senhor Valéry até fez um desenho do seu chapéu e da sua cabeça de costas.

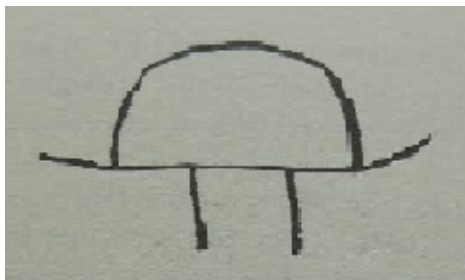
Figura 3: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

E também de frente

Figura 4: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

[...]

Quando uma senhora passava pelo senhor Valéry, na rua, ele tentava com as duas mãos levantar um pouco o chapéu, mas não conseguia.

[...]

O senhor Valéry passava, assim, certas vezes, por malcriado, o que era injusto (Tavares, 2004, p. 13-14).

Note-se que o senhor Valéry se empenha em registrar sua imagem de chapéu de costas e de frente. A necessidade de captá-la dos dois ângulos consolida o seu discurso do “medo do ridículo”; é um recurso de checagem, para se assegurar de que estava com o chapéu.

Valendo-se das palavras de Gumbrecht, poder-se-ia dizer que essa convergência dos códigos sígnicos forja a “forma do conteúdo” à “forma da expressão” (Gumbrecht, 2010, p. 400) para criar possibilidades de produção de sentidos que convençam o interlocutor de que no mundo do senhor Valéry não residem falhas, graças aos cuidados tomados. Porém, quando o senhor Valéry deseja levantar um pouco a aba do chapéu para cumprimentar uma senhora que passa, instala-se um momento de terror no espírito da personagem, que em vão se debate no intento de fazer o gesto de cortesia. A lógica da sua oratória e a lógica construída imageticamente não se sustentam nesse momento.

A segunda possibilidade mencionada de que diante de situações em que o outro o vê como um sujeito alienado, ele reafirma a lógica do paradoxo no jogo entre os dois códigos, a ser visto no capítulo “Os sapatos” (Tavares, 2004, p. 23-25), que trata da escolha dos calçados usados pelo senhor Valéry: um sapato preto no pé direito e um sapato branco no pé esquerdo.

Um dia disseram-lhe:

– Trocou os sapatos.

E riram-se.

O senhor Valéry olhou, então, para os pés, e batendo na cabeça, exclamou:

– Que disparate!

– Voltou a casa, trocou de sapatos, e regressou à rua, mais tarde, com um sapato preto no pé esquerdo e um sapato branco no pé direito.

Quando lhe disseram, cada vez mais divertidos, Trocou de novo os sapatos!, o senhor Valéry enervou-se.

Porém, recordando os princípios da lógica que havia aprendido, fincou os dentes, e para si próprio, enquanto continuava o passeio, exclamou:

– Não. Agora tem que estar certos.

O senhor Valéry explicava, a si próprio:

– Parece um paradoxo, mas é mesmo assim: se estão trocados, é necessário trocá-los de novo para ficarem direitos.

E desenhou

Figura 5: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

E depois desenhou

Figura 6: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

– Uma destas duas situações tem que estar certa para a outra estar errada, já que são inversas. E se dizem que as duas estão erradas é porque as duas estão certas (Tavares, 2004, p. 23-25).

Tendo trocado os sapatos depois de ter sido admoestado de que se equivocara na hora de calçá-los, o protagonista volta à rua e se vê na berlinda das chacotas dos vizinhos. Neste momento o narrador manifesta o tom enfático do deboche, materializando a admiração zombeteira dos interlocutores, inserindo espaços silábicos no primeiro signo da elocução cadenciada (“Tro-cou de novo os sapatos!”). Esse raro registro da prosódia da oralidade expressa o tom contundente do discurso escarnecedor e a humilhação sofrida pela personagem. Ferido em seu orgulho, o senhor Valéry retoma sua reflexão. Apoia-se, então, na hipótese de que “se [os sapatos] estão trocados, é necessário trocá-los de novo para ficarem direitos” (Tavares, 2004, p. 23-25). Note-se que ele parte da aferição dos trocistas para rever o seu ponto de vista manifesto na configuração de um retângulo dividido ao meio, representando o lado esquerdo pintado de preto e o direito de branco.

A retomada do código visual diferenciado apenas na posição da pintura de cada parte do retângulo funciona como verificação entre a hipótese levantada “se [os sapatos] estão trocados” e os desenhos das possibilidades de trocas para “ficarem direitos”. Essa conferência projeta o desejo do senhor Valéry de ser aprovado pelo outro.

Em “Uma destas duas situações tem que estar certa para a outra estar errada, já que são inversas”, na primeira parte desse enunciado se apreende o princípio da cisão entre a lógica de Valéry e a dos outros e, em particular, na segunda parte “já que são inversas” se desvela o princípio da lógica que embasa os usos e costumes do senhor Valéry, os quais se firmam em uma percepção diferenciada do senso comum.

Dessa averiguação sobre o uso dos sapatos, a personagem avança o raciocínio exteriorizando no código verbal o seu desinteresse pela opinião das pessoas sobre ele. Esse comportamento replica-se no romance em outros episódios, aprofundando a fissura existente nas relações com o outro, grifando, sobremaneira, uma crise identitária assinalada pelo não reconhecimento das diferenças sociais e das individuais, estas últimas evidenciadas na não aceitação de seu corpo, situação presente no capítulo “Os amigos” (Tavares, 2004, p. 7-10), em que o senhor Valéry usa um banquinho, ou outros expedientes, para tentar escamotear a desigualdade de tamanho frente ao outro. Diante desses problemas existenciais, ele prefere isolar-se, ocupando-se em inflar o seu ego, a se envolver com o outro, com as emoções.

Os modos de pensar e de agir da personagem abrem caminho para resgatar o conceito de “amor líquido”, desenvolvido por Zygmunt Bauman (2004), ao examinar a solvência das relações nas redes sociais. Em *O Senhor Valéry* não se discute a fugacidade desses vínculos sociais, mas focaliza o percurso do protagonista que igualmente se distancia das possibilidades de relações duradouras e afetivas e submerge em um mundo de solidão e desumanização.

Bastante curioso, no entanto, é o capítulo “O casamento” (Tavares, 2004, p. 33-35), cujo título parece prenunciar uma possível ruptura no modo de vida da personagem. O leitor incauto pode até prever possíveis mudanças no relato. Porém não é o que acontece.

O senhor Valéry reconhece-se como “casado com um ser ambíguo” e representa seu par, nunca visto em sua companhia, como uma esfera e um cubo “imperfeitos”. A identidade desse ser é instigante: quer pela sua ambiguidade, quer pela sua representação como uma imagem da matemática delineada toscamente.

Figura 7: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

Note-se que nesse raciocínio o senhor Valéry figura o(a) cônjuge como um ente constituído de duas formas geométricas que coexistem na espacialidade de seu suposto corpo e, assim, gera a referida ambiguidade. Mais uma vez o protagonista não abandona a matemática; ao contrário, seguindo as bases da lógica geométrica, ele apreende a imperfeição dos contornos desse corpo representado no desenho das figuras. A configuração desse ser, estruturada em uma lógica que ultrapassa o limite do racional, gera a ambivalência, a incerteza e rouba-lhe, inteiramente, as emoções, a humanidade. Procede-se à dessubstancialização do ser.

– Felizmente – dizia o senhor Valéry – há cubos e esferas imperfeitos.

E num raro trocadilho de palavras, concluía, irônico:

– E isso, para mim, é perfeito.

Porém nunca ninguém tinha visto o senhor Valéry acompanhado (Tavares, 2004, p. 35).

Observe-se que se reitera a percepção de que o mundo se alicerça em um paradoxo. Se no entendimento do protagonista esse ente (figuras geométricas/cônjuge) é imperfeito segundo o parâmetro da geometria, ainda assim, para ele, o ser se apresenta perfeito. Surge aí a suposta ideia de que a perfeição reside na imperfeição. O trocadilho feito pela personagem, contudo, vinca a ironia entre o dito e a sua vivência pautada por um desejo de manter a sua lógica sem lacunas, bem como a autoestima e o propósito de não expor falhas em seu raciocínio.

Gilles Lipovetsky (2005, p. 106) em suas reflexões sobre o individualismo pós-moderno analisa o “processo de personalização” do indivíduo para ser visualizado nas redes sociais, quase sempre forjado pelo narcisismo, pela indiferença em relação ao outro, seu “seguidor”. Essa ideia do outro, expropriado de essência, de individualidade a ser considerada, em contexto diverso do discutido por Lipovetsky, pode se aplicar ao protagonista de *O senhor Valéry*. Enquanto na situação focalizada pelo filósofo francês o centramento no sujeito desagua no sentimento de “cada um por si”, na satisfação privada que deseja plateia para ser celebrada, na narrativa de Tavares, a indiferença em relação às pessoas, revelada no desejo de buscar nelas a aprovação do seu *modus vivendi* e de suas teorias, conduz ao afastamento do outro, ao sentimento de esterilidade da vida e das relações. Embora esses dois tipos de seres se originem de vivências distintas, em ambos os casos suas vidas regulam-se pela “lógica do vazio”, conceito defendido por Lipovetsky (2005, p. 19) ao se referir ao homem contemporâneo construído pelas redes sociais.

Nesse decurso, o protagonista vale-se tanto de uma lógica argumentativa moldada em seu discurso verbal, quanto de uma lógica

geométrica inscrita nos desenhos. Em um primeiro momento, o protagonista mostra uma necessidade de visibilidade social, de desejo de ser acolhido pela sociedade, entretanto, ele não se desenraíza de seu autocentramento e, aos poucos, vai se despidendo de sua humanidade, ao mesmo tempo que vai se alheando das pessoas, reificando e anulando suas identidades.

Observe-se que as formas de expressão visuais, quer na concretude geométrica, quer na ausência de antropomorfização nos desenhos, homologam-se com a linguagem verbal descarnada de adjetivos que possam passar uma ideia de afetividade. Essa estrutura enxuta como um todo acentua aridez, insensibilidade, desumanidade.

O capítulo “A chávena de café” (Tavares, 2004, p. 47-48) acrescenta tintas mais fortes à questão identitária da personagem. Se em alguns capítulos anteriores (como em “O animal doméstico”, “O casamento”), em maior ou em menor grau, encontramos, por vezes, o menosprezo pelo modo de pensar do outro e até mesmo a reificação do ser, em “A chávena de café” dá-se a dissolução do próprio protagonista.

No que diz respeito ao uso dos dois códigos nesse capítulo, aprende-se ainda, embora em apenas um momento, a passagem do verbal para o visual e o retorno ao verbal com finalidade comprovativa, situação que se alterará totalmente apenas no capítulo “O espelho” (Tavares, 2004, p. 49-50), questão a ser tratada pouco adiante. Veja-se como a ossatura do capítulo trabalha a desagregação do ser.

– Sem café não consigo trabalhar – e quem o ouvia julgava-o dependente dessa substância para fazer uma outra coisa.

Mas não.

O senhor Valéry explicava:

– Um corpo é tanto mais exato quanto menos tarefas faz.

E clarificava ainda, exibindo as ideias filosóficas de que tanto se orgulhava:

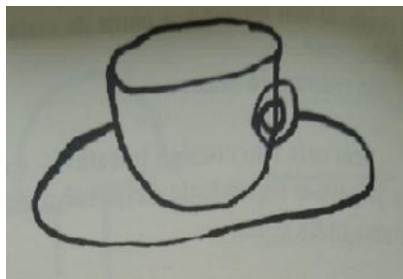
– Uma causa vale menos do que um efeito e um efeito vale menos do que um acontecimento sem causa.

Por isso ele agia sem pensar nos efeitos da sua ação. Agia porque gostava da ação que fazia. E bastava-lhe.

O senhor Valéry,⁷ decidiu, então, desenhar uma chave-na de café para provar a sua teoria

[...]

Figura 8: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

Depois de acabar o desenho, ele disse para si próprio.

– Há dias em que não percebo nada de mim.

E como se encontrava confuso, o senhor Valéry decidiu ir beber um outro café.

– É uma maneira de resolver as coisas – pensava (Tavares, 2004, p. 47-48).

A dicotomia entre rejeitar o “não pensar” e dar prevalência à ação leva-o à fragmentação identitária e à convergência na materialidade do seu ato. Essa transmutação da essência do ser à concretude do gesto atinge o seu ápice no enunciado “Há dias em que não percebo nada

⁷ (sic), com vírgula no original.

de mim”. É interessante que, diante dessa constatação, o protagonista rejeita enveredar-se pela questão da possível perda da identidade que o poderia inquietar, mas talvez o conduzissem à autoconsciência. Opta por agir (“beber um outro café”, desenhar a xícara) e não se indagar. As questões ontológicas estão distantes de seu horizonte existencial.

Do ponto de vista da estrutura dos capítulos, “O espelho” (Tavares, 2004, p. 49-50) escapa do modelo privilegiado na narrativa em que a linguagem visual trabalha em conjunção com a verbal e dá prevalência aqui apenas a esta última. Esse rompimento com o “*déjà vu*” na obra assume um significado relevante e aguça o interesse do leitor em investigar os “lugares vazios” (Iser, 1996, p. 75) em que habitam os sentidos no texto.

Usando de pretensa astúcia, o protagonista subtrai-se de um possível embate identitário substituindo os espelhos da casa por quadros de paisagens referidos verbalmente. Com essa conduta, o icônico representante da imagem do eu – o espelho –, tão presente na mitologia (mito de Narciso) e na literatura (como no conto “O espelho”, de Machado de Assis, por exemplo) – é banido da vida da personagem. Veja-se, na cena abaixo, como ele se blindava desse conflito.

– Se me visse bonito ficaria com medo de perder a beleza; e se me visse feio ficaria com ódio às coisas belas. Assim não tenho medo nem ódio

[...]

– A minha beleza é atualizada a cada instante pela cara dos outros.

Por vezes, depois de se cruzar com alguém que desviava os olhos, o senhor Valéry, percebendo, passava a mão pelo seu cabelo, penteando-se ao mesmo tempo que procurava um outro rosto dentro de si próprio, agora mais agradável (Tavares, 2004, p. 49-50).

Desse trecho se capta que a autoestima e o julgamento do outro ainda lhe interessam, mas não por sentir apreço pela opinião alheia, mas para “atualizar” a impressão que o viandante demonstra ao vê-lo. Em verdade, esse procedimento recrudescer o seu narcisismo e, ademais, com a adoção de um discurso falacioso sobre a sua aparência, ele foge da armadilha que o espelho poderia lhe provocar, caso ele projetasse a sua face na lâmina refletora.

A ausência do desenho do espelho valida o temor herdado de alguns dos povos antigos que evitavam o espelho para não se encontrar com o Outro Eu. É esse medo ancestral que domina o senhor Valéry. Ele não pode se desenhar no espelho porque receia nele se olhar. Esquiva-se desse encontro para não ser surpreendido pelo conflito identitário.

Considerações finais

Do exposto, concluo que a articulação das duas mídias, a literatura e o desenho, figura “em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto” (Rajewsky, 2012, p. 24). A presença dos discursos verbal e visual exerce várias funções na narrativa, como se viu no exame do texto.

O discurso visual pode operar como índice comprobatório do que foi apresentado *in evidentia* na argumentação do discurso verbal. Nesses casos se captura o empenho da personagem em ser clara na explanação, sustentando o seu ponto de vista, usando da lógica matemática, em especial, da geometria. Apreendem-se nesse jogo de combinação de mídias: sua vaidade, sua autoestima, prezando estar com a razão, exibindo-se superior aos demais. Quando essas estratégias não surtem efeito positivo, o senhor Valéry fecha-se em sua redoma e nela deprecia o outro, ignora-o. Neste último comportamento se encontra o fio que leva à distância abissal que separa a personagem de seus vizinhos.

Outra função do discurso visual junto ao verbal funda-se no discurso alienante, patológico, que comparece pela primeira vez no capítulo “O animal doméstico”, depois, em um crescendo, surge em “Os sapatos” e, acentuando uma fronteira fluida entre alienação e devaneio, surge o capítulo “O casamento”, no qual não se sabe se o protagonista imagina viver com o(a) cônjuge ou se este(a) vive encarcerado(a) em sua casa, com a identidade apagada.

Em síntese, os dois códigos trabalham para mostrar o percurso da personagem que evolui da tentativa de interação com o outro e, aos poucos, vai separando-se deste até o reificar. Por fim, avança para a desagregação de sua própria identidade. A ausência do código visual no capítulo “O espelho”, embora rompa com o modelo de composição eleito por Tavares, não desinstala a perfeita convergência entre a forma e o conteúdo inscritos na narrativa, pois essa ocorrência aponta para a recusa de enfrentamento do outro lado de si e do autoconhecimento. Nessa marcha, a narrativa deságua na aporia.

Desse viés, a combinação entre as duas mídias colabora para construir sentidos no drama do protagonista, que, em certa medida, se vincula às questões tratadas por Zygmunt Bauman em *Amor líquido* (2004). Enquanto o sociólogo polaco discute esse estado nas interações virtuais, Gonçalo Tavares trata das relações humanas privilegiando uma personagem do mundo contemporâneo, para discutir a errância desse ser que também se furta a manter relações próximas, afetivas, e fragmenta-se em um mundo de solidão e tristeza, condição representada por ele no final do último capítulo como um quadrado constituído de pequenos pedacinhos.

Figura 9: Desenho de Rachel Caiano



Fonte: Tavares (2004)

Referências

BAUMAN, Z. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. (org.). **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1996, v. 1, p. 165-196.

GUMBRECHT, H. U. O campo não hermenêutico ou materialidade da comunicação. **Teresa**: revista de Literatura Brasileira. São Paulo, n. 10-11, p. 388-409, 2010. Disponível em: <https://revistas.usp.br/teresa/article/view/116873>. Acesso em: 25 out 2024.

GUMBRECHT, H. U. O campo não-hermenêutico ou a materialidade da comunicação. In: ROCHA, João Cezar de Castro (org.). **Corpo e forma**. Ensaaios para uma crítica não-hermenêutica. Rio de Janeiro: Editora da UERJ, 1998, p. 137-151.

ISER, W. **O ato de leitura**: uma teoria do efeito estético. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1996, v. 1.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio**: ensaios sobre o individualismo contemporâneo. Tradução de Theresinha Monteiro Deutsch. Barueri: Manole, 2005.

LUHMANN, Niklas. **Die Gesellschaft der Gesellschaft**. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997a.

LUHMANN, Niklas. **Die Kunst der Gesellschaft**. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997b.

RAJEWSKY, I. O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. *In*: DINIZ, Thaïs F. N.; REIS, Eliana Lourenço de Lima (org.). **Intermedialidade e Estudos interartes**. Desafios da arte contemporânea. Tradução de Thaïs F. N. Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, v. 1, p. 15-46.

SCHLEIERMACHER, Friedrich. **Hermenêutica**: arte e técnica da interpretação. Tradução e apresentação de Celso Reni Braida. Petrópolis: Vozes, 1999.

SONTAG, S. **Contra a interpretação**. Tradução de Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: L&PM, 1987.

TAVARES, G. M. **O Senhor Valéry**. Desenhos de Rachel Caiano. Porto Alegre: escritos, 2004.

Capítulo 3

AS AUSÊNCIAS SIGNIFICATIVAS DE *SOUNDTRACK* (2017): UM PROJETO TRANSMÍDIA

Camila Augusta P. de Figueiredo
(Universidade Federal de Minas Gerais–UFMG)

Os objetos não são o que são, o homem não é o que
ele é, ele é o que ele não é.

Jean-Paul Sartre, *O ser e o nada*

O filme brasileiro *Soundtrack* (2017), roteirizado e dirigido por Bernardo Dutra e Manitou Felipe, conta a história de um fotógrafo em seu processo artístico. O protagonista, Cris (Selton Mello), decide viajar para uma estação de pesquisa polar com o objetivo de tirar autorretratos que seriam acompanhados por uma trilha sonora pessoal. Ele pretende capturar seus estados emocionais em diferentes momentos, com cada foto associada a uma música específica. Essa combinação de imagem e som seria exibida em uma futura exposição artística.¹

¹ Agradeço a Julio Uchoa, Om.art e Ananã Produções que gentilmente cederam o roteiro do filme, o catálogo da exposição, peças de marketing, as fotografias tiradas por Oskar Metsavaht e a *playlist* das canções da exposição do MIS/SP para esta pesquisa.

O filme foi bem recebido pela crítica brasileira e internacional, que destacou, entre outros elementos, a excelente atuação de Selton Mello, a boa interação com os outros atores, a ótima trilha sonora e a ambientação, que conseguiu reproduzir satisfatoriamente o cenário polar, embora tenha sido gravado em um estúdio no Rio de Janeiro com neve artificial.

Do ponto de vista narrativo, o filme aborda a importância da arte e a fragilidade das relações humanas, em especial, aquelas construídas sob rigorosas condições de isolamento, num local inóspito. O ambiente hostil da estação polar serve como pano de fundo para uma jornada emocional profunda, na qual Cris interage com um grupo de cientistas de diferentes nacionalidades – o inglês Mark, o chinês Huang, o brasileiro Cao e o islandês Rafnar –, cada um envolvido em sua própria pesquisa. Ao longo do filme, são revelados detalhes sobre as vidas dos personagens, especialmente sobre suas motivações e dificuldades, que se relacionam com a própria jornada de Cris. A ausência de informações imediatas cria um enigma ao longo da narrativa, que vai se desvendando aos poucos.

Além de tratar do fazer artístico e do sentido da vida, *Soundtrack* é, antes de tudo, uma história em que as ausências são evidenciadas. As diversas lacunas abertas intencionalmente ao longo do filme – lacunas narrativas, sonoras e até mesmo metafísicas – se impõem como um desafio interpretativo ao espectador. Em uma reversão da lógica natural do cinema, pode-se dizer que *Soundtrack* é um filme que produz significado pelas imagens e pelos sons ausentes. Este estudo busca analisar como as ausências e, em especial, o silêncio fornecem material para a criação de um projeto transmídia que se torna um mecanismo fundamental no desenvolvimento da narrativa.

As lacunas narrativas de *Soundtrack*

Como dito anteriormente, um dos aspectos mais marcantes de *Soundtrack* é a maneira como as lacunas – tanto narrativas quanto sonoras – são exploradas para criar sentidos. De maneira sistemática, *Soundtrack* nos apresenta certas situações narrativas sem uma explicação prévia ou completa. As ausências estão presentes no enredo, com partes de informação que são reveladas gradualmente. Num primeiro exemplo, logo depois que Cris chega ao alojamento, ele organiza seus equipamentos fotográficos de olhos fechados, como num ritual. O roteiro do filme descreve a cena da seguinte maneira:

Cris entra no quarto e acende a luz. O cômodo é pequeno, muito simples e sem decoração alguma. Só existem os elementos básicos. Cama, travesseiro, uma pequena mesa, uma cadeira e um banheiro compacto. Ele observa tudo atentamente, fecha os olhos e entra.

Primeiro ele coloca a mala na cama, vai até o banheiro, acha o sabonete, abre, lava as mãos, volta até a cama, abre a mochila e começa a tirar os equipamentos, sempre de olhos fechados. Em cima da cama, com uma organização simétrica, vemos a câmera, microfone, lentes e rolos de filme. Alguém bate na porta e ele abre os olhos (Dutra; Manitou, 2017, p. 5).

É somente mais tarde, no último terço do filme, que descobrimos que sua mãe era cega e que nunca viu as fotos que tirou. O ato de fechar os olhos seria, portanto, uma tentativa de se aproximar da sua mãe:

CRIS: Quando eu tinha 16 anos, minha mãe me colocou em uma aula de fotografia e, a partir disso, fui para as artes.

MARK: Ela te apoiava naquela época?

Cris fica meio desconcertado com a pergunta, sem saber como explicar.

MARK: Deixa eu adivinhar. A maior fã do seu trabalho, né?

CRIS: Ela me ajudou. Mas ela nunca viu meu trabalho. Na verdade, ela era cega (Dutra; Manitou, 2017, p. 55, tradução nossa).²

Observamos situação similar quando o cientista Huang fornece a Cris um vídeo com instruções de segurança que todos os habitantes da base precisam assistir. Ao fazer isso, logo no início do filme, Huang é rude com Cris, sem motivo aparente.

O vídeo na televisão chega ao final junto com os noodles. Huang se levanta e entrega um kit para Cris.

HUANG: Você tem alguma pergunta?

CRIS: Você sabe a que horas nasce o sol?

HUANG: Você prestou atenção no vídeo?

CRIS: Sim.

HUANG: Pergunte ao Mark. Ele é o meteorologista.

O Chinês resmunga algo sem olhar demonstrando estar sem paciência, enquanto vai até a lixeira (Dutra; Manitou, 2017, p. 13-14, tradução nossa).³

É só mais ou menos na metade do filme que descobrimos que Huang foi denunciado ao governo chinês por um artista, “*a guy from arts*” (Dutra; Manitou, 2017, p. 38), tal como Cris. Esse tipo

2 O roteiro original do filme, fornecido pela produção, possui partes explicativas em português e falas de personagens em inglês (quando há pessoas de nacionalidades diferentes conversando) e em português (quando dois personagens brasileiros conversam). No original: “CRIS: *When I was 16, my mother put me in a photography class and from that I went to arts.* MARK: *Did she support you back then?* Cris, fica meio desconcertado com a pergunta, sem saber como explicar a pergunta. MARK (CONT'D): *Let me guess. Biggest fan of you work, hum?* CRIS: *She did help me. She's never seen my work though. Actually she was blind.*”

3 No original: “O vídeo na televisão chega ao final junto com os noodles. Huang se levanta e entrega um kit para Cris. HUANG: *Do you have any questions?* CRIS: *Do you know what time the sunrise is?* HUANG: *Did you pay attention to the video?* CRIS: *Yes.* HUANG: *Ask Mark. He's the weatherman.* O Chinês resmunga algo sem olhar demonstrando estar sem paciência, enquanto vai até a lixeira.”

de lacuna cria uma tensão narrativa, mantendo o espectador engajado na tentativa de entender as motivações dos personagens.

A última lacuna narrativa que nos serve de exemplo se refere à ausência ou ao desaparecimento do fotógrafo ao final do filme. Na noite de Réveillon, Cris e Mark confraternizam fora dos contêineres que lhes servem de abrigo. Sentados em cadeiras, eles bebem e acendem sinalizadores para celebrar a chegada do ano novo. A cor vermelha, emitida pelos sinalizadores, contrasta com o escuro da noite e com o branco da neve. Cris capta esse efeito visual interessante com suas lentes. Ao acordarem no dia seguinte, os pesquisadores se dão conta da ausência de Cris. Apesar de todos os esforços nas buscas, o artista não é encontrado.

Alguns meses depois de seu desaparecimento, a exposição que Cris pretendia fazer é montada e alcança notoriedade mundo afora. Uma suposição é de que a doença que afetou a visão da mãe de Cris seja hereditária, hipótese que é corroborada por uma cena logo no início do filme, em que Cris e um colega ouvem juntos uma música. Ao perguntar de quem seria, o colega responde que era de Moondog, um músico de jazz americano que tocava nas ruas de Nova York e era cego. Ele completa:

HOMEM VELHO: Então, havia milhares de transeuntes que não tinham ideia de que esse cara excêntrico aparentemente sem-teto era um artista único. Ele era o cego, mas, de certa forma, a maioria das pessoas não conseguia vê-lo. [...] Mesmo sendo cego e quase sem-teto, no final, ele teve reconhecimento por sua conquista (Dutra; Manitou, 2017, p. 6-7, tradução nossa).⁴

4 No original: "OLD MAN: So, there were these thousands of passersby who had no idea that this seemingly homeless eccentric guy was this unique artist. He was the blind one, but in a way, most people wasn't able to see him. [...] Even though he was blind and almost a homeless, in the end, he had recognition of an achievement."

Ao perceber os primeiros sinais, talvez o artista tenha decidido ver o seu próprio retrato enquanto pode; e a música que estaria ouvindo nesse momento o ajudaria a lembrar da imagem fotográfica quando não pudesse mais enxergar.

As lacunas sonoras de *Sountrack*

Além das informações sobre os personagens que são inicialmente retidas, percebe-se outro tipo de ausência: a de empatia dos cientistas. A estação polar é um local de isolamento extremo, tanto físico quanto emocional. Este ambiente é utilizado de forma inteligente pelos diretores para refletir o estado interno dos personagens. A relação de Cris com os cientistas passa por diferentes fases, começando com desconfiança e até certo desprezo, especialmente pela diferença de suas motivações: enquanto os cientistas estão ali por realizarem pesquisas climáticas e biológicas, Cris parece ter um propósito mais abstrato, voltado para a arte e para a expressão pessoal. No início, essa diferença causa estranhamento, com alguns dos cientistas questionando a utilidade e a relevância do trabalho de Cris. Em um dado momento, por exemplo, um dos cientistas pergunta: “Se precisava de um fundo branco e minimalista, por que não usou uma parede branca de casa?” (Soundtrack, 2017, 58 min 42s, tradução nossa).⁵ O confronto de visões entre arte e ciência é um dos pontos centrais da trama.

No entanto, ao longo do filme, os cientistas começam a entender que a arte de Cris tem seu próprio valor e uma conexão emocional entre eles e Cris é estabelecida por meio da música. Essa mudança de perspectiva ocorre quando Mark e os colegas percebem a sensibilidade do artista em selecionar músicas que capturam momentos específicos de maneira precisa. Um dos episódios ocorre da seguinte maneira:

5 No áudio original do filme: *If he wanted a white, minimum background to take pictures, why didn't he just use a white wall in his house?* Essa fala, embora esteja no filme, não se encontra no roteiro.

CRIS: Sabe de uma coisa?

Vou te mostrar essa montanha de três maneiras diferentes agora.

Mark olha curioso e coloca os fones. Cris passa o dedo no scroll e depois aperta o botão do seu Ipod.

CRIS: Primeiro. Natureza.

Ouvimos a música junto do inglês. Mark sorri balançando a cabeça.

MARK: Faz sentido.

CRIS: Agora, olhe para a mesma montanha de novo. Desta vez você vai sentir algo diferente. Lar.

Uma música sensível e a imensidão da montanha tocam o inglês. Mark se emociona chegando às lágrimas.

MARK: Desgraçado.

Mark sorri se recompondo. Ele passa a mão nos olhos. Cris escolhe uma outra música e aponta para a montanha. Ele aperta o botão e o som explode nos fones. Mark embarca imediatamente no *mood* da trilha.

MARK: *Snowboarding*.

Cris sorri (Dutra; Manitou, 2017, p. 29-30, tradução nossa).⁶

É curioso perceber que, enquanto o roteiro previu uma cena em que Mark se imagina vestido com roupas de *snowboard* e uma prancha nos pés, o filme suprimiu essa cena, deixando o espectador sem a referência sobre a imagem que Mark imaginou ao escutar a música proposta por Cris. O espectador também fica sem a referência sonora, pois

6 No original: "CRIS: *You know what? I'll make you see that mountain in three different ways now.* Mark olha curioso e coloca os fones. Cris passa o dedo no *scroll* e depois aperta o botão do seu Ipod. CRIS (CONT'D): *First. Nature.* Ouvimos a música junto do inglês. Mark sorri balançando a cabeça. MARK: *It makes sense.* CRIS: *Now, look at the same mountain again. This time you'll feel different tho. Home.* Uma música sensível e a imensidão da montanha tocam o inglês. Mark se emociona chegando às lágrimas. MARK: *Bloody bastard.* Mark sorri se recompondo. Ele passa a mão nos olhos. Cris escolhe uma outra música e aponta para a montanha. Ele aperta o botão e o som explode nos fones. Mark embarca imediatamente no *mood* da trilha. [...] MARK: *Snowboarding.* Cris sorri."

não se sabe quais foram as músicas escolhidas por Cris para suscitar as três diferentes sensações à mesma imagem da montanha. Nos momentos em que Mark coloca o *headphone*, nenhuma música é ouvida.

A mesma coisa acontece em outra cena em que Mark pede a Cris uma trilha sonora para incentivá-lo no seu treino de bicicleta:

MARK: Ei, eu realmente gostei daquela trilha sonora que você fez pra mim outro dia. Escolhe uma música pra eu pedalar.

Cris dá um sorriso e entra na brincadeira do inglês. Ele começa a passar o dedo no controle do iPod.

CRIS: Tour de France ou desempenho?

MARK: Que se dane a França! Desempenho!

Mark começa a pedalar de forma concentrada enquanto ouvimos a música. Cris observa o inglês em silêncio (Dutra; Manitou, 2017, p. 57, tradução nossa).⁷

Embora o roteiro mencione que “ouvimos a música”, novamente o filme diverge do roteiro, pois o espectador não tem acesso à música que está sendo tocada no *headphone* que Mark usa enquanto pedala.

Expandindo os territórios da mídia filmica: a narrativa transmídia

O silêncio é uma presença constante e simbólica no filme, especialmente em momentos de introspecção de Cris. A trilha sonora, por outro lado, é usada de forma contida, muitas vezes ausente nos momentos em que o espectador esperaria ouvir as músicas que os personagens estão ouvindo. Isso cria uma sensação de desconforto

⁷ No original: “MARK (CONT'D): Hey, I really liked that soundtrack thing you did for me the other day. Pick me a tune for bike ride. Cris, dá um sorriso e embarca na brincadeira do inglês. Ele começa a passar o dedo no controle do IPOD. CRIS: Tour de France or Performance? MARK: Fuck France! Performance! Mark começa a pedalar de forma concentrada enquanto ouvimos a música. Cris observa o inglês em silêncio.”

e distância, ao mesmo tempo em que aumenta a imersão no isolamento emocional dos personagens.

O filme escolhe não revelar ao espectador nenhuma das músicas que os personagens ouvem enquanto usam *headphones*, incluindo as que Cris ouve enquanto tira as suas fotos. Nesses momentos, há uma alternância entre o silêncio quase total e a trilha sonora do filme. De forma semelhante, não vemos a maioria das imagens captadas pelas lentes da câmera do personagem. Apenas em três momentos (aos 76, 88 e 94 minutos do longa-metragem) temos uma visão que é supostamente a das fotografias, junto com o clique da câmera, ou seja, o ponto de vista da câmera cinematográfica coincide com o da câmera fotográfica de Cris.

Destaco brevemente o conceito de “ponto de escuta”, expressão cunhada por Michel Chion (1990) em alusão a “ponto de vista” para designar o lugar que o espectador-ouvinte ocupa a partir da perspectiva criada pelo som transmitido na cena. No caso de um ponto de escuta subjetivo, o espectador assume a perspectiva de escuta do personagem, ou seja, o espectador escuta exatamente o que o personagem ouve. Esse é o caso do filme *Blow Out* (Um tiro na noite), de Brian de Palma (1981), em que espectador ouve exatamente os mesmos sons que o personagem de John Travolta capta em seus *headphones* e que, ao longo do filme, o tornarão testemunha auditiva de um crime.

E também é o caso de *The Conversation* (A conversação), de Francis Ford Coppola (1974), caso em que o espectador ouve a gravação de uma conversa sobre um possível plano de assassinato. Ao contrário desses dois exemplos, em *Soundtrack* não temos um ponto de escuta subjetivo. Em outras palavras, não se ouvem, em nenhum momento, as músicas que Cris escuta enquanto tira suas *selfies*. O mesmo se aplica a outros personagens, quando usam *headphones*.

Abro aqui um parêntese para destacar o papel fundamental exercido pelo som e pela sua ausência no filme. O próprio título já nos deixa antever essa relevância, porém o aspecto comunicacional do som é ainda mais escancarado aos 40 minutos do longa-metragem, momento em que o diálogo e o som do ambiente são totalmente suprimidos e passamos a contar apenas com as imagens. Experimentos evidenciando a modalidade sensorial da mídia sonora não são raros ao longo da história do cinema.

Em *Wochenende* (Fim de semana), curta de 1930, de Walter Ruttmann, temos exatamente o oposto: um filme sem imagens, com uma colagem de sons do ambiente da jornada de um trabalhador alemão num final de semana. Em 1964, Jean-Luc Godard brinca com as possibilidades do som no filme *Bande à part* (Banda à parte), quando um dos personagens propõe um minuto de silêncio. Como espectadores somos surpreendidos pela supressão total do som durante alguns segundos, não somente das falas dos personagens, mas também dos sons do ambiente em que eles se encontram. Em *Soundtrack*, porém, essa completa ausência de som na cena não acontece “dentro do filme” na medida que não é “percebida” pelos personagens, que continuam conversando e se movimentando. O resultado evoca uma sensação explicada por Robert Stam (2011, p. 239): “Dado que o som penetra e ocupa o espaço, provoca uma estranha sensação de presença aumentada [...], assistir a um filme sem o som produz uma estranha sensação de achatamento [da realidade]”.

Assim, o conceito de “ponto de escuta” destaca a perspectiva sonora no cinema, em que a ausência de som ou a sua manipulação afeta diretamente a experiência do espectador. Em *Soundtrack*, os momentos em que Cris e Mark escutam música através de fones de ouvido sem que o espectador tenha acesso ao que eles ouvem representam uma quebra deliberada desse ponto de escuta subjetivo, desafiando a imersão sensorial habitual.

O silêncio pode ser classificado como uma “ausência significativa”, em que a falta de som ou imagem não é acidental, mas intencional, assumindo um papel ativo na construção de significado. Como não acidentais, evitáveis, intencionais e relativamente não convencionais, como Werner Wolf (2019) as descreve, essas ausências de significantes ausentes são potencialmente significativas.

Ainda de acordo com Werner Wolf, a ausência aural é um tipo comum de ausência em música, no discurso falado e, em alguns casos, no filme sonoro. O autor explica que:

No discurso falado, tanto na vida real quanto no drama, a ausência auditiva pode ocorrer, por exemplo, na forma de pausas retóricas, indicando emoções avassaladoras ou que algo importante está por vir. O cinema sonoro pode, além disso, fazer uso da ausência auditiva em seus diversos componentes sonoros: além das pausas no discurso dos personagens e a cessação surpreendente de efeitos sonoros previamente presentes, a trilha sonora do filme também pode parar de forma conspícua, destacando a trilha sonora não musical ou outros elementos do filme. Além disso, ambos os modos, som e música, podem simultaneamente produzir um silêncio impactante (Wolf, 2019, p. 21, tradução nossa).⁸

Tratando especificamente do silêncio musical em filmes, Saskia Jaszoltowski explica que, para que a ausência seja percebida como significativa, ela precisa de um enquadramento contextual, ou seja, o silêncio precisa ser visto a partir de um enquadramento musical: “O

8 No original: “In spoken discourse, both in life and drama, aural absence may, for instance, occur in the form of rhetorical pauses, indicating overwhelming emotions or that something important will follow. The sound film may, in addition, make use of aural absence in its various aural components: aside from pauses in the characters’ speech and the surprising cessation of previously present sound effects, film music may also conspicuously stop, thus foregrounding the non-musical sound track or other elements of the film. Moreover, both modes, sound and music, may concomitantly produce a shocking silence.”

significado emerge do silêncio quando a música é evitada em um contexto que geralmente apresenta sons musicais” (Jaszoltowski, 2019, p. 88, tradução nossa).⁹ Em *Soundtrack*, a expectativa do espectador de ouvir as músicas no *headphone* de Cris é frustrada.

Essa decisão, no entanto, é proposital e faz parte de um projeto que vai expandir a narrativa para além dos limites da mídia fílmica. Isso porque *Soundtrack* é, na verdade, um projeto transmídia que vai preencher as lacunas do filme por meio de uma exposição em que as fotos tiradas pelo artista são colocadas lado a lado com as músicas que ele ouvia naquelas ocasiões. A exposição foi realizada no Museu da Imagem e do Som (MIS), em São Paulo, entre 21 de junho e 16 de julho de 2017, ao mesmo tempo em que o filme foi lançado nos cinemas.

A transmídia é um fenômeno cultural de conceitos com raízes muito antigas que, no entanto, se desenvolveu e proliferou com maior intensidade recentemente, em razão das novas possibilidades de interação entre as mídias digitais. A área de estudos sobre a transmídia (*Transmedia Studies*) tem um forte caráter interdisciplinar, com perspectivas relacionadas às pesquisas de comunicação e jornalismo, marketing e *branding*, educação, narratologia e intermedialidade.

Embora não tenha sido o primeiro a utilizar o termo, foi por meio da definição de Henry Jenkins que a narrativa transmídia (em inglês, *transmedia storytelling*) se consolidou nessas diferentes áreas do conhecimento. De acordo com o autor (Jenkins, 2009, p. 138), a expressão designa a utilização de várias plataformas midiáticas que convergem para contar uma história, sendo que cada nova plataforma contribui de forma distinta para tal. A partir da noção de Jenkins, ficou conhecida como franquia ou projeto transmídia aquela iniciativa que se desenvolve no âmbito de um plano elaborado e executado a partir de um mesmo produtor ou grupo de produtores, concebido para ser consumi-

9 No original: “Meaning emerges from silence when music is avoided in a context that usually features musical sounds.”

do de uma maneira coordenada, e que mantém uma visão conceitual e estética de mundos coesa em todas as mídias que utiliza. Em um dos formatos mais comuns de franquia transmídia, temos um produto de mídia central (a *mothership*, nave-mãe, em português) que estabelece a narrativa principal e que será suplementada por outras mídias tais como jogos digitais, histórias em quadrinhos, animações etc. Essas plataformas secundárias oferecem ao público, portanto, outros pontos de acesso à franquia, desenvolvendo, por exemplo, histórias de personagens secundários, apresentando outras perspectivas dos eventos narrados ou ainda servindo de ligação temporal e narrativa entre um filme e sua sequência. Combinadas, essas plataformas de mídia contarão uma versão expandida da história da nave-mãe.

Pela sua natureza, portanto, pode-se afirmar que uma das principais características da transmídia é o fato de que ela opera por meio da criação e do preenchimento de espaços lacunares da narrativa. Ou seja, a essência do fenômeno está justamente na ideia de que certos detalhes e informações ausentes em uma mídia podem se fazer presentes em outras mídias relacionadas.

Soundtrack, portanto, vai além do filme, utilizando uma estratégia transmídia para expandir sua narrativa por meio da exposição. De frente para a fotografia, o visitante tinha à sua disposição um fone de ouvido para escutar a música enquanto observava a imagem (Figuras 1 e 2). Durante a exposição, foi revelado que as fotos em que Cris aparece foram tiradas por Oskar Metsavaht e as canções que ele ouviu foram escolhidas pelos diretores do longa-metragem desde a concepção do projeto, conforme explica o produtor Julio Uchôa: “Antes de filmar a gente tinha um site com todas as músicas, toda a trilha que o Cris teria no seu iPad [*sic*]” (Reynaud, 2017).

Figura 1: Exposição no MIS/SP. Foto do catálogo digital da exposição



Fonte: Divulgação/Oskar Metsavaht

Figura 2: Foto de *making of* para a exposição



Foto: Mariana Vianna/Ananã Produções

Assim, temos uma lacuna do filme que é suprida pelas fotos e músicas disponíveis na exposição, que passa a ser, então, uma extensão transmídia dele. Apenas os espectadores do filme que foram à exposição saberão a exata correspondência entre o instante fotográfico e a ambientação sonora da perspectiva subjetiva de Cris.

Conclusão

Soundtrack utiliza o silêncio e a ausência significativa como ferramentas narrativas essenciais, tanto para refletir sobre o isolamento e a introspecção do personagem quanto para desafiar as convenções do cinema tradicional. Servindo como ganchos que expandem o mundo ficcional para o mundo real, esses silêncios e essas ausências no filme também causaram uma ruptura na percepção natural de que um filme é um produto midiático completo ou autossuficiente, ou de que todas as informações necessárias à melhor interpretação possível por parte dos espectadores estão presentes na mídia fílmica. Assim, como expansão transmídia, a exposição museológica promove uma reconfiguração das experiências sensoriais e cognitivas em relação ao filme e à narrativa ficcional.

É interessante a relação entre as ausências e os silêncios do filme, e a maneira escolhida para contar essa história. A opção dos diretores de preencher certas brechas da narrativa por meio de um projeto transmídia – que ontologicamente se apoia na percepção e no preenchimento desses espaços – nos leva, inclusive, a pensar que talvez tenha sido a recepção transmídia pretendida que tenha determinado as escolhas do roteiro. Assim, especula-se que talvez a escolha pelo desenvolvimento transmídia tenha sido central para determinar como a história seria narrada.

O enredo de *Soundtrack* é um estudo profundo sobre as ausências, tanto físicas quanto emocionais, e sobre a busca por significado em um mundo que muitas vezes se recusa a fornecer respostas claras. A combinação de arte, ciência, silêncio e isolamento cria um panorama complexo em que cada personagem lida com suas próprias questões internas, refletidas pelo ambiente implacável do círculo polar. A ausência final de Cris e a natureza incompleta da experiência fílmica – que se expande para outras mídias – são escolhas deliberadas dos cine-

astas para subverter as expectativas e envolver o público de maneiras novas e imersivas.

Referências

BANDE À PART; Direção e roteiro: Jean-Luc Godard. Produção: Philippe Dussart. França: Columbia Pictures, 1964. 97 min.

BLOW OUT; Direção e roteiro: Brian de Palma. Produção: George Litto. Estados Unidos: Filmways Pictures, 1981. 108 min.

CHION, M. **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York: Columbia UP, 1990.

DUTRA, Bernardo; MANITOU, Felipe (identificados como 300ml). **Roteiro de Soundtrack**. [S.l.:s.n.], 2017.

JASZOLTOWSKI, S. On the Impact of Voids: Musical Silence and Visual Absence in Film. In: WOLF, W.; BALESTRINI, N.; BERNHART, W. (org.). **Meaningful Absence across Arts and Media: The Significance of Missing Signifiers**. Leiden; Boston: Brill/Rodopi, 2019. p. 87-100.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandrina. São Paulo: Aleph, 2009.

REYNAUD, Nayara. *Soundtrack: imortalizando trilhas na neve efêmera*. **Nervos**, [S.l.], 13 jul. 2017. Disponível em: <https://www.nervos.com.br/post/2017/07/13/critica-soundtrack>. Acesso em: 29 nov. 2024.

SARTRE, Jean-Paul. **SARTRE, Jean-Paul. O ser e o nada. 20ed. Tradução de Paulo Perdigão. Petrópolis: Vozes, 2011. O ser e o nada**. Petrópolis: Vozes, 2011. SOUNTRACK; Direção: 300ml. Intérpretes: Selton Mello, Ralph Ineson, Seu Jorge, Lukas Loughran, Thomas Chananing. Roteiro: 300ml. Produção: Ananã Produções. Brasil: Imagem Filmes; MGM/Orion, 2017. 105 min.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2011.

THE CONVERSATION; Direção e roteiro: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1974. 113 min.

WOCHENENDE; Direção Walter Ruttmann. Sem Roteiro. Produção: Reichsrundfunk Gesellschaft e Berliner Funkstunde. Alemanha: Studio

Triergeron Musik AG, 1930.12 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LrkN7oektCM>. Acesso em: 20 jan. 2024.

WOLF, W. Introduction: Meaningful Absence across Media: The Potential Significance of Missing Signifiers. *In*: WOLF, W.; BALESTRINI, N.; BERNHART, W. (org.). **Meaningful Absence across Arts and Media: The Significance of Missing Signifiers**. Leiden; Boston: Brill/Rodopi, 2019. p. 1-31.

ANEXO

**Correspondência entre as fotografias e as músicas, conforme
exposição no Museu da Imagem e do Som, SP.**

Fotografia	Música
 Self-Portrait I Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Dissolve</i> Artista: Emptyset
 Self-Portrait II Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Momento, Pt. 6: Coda</i> Artista: Emika

 Self-Portrait III Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Sesom</i> Artista: Anna Rose Carter
 Self-Portrait IV Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Then the Quiet Explosion</i> Artista: Hammock
 Self-Portrait V Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Open window (for piano)</i> Artista: Yuichiro Fujimoto

 Self-Portrait VI Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Frère Jacques</i> Artista: Lullatone
 Self-Portrait VII Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>Path 5</i> Artista: Max Richter
 Self-Portrait VIII Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	<i>If Vanishing</i> Artista: Moon Ate the Dark

Reprodução não autorizada (direito de imagem). A foto mostra o personagem Cris, de costas, com os braços levantados, correndo em meio à fumaça de sinalizadores. O momento corresponde à cena localizada a 1h27min a partir da exibição inicial do título do filme na tela. Self_Portrait_IX Foto: Divulgação/Oskar Metsavaht	Música: <i>Primary Balloon Landing</i> Artista: Clark
---	--

Capítulo 4

HISTÓRIAS URBANAS, NARRATIVAS IMERSIVAS¹

Eunice Ribeiro
(Universidade do Minho)
Xaquín Núñez Sabarís
(Universidade do Minho)

Introdução: a temática cidadina e as novas oficinas narrativas

A incidência do tema urbano nas mais recentes narrativas ficcionais, literárias, fílmicas ou televisivas, volta a trazer à luz a questão do papel crítico da arte e da sua relação com o real. Se, na literatura europeia da segunda metade do século XIX e inícios do XX, a cidade se constitui enquanto lugar simbólico do progresso civilizacional e da modernidade burguesa, alimentando uma geopoética do tédio e da alienação, até ao ponto de absorver qualidades performativas de verdadeira personagem e se tornar propensa a um “tratamento antropomórfico” (Reis, 2018, p. 114), a ficção contemporânea regressa à temática cidadina para uma reflexão filosófica sobre os traumas das sociedades

1 O texto deste capítulo, seguindo a orientação da coleção em que se insere a presente publicação, não foi submetido ao trabalho de tradução e se manteve no português de Portugal, da maneira como o usam os autores.

pós-capitalistas. A violência, a solidão, a pobreza (económica e moral), a marginalidade como fenómenos típicos das atuais metrópoles despersonalizadas e desumanizadas, surgem como tópicos recorrentes das *novas narrativas* que refletem e comentam — ora na clave (neo) realista, ora na do fantástico e do distópico — os avatares mais recentes do projeto capitalista e do seu modelo de sociedade tecnocrata, sofisticada e hiperconectada, sem lugar para os dilemas e as pequenas misérias individuais do ser humano comum.

Referindo-se às novas cartografias da cidade no caso da ficção espanhola das primeiras décadas do século XXI, Gil González (2011, p. 306) assinala, como indício de uma possível mudança de paradigma narrativo, a hipertrofia da componente espacial associada à representação de espaços e personagens urbanos marcados, ambos, pela solidão. A dimensão política dessa urbanidade, de um certo ponto de vista ‘monstruosa’, traduzindo-se em profundas alterações comportamentais e emocionais dos indivíduos, cada vez mais desamparados face ao poder e à vigilância que sobre eles exercem estas gigantescas estruturas de produção e consumo, tem sido recorrentemente tematizada não só por escritores, mas também por inúmeros outros artistas. José Luis Molinuevo, professor de Estética e autor do blogue *Pensamiento en imágenes* (Molinuevo, 2024), sintetiza com grande lucidez crítica alguns dos pontos comuns às mais diversas representações artísticas dos espaços metropolitanos contemporâneos que os identificam enquanto lugares — ou não-lugares — diferenciais:

A aglomeração de obras de arte sobre estes espaços e a insistência em todas as suas manifestações sobre: 1) sua frieza; 2) sua relação com modos de vida que — não importa o que diga Canclini, eu estou com Bauman — tendem ao nômade, será que eu vivo fora; 3) sua estrutura de alienação pessoal e de relação com a televisão e formas de controle (imigração, câmeras, alfândegas, corredores só de ida etc.); 4) sua associação

imediate com a incomunicabilidade, apesar de serem lugares de “comunicação de espaços” etc., fazem-me pensar que estamos ante algo muito distinto de qualquer outro espaço atual (Molinuevo *apud* Gil González, 2011, p. 309, tradução nossa).²

Como uma imensa cartografia ‘em rede’, a cidade, na era da globalização e da *internet*, constitui simultaneamente uma mensagem ilegível e um espaço de alienação e incomunicação que a literatura mais recente tem problematizado a partir de formas e práticas intermediais potenciadoras da interação com o leitor.

Os dois casos que aqui comentaremos—as obras: *Três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo* (2021), criada por David Santos sob o pseudônimo Noiserv e *Os suicidantes* (2023), de Diego Ameixeiras e Tomás Guerrero –, oriundos respetivamente da literatura portuguesa e da literatura galega dos últimos cinco anos, constroem experiências de leitura imersivas e emocionalmente fortes a partir de oficinas narrativas muito distintas, alheias, porém, uma e outra, ao meio virtual. Expandindo as potencialidades do formato e do suporte físico do livro impresso, no caso de Noiserv, ou disponibilizando aos leitores não só o produto narrativo final, mas ainda as fases preparatórias da confeção do guião e dos esboços, no caso da novela gráfica de Diego Ameixeiras e Tomás Guerrero, as histórias urbanas que essas obras contam e dão a ver são elas próprias lugares partilhados de reflexão e interrogação filosófica, ética e política, sobre os espaços de existência ou de sobrevivência da humanidade do nosso tempo. E são também uma exercitação da arte de narrar na interface com diferentes linguagens e média.

2 No original: “La aglomeración de arte sobre estos espacios, y la insistencia en todas sus manifestaciones sobre: 1) sua frialdad, 2) su relación con modos de vida que — diga lo que diga Canclini, yo me quedo con Bauman — tienden a lo nómada, será que yo vivo fuera, 3) su estructura de alienación personal y de relación con la televigilancia y formas de control (inmigración, cámaras, aduanas, pasillos sólo de ida, etc.), 4) su asociación inmediata con la incomunicación, a pesar de ser lugares de “comunicación de espacios”, etc., me hace pensar que estamos ante algo muy distinto de cualquier otro espacio actual.

Noiserv: o livro-cena³

Nas suas considerações acerca de picturalidade literária, Liliane Louvel (2012) pondera sobre as possíveis tensões entre o legível e o visível, não necessariamente em termos (negativos) de fratura ou de “costura malfeita” entre sistemas comunicativos distintos, mas considerando a hipótese (positiva) de um ritmo semioticamente integrador, capaz de operar a copresença produtiva de linguagens e semioses, ampliando sentidos e conduzindo as emoções dos leitores: à maneira de uma composição musical, o visual permite ritmar o texto verbal, criando pausas estratégicas capazes de exacerbar o desejo do leitor pelo fim da narrativa. A poética dialógica e não confrontativa de Louvel (2012) sobre o que chama “iconotexto” – que encontra ressonâncias no mais recente domínio dos estudos visuais, em conceitos como os de “conexidade”, de Didi-Huberman (1998, p. 181), de “méthesis”, de Nancy (2000), ou de “frase-imagem”, de Rancière (2011), todos eles envolvidos no questionamento dialético de uma certa ideia de representação – parece-nos particularmente operativa para pensarmos a recente ficção de Noiserv, em *três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo* (2021).

Mais conhecido enquanto compositor e artista musical “alternativo”, com um percurso discográfico iniciado em 2005, Noiserv é na verdade um autor de ofício múltiplo, com um interesse particular em desafiar as fronteiras e os limites convencionais dos territórios artísticos tal como vêm demonstrando as suas várias incursões no campo do cinema⁴ e, mais recentemente, também no da literatura. Convergente com uma linha criativa muito própria ao autor, que explora sistemáticas conexões entre o audível e o visível, o som e a luz,

3 A presente reflexão sobre o conto de Noiserv retoma parcialmente um nosso anterior trabalho sobre narrativa multimodal na literatura portuguesa contemporânea (cf. Ribeiro, 2024).

4 Além da sua participação na banda sonora do documentário *José&Pilar* (2010) de Miguel Gonçalves Mendes, uma biografia dupla sobre José Saramago e Pilar del Rio, o artista português integrou o elenco do filme *Noiserv // Sessão Dupla* (2011), de Paulo Dias, cuja narrativa é encaixada num filme concerto em que Noiserv mesmo interpreta músicas.

Três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo, disponibilizado entretanto na *internet* em versão audiolivro (Noiserv, 2022a), parece sintonizar-se com certas lógicas sinestésicas subjetivas (afins às que marcaram as poéticas românticas e simbolistas, dentro de um ideal totalizador e fortemente ancorado na ideia da “iluminação mútua” das artes) para as articular com princípios da ciência moderna (a teoria da relatividade de Einstein) de modo a propor-nos uma narrativa em que a materialidade inovadora do livro e do design editorial se revelam estruturantes. Trata-se, verdadeiramente, de um livro-artefacto que resultou de um meticuloso e lento trabalho de conceptualização e produção – aparentemente inverso à vertiginosa velocidade da luz a que o título, hifenizado, logo expõe o leitor – resultando numa original experiência visual e sensorial, fruto da colaboração do autor com o Estaminé Studio.

Ao invés de recorrer a estratégias mais habituais de referência ou de incorporação de imagens ou ilustrações, o visualismo do livro resulta, antes de mais, da manipulação do próprio suporte físico que se oferece como uma arquitetura paisagística a três dimensões: a encadernação, realizada por colagem das folhas, produz um volume paralelepípedo, de 18,5x13x0,9cm, que é possível abrir na totalidade ou até pousar na vertical, como é possível ver no vídeo do *Making of* (Noiserv, 2022b) da confeção da publicação. Por outras palavras, o livro teatraliza a sua própria espacialidade de objeto físico, constituindo em si mesmo o palco onde decorre a ação que narra: um livro-cena, no fundo, que convida o leitor a entrar no seu espaço performativo, antes mesmo de abrir as páginas, através do pequeno orifício aberto na capa, no centro da letra “O” da última palavra do título. À maneira de um óculo e/ou de um tubo de som que atravessa toda a espessura do livro, alargando-se em círculos concêntricos até a contracapa (e tra-

zendo à memória o clássico infantil de Peter Newell⁵), essa pequena porta de entrada esculpida no suporte permite ao leitor um primeiro gesto imersivo de auscultação das sombras e dos ruídos de um imaginário “bairro-das-quatro-esquinas” (Noiserv, 2021) onde a narrativa em breve o lançará.

É, pois, neste espaço encenado na/pela materialidade do livro que tem lugar uma pequena história urbana, protagonizada por personagens relativamente anónimas⁶, em torno da solidão e da incomunicabilidade traduzidos em metáforas reincidentes de luzes, janelas e candeeiros. A aparente simplicidade efabulativa e linguística opera, todavia, dentro de um jogo elaborado de equilíbrios formais e conceituais, revelador de um trabalho atento e rigoroso sobre a língua e sobre a escrita. Se por um lado o texto verbal parece insistir numa “lógica do mesmo”, suportada em repetições e reenvios—incluindo notas e apartes que, simulando uma aparente preocupação de rigor e exatidão, fazem vacilar os significados ao esclarecê-los ambígua ou excessivamente⁷ –, é, na verdade, a partir dessa errância da repetição — em que nunca se repete exatamente a mesma coisa — que se produzem desfasamentos e intervalos mínimos, instantâneos, brevíssimas

5 Referimo-nos ao conhecido livro infantil de Peter Newell *The hole book* (1908) cujo fascínio óptico decorre, em primeira mão, de uma opção tecnicamente tão simples como a de perfurar transversalmente o suporte, permitindo ao leitor espreitar através dele, duplicando o gesto das personagens ilustradas.

6 O anonimato que tipifica as modernas comunidades urbanas, a um nível quer individual quer coletivo, insinua-se nas perífrases hifenizadas que substituem sistematicamente, na narrativa de Noiserv, os nomes próprios das personagens, humanas ou antropomorfizadas. Como por exemplo: O-pequeno-filamento-da-Luz-mais-Amarela-que-um-dia-alguém-viu; A-menina-mais-pequena-do-bairro-das-quatro-esquinas; O-coleccionador-de-Luzes-mais-conhecido-do-bairro-das-quatro-esquinas; O-menino-mais-alto-do-bairro-das-quatro-esquinas; Cem-mil-pequenos-candeeiros; O maior-alimentador-de-pequenos-Candeeiros-invisíveis-que-há-memória-no-bairro-das-quatro-esquinas.

7 Dois exemplos: as palavras “candeeiros” e “olhar”, utilizadas na narração, remetem às seguintes notas: “Convém referir que: / — quando digo candeeiros, não falo daqueles que ligamos ao acordar, nem daqueles que desligamos antes de adormecer; falo de outros, os que mesmo sem se apagarem, às vezes, se esquecem de ser; / — quando falo em olhar, não me refiro apenas ao sítio-para-onde-os-outros-veem-os-nossos-olhos-apontar, falo do lugar onde os vários olhares que temos, e os que queremos ter, se encontram” (Noiserv, 2021, grifos do autor).

impressões onde reside, afinal, a diferença entre ver ou não ver, reparar ou não reparar, (re)conhecer ou desconhecer. Ou também entre (re)conhecer-se ou desconhecer-se, já que a história se resolve na primeira pessoa, com o “eu” do narrador a descobrir-se (e nós a ele) como personagem habitante do bairro:

Na terceira Luz
estava eu,⁸
o-que-teve-a-sorte-de-acender
ao mesmo tempo que
todas estas histórias,
mais-bonitas-do-que-eu-era,
apareceram
(Noiserv, 2021).

A paisagem tipográfica do livro é um dos níveis em que o trabalho experimental se destaca, ditando um tipo de leitura performativa que transita entre o legível e o perceptível: negritos, sublinhados e tracejados, diferentes tamanhos de fontes, intervalos irregulares entre palavras ou entrelinhas, margens heterogêneas compõem uma paisagem verbo-visual constelativa e heterodoxamente ambígua, entre o verso e a prosa, o texto e o quadro. A insistência nas composições verbais hifenizadas — de que o título do livro, impresso na capa a negro e em baixo relevo, é o primeiro exemplo — sinaliza uma oficina do desvio em que a diferença se gera a partir da repetição e da máquina prevista da língua; se a percebermos, além disso, em contraponto com os intervalos, os vazios e os espaços brancos da *mise en page*, tal insistência parece originar uma dialética de ligação/desligação, conjunção/disjunção, continuidade/ruptura que reinterpreta, em clave tipográfica, o dispositivo da frase-imagem descrito por Rancière (2011). Cada uma das páginas do livro corresponde a uma superfície multimedial

8 O pronome “eu” surge, na página do livro, através de um recorte no papel que, com um fundo amarelo, surge como uma janela.

partilhada entre o verbal e o icónico, praticados como regimes impuros: o verbal carregando repetidas referências picturais—no sentido em que Louvel (2012) entende a picturalidade literária—e o icónico oferecendo-se como paisagem (tipo)gráfica, numa permanente e perfeita reversibilidade dialógica.

Mas a impureza do livro, dotando-o de uma identidade estética muito próxima da do “livro de artista”, conta ainda com matéria semiótica não verbal: o recurso a linguagens matemáticas e geométricas, a padrões algébricos e grelhas quadriculadas (enquanto músico e performer, Noiserv atua frequentemente dentro de um cubo) com os quais se preenchem páginas e duplas páginas, cromaticamente vibrantes, estabelecem novos contrapontos entre um sentido de exatidão e ordem, e uma certa dimensão processual ou barroca do texto, alimentada pela poética repetitiva já comentada, capaz de expandir e descentrar os sentidos possíveis. E as formas possíveis dos sentidos: desse descentramento semântico-formal é bem eloquente a topografia final do “bairro-das-quatro-esquinas”, distendendo-se em losango tracejado na última página do livro. Supondo o livro-objeto como a materialização desse bairro, i.e., do próprio espaço diegético, como sugerimos, o mesmo descentramento vem, na verdade, culminar na deslocação da perceção e dos pontos de vista, consentida pela leitura volumétrica e em profundidade do suporte: um livro “esburacado”, através do qual os olhos leem/veem, aproveitando pequenas “janelas” recortadas, em retângulo ou em círculo, que atravessam a espessura do suporte e interrompem ritmadamente a linearidade verbal e narrativa, ao mesmo tempo que aguçam a curiosidade ótica e escópica dos leitores, a quem são permitidas deambulações percetivas para trás ou para diante, à superfície ou penetrando as camadas das páginas. Associado a um jogo cromático em que, para além do preto e do branco, predominam as cores primárias (azul, vermelho e amarelo) sinalizando os diferentes ‘capítulos’/tempos da história contada, o recurso aos recortes suscita um sistema de leitura amplo e dinâmico, não restrito ao modo

verbal nem obrigatoriamente sequencial, multiplicando as expectativas narrativas e as hipóteses interpretativas.

Trata-se afinal de ensinar a olhar com cuidado, de uma certa pedagogia da atenção, indissociável de uma ideia de arte como compromisso com a inevidência e o inaparente, com o vestigial e o fragmentário, uma ideia que não será incompatível com uma simultânea afirmação crítica, filosófica e política sobre a vida e as modernas sociedades humanas.

Distopias urbanas: Santiago de Compostela, pós-apocalíptica

A banda desenhada, *Os suicidantes* (2023), apresenta uma natural integração intermédia entre a narrativa de Diego Ameixeiras e as ilustrações de Tomás Guerrero. Se o livro de Noiserv, analisado no apartado anterior, trouxe, sobretudo pela sua materialidade invulgar, uma nota de novidade à ficção portuguesa, *Os suicidantes* também possui aspetos de interesse no contexto da narrativa galega atual, nomeadamente no que diz respeito à divulgação do género distópico e à original localização de uma obra dessa natureza em Santiago de Compostela. A cidade do Apóstolo é retratada — tanto literária como graficamente — de uma forma inédita, uma vez que é mostrada com estampas devastadas, resultado do traço desgarrado do futurismo pós-apocalíptico.

No âmbito do crescente interesse pelos espaços urbanos na literatura galega recente, a capital da Galiza não foi exceção dentro das cartografias narrativas contemporâneas. Contudo, os livros e filmes que maior projeção atingiram foram aqueles que se centraram na dimensão histórica, mítica, religiosa ou misteriosa do Caminho de Santiago, para cuja configuração do modelo narrativo contribuiu enormemente o livro *Diário de um Mago* (2017), de Paulo Coelho, publicado em 1987. A partir da popularização e do alcance internacional que Compostela e a sua peregrinação atingiram como geografia literária, os cenários ficcionais mais habituais da cidade situaram-se

na sua milenar catedral ou nas velhas ruas e praças do centro histórico (Núñez Sabarís, 2020). Foi assim que *Trece badaladas*, novela publicada em 2002 (Toro, 2008), vencedora do Prémio Nacional de Narrativa (2003), a sua adaptação cinematográfica *Trece campanadas* (Villaverde, 2003); o filme *O Apóstolo* (Cortizo, 2012) ou o romance *Camiño de paixóns* (Meixide, 2019) se centraram fundamentalmente no itinerário jacobeu e nos espaços mais reconhecíveis de Santiago de Compostela.

A dimensão fantástica ou misteriosa destas obras era compatível com um suspense em forma de *thriller* que foi permeando as ficções narrativas de diferentes géneros, ambientadas no seu espaço urbano. Além da sua tradição histórica, Santiago de Compostela experimentou também um notável crescimento a partir dos anos oitenta, em virtude da adquirida capitalidade da Galiza — que significou a centralização dos serviços administrativos —, da expansão universitária, devido ao *baby boom* dos anos sessenta e do progressivo turismo que ano a ano foi aumentando a sua presença. Tudo isto propiciou que fosse igualmente um pano de fundo adequado para a ficção policial mais convencional. O romance *Crime en Compostela* (Reigosa, 2004), com o qual se iniciou o género *noir* na literatura galega, a obra *Asasinato no Consello Nacional*, do próprio Ameixeiras (2010) ou as obras de Arantza Portabales, muito vendidas e lidas, são uma evidente prova disso mesmo.

O que temos em *Os suicidantes* é, portanto, algo de novo e diferente que, apesar de tudo, aproveita as imagens já construídas e a tradição literária e visual sobre Compostela. Não é, de facto, a primeira abordagem a esse espaço que opta por um cenário futurista e disruptivo. Anteriormente, a escritora Patrícia A. Janeiro, no seu romance *Rueiro da cidade escura* (2019), apresentava personagens desorientadas quando, subitamente, a energia elétrica desaparece por completo. De referir ainda que este livro incluirá, no final de cada capítulo, um itinerário desenhado que mostra o percurso efetuado por cada um dos seus protagonistas. Esta estratégia editorial, que dá preponderância

à cartografia da ficção e estreita o diálogo com o leitor para favorecer uma experiência que ultrapassa a leitura, será também, como veremos, uma ação desenvolvida em *Os suicidantes*.

A novela gráfica da qual agora nos ocuparemos reflete uma Compostela em que muitos anos passaram desde a atualidade — o presente da narração é ambientado em 2050 — e onde se percebem as marcas de uma devastação, ocasionada por um mundo em colapso, que se deixa notar na ruína das suas ruas, praças e lojas. Os criadores assumem o tom distópico para encenar esta cidade que, se já foi o farol da civilização ocidental, será agora o farol da sua descivilização.

A palavra “suicidante” é, de facto, o detonador criativo da narrativa que a caneta de Diego Ameixeiras e o lápis de Tomás Guerrero nos oferecem em forma de banda desenhada. Num primeiro momento apareceu o conceito — retirado do conto “Los buques suicidantes” (1917), de Horacio Quiroga — e, posteriormente, surgiu a história. É deste modo que Diego Ameixeiras o explica num dos textos que, como uma espécie de *making of*, os dois criadores nos apresentam no final do livro.

As reflexões realizadas neste epílogo sobre a conceção da obra, o processo cocriativo e o tom estético são tão eloquentes e esclarecedoras que facilitam a abordagem crítica a essa novela gráfica e deixam pistas interessantes para a sua compreensão e interpretação.

Os rascunhos do guião do escritor e os esboços dos desenhos do ilustrador completam o enriquecedor material narrativo utilizado n’*Os suicidantes*, e demonstram a complexidade compositiva — literária e visual — desta obra. Talvez pelo facto de a banda desenhada remeter para a sua origem popular e para um formato artesanal, os autores ainda se permitem essa abertura ao leitor, menos usual em formatos mais canónicos, como o romance, que normalmente omite o trabalho oficial que antecede o produto final.

Mas vamos ao cerne do livro e ao núcleo da narrativa. *Os suicidantes* é uma proposta de mérito e de grande originalidade se a situarmos no cenário da ficção galega contemporânea, como já foi dito. A banda desenhada situa-se num terreno distópico, com atmosfera *noir*, que o domínio do género por parte de Amexeiras e as oportunas pinceladas de Guerrero dotam de credibilidade.

A ação decorre em Santiago de Compostela, no ano de 2050, como se anuncia numa das primeiras vinhetas da novela gráfica. A representação da cidade é, aliás, muito distante temporalmente e muito distante dos nossos códigos culturais. O espaço de *Os suicidantes* apresenta-se destruído no futuro apocalítico que se anuncia. A catedral decadente, a Rua do Vilar destrocada ou o McAuto de San Caetano em ruínas dão a nota de um mundo em descomposição. De facto, Ameixeiras reconhece que a escrita inicial do guião se localizou num cenário abstrato, que depois foi substituído pela ambientação mais concreta de Compostela. Na verdade, o berço espiritual da civilização europeia oferecia uma contrafactualidade dramática convincente para melhor expressar a sua decadência.

O plano da história dessa novela gráfica reúne algumas das convenções do género distópico, reforçado pela cultura atual e pela sua posição em médios emergentes, como as séries televisivas ou os videojogos, cujas evocações permitem advertir nesta banda desenhada uma espécie de remediação, tanto gráfica como diegética, das narrativas visuais (Gil Gonzáles; Pardo, 2018). Nestes formatos, a complexidade do enredo é muitas vezes sacrificada em prol da tensão dramática, procurando estratégias de maior imersão para o espectador/jogador. *Os suicidantes* provoca um efeito semelhante junto do leitor, nesta Compostela tão reconhecível quanto estranha, palco de uma batalha encarniçada entre as forças do bem e do mal, reunidas em organizações secretas.

A história assenta numa situação apocalíptica que mostra a distopia como uma das categorias narrativas que, de forma mais bem-sucedida e literariamente eficaz, criticam o capitalismo tardio e decadente. O argumento de Ameixeiras não é uma exceção no que toca à reprovação dos excessos da desumanização extrativa. A sociedade d'*Os suicidantes* é governada por Normion, o intrigante clube que domina a civilização mundial e a sua população, e que assegura a manutenção de uma disciplina produtiva, que não só devastou a memória e a materialidade das cidades — os desenhos de Guerrero são eloquentes — como também a alma dos seus habitantes. Estes últimos são esmagados pela “grande dor”, um mal que os corrói e que não podem sequer deter pondo fim às suas vidas. Se o fizerem, Normion confiscará os bens dos seus familiares e amigos e transforma-los-á em párias sociais. Neste universo sem futuro surge a associação “Os suicidantes”, um grupo clandestino e rebelde, dedicado a executar sigilosamente aqueles que não conseguem suportar mais “a grande dor”.

A intriga da ação é sustentada entre a batalha dos dirigentes de Normion, liderados por Lemank, para extirpar a resistência — um esquema clássico da série televisiva *V* (Johnson, 1983) —, e as lutas e contradições internas no seio de “Os suicidantes”, cujas tensões aumentam à medida que a história avança. As personagens, com nomes de inspiração anglo-saxónica—Barnes, Erich, Riloh, Marion — provocam uma consciente dissonância entre a espacialidade local e o horizonte de uma globalização uniformizadora.

Entre as personagens que compõem o elenco da trama, destaca-se Marion, uma das sicárias da associação clandestina “Os suicidantes”. Ela reúne as incertezas trágicas da heroína clássica e, por vezes, é a voz narrativa do texto. A desobediência a uma das regras pétreas do grupo — renunciar a uma execução por razões sentimentais — abrirá uma brecha nas disputas de poder e na liderança da associação. No caso de Marion será um motivo passional ao perdoar Korso, por quem está apaixonada. Riloh, o novo líder e antigo amante, não vai

perdoar essa fragilidade. A dissensão no bando vai crescendo e os dois bandos terão de decidir entre manter a atividade clandestina — e muito lucrativa para muitos deles — ou enfrentar uma verdadeira revolução, que ultrapasse as soluções paliativas, para romper de vez as raízes do sistema: eliminar o predomínio absoluto de Normion. É nesta última opção que reside a posição mais ideológica d’*Os suicidantes*, aliada à consciência crítica da ficção distópica, como ponta de lança na denúncia dos falsos e tóxicos alicerces das sociedades contemporâneas.

Neste sentido, notamos uma linha de continuidade entre essa proposta criativa e algumas ficções audiovisuais anteriores, como a série britânica *Black Mirror* (2011) ou a série brasileira *3%* (2016), a primeira produção em língua não-inglesa da Netflix. A série *3%*, criada por Aguilera, retrata o fim da utopia e o colapso das democracias atuais, com uma narração que concilia a dimensão comercial com uma forte denúncia ideológica. A trama aborda os tempos atuais de instabilidade política, motivada pela incerteza de encontrar um horizonte de bem-estar sustentável e universal. A sociedade de *3%* está marcada pela globalização imparável, pelos excessos da digitalização pós-humana e pela quebra do pacto entre a cidadania e a representação política. O título da série refere o processo seletivo em que apenas essa pequena percentagem dos jovens que se candidatam consegue passar. Aos vinte anos, eles têm a oportunidade de deixar para trás uma sociedade miserável e carente — talvez a antecipação dos resultados da excessiva massificação atual — para poderem aceder à terra prometida, o “Maralto”, a ilha à que só os escolhidos têm acesso. A caracterização hiperbólica e expressionista dos povos do “continente”, os que estão fora dos *3%*, com as suas roupas lamacentas e cores dissonantes e bizarras, exprime uma espécie de extramuros medieval. A eugenia do processo seletivo, a brutalidade do concurso e a competição dos participantes (ecos de Golding e do *Senhor das Moscas*) supõem, no cenário distópico descrito, uma crítica inequívoca ao individualismo extremo e à ausência de um discurso socialmente coeso, que apenas oferece esperança

— ilusão, seria mais correto dizer — a uma parte mínima dos cidadãos que se tornam sujeitos submissos do processo. Como na banda desenhada galega, há uma resistência clandestina que luta para garantir que os direitos de que apenas 3% dos cidadãos podem usufruir, alcancem toda a população.

Os suicidantes assume, portanto, tópicos e elementos recorrentes na narração futurista das produções mais atuais. A progressão da história na novela gráfica mostra a mestria de Ameixeiras na construção do suspense: o *thriller* vai dosando a informação e criando expectativas até às últimas páginas, que a linguagem visual “áspera, rugosa e densa” de Guerrero dota de um “estilo perturbador e de pânico existencial”. Essas palavras, retiradas dos textos de ambos os autores, refletem perfeitamente o tom expressionista que predomina em muitas das vinhetas da novela gráfica. As referências à dor atingem uma força expressiva notável, seja na homenagem aos poetas malditos, nas evocações ao quadro *Guernica*, no horror de Auschwitz, com o menino órfão com o seu ursinho de peluche, ou em autorreferências como a capa de *O cervo e a sombra*, um dos últimos romances de Ameixeiras (2021), que aparece numa das ilustrações.

Os rostos do sofrimento e da desumanização compõem o carácter coletivo dessa obra que, como já foi dito, se desenvolve inteiramente em Santiago de Compostela e nos seus arredores. Os cenários de *Os suicidantes* incluem tanto os seus espaços mais históricos (a catedral, a Praça do Obradoiro, a Rua do Vilar) como os mais contemporâneos: a arquitetura da expansão da cidade a partir dos anos 60 (o túnel do Hórreo e a Casa da Luz na Rua Galeras, sede clandestina de “Os suicidantes”) ou a arquitetura dos novos bairros (as torres de Cancelas e os edifícios modernos da Avenida de Barcelona).

É verdade que não é fácil estabelecer claramente esta identificação entre o espaço ficcional e o real, devido à estética não mimética das ilustrações de Guerrero. Na maior parte dos casos, temos de recorrer,

para tais atribuições, ao apêndice “Roteiro Santiago de Compostela”, que detalha as páginas e os lugares urbanos que aparecem em cada uma delas. É, de facto, uma proposta interessante, que permite expandir a ação imersiva para além do livro e que materializa as estratégias das narrativas expandidas de que falava Scolari (2013) nas suas *Narrativas transmedia*.

A beleza visual e semiótica das imagens completa o guião de suspense. A exclusividade das cores branca e preta, o traço abstrato e a profundidade sombria da imagem favorecem uma leitura lúdica, que valoriza o enredo literário de Ameixeiras e exigem uma familiarização com os desafiantes códigos visuais d’*Os suicidantes*. O resultado é uma experiência inovadora e enriquecedora desse *noir* apocalíptico, que, antecipando o futuro, nos confronta com os males que corroem o nosso presente.

Conclusão: performance narrativa e cidade global

A cidade é, em suma, a grande instituição social do nosso tempo. A globalização e a rápida digitalização transformaram também o seu papel e a sua posição na geografia mundial. A esfera global articula-se cada vez mais em torno de espaços urbanos sobrelotados e interligados, transcendendo as estruturas políticas — Estados, agrupamentos supranacionais — em que se inserem. A essas gigantescas estruturas metropolitanas em rede e virtualmente hiperconectadas correspondem, não obstante, cenários de incomunicabilidade e de alienação, individual e coletiva, que as narrativas contemporâneas, elas próprias objeto de uma reconfiguração dos seus meios trazida pela evolução tecnodigital, não cessam de problematizar.

A nova realidade do campo cultural hodierno é, expectavelmente, o foco de atenção da arte, dos questionamentos e das respostas que ela nos propõe. Se, há cem anos, se optou por estéticas disruptivas para renovar os alicerces “enferrujados” de um modelo representativo

clássico que se tornara retórico e inútil para refletir um mundo ferido por duas guerras, também hoje se experimentam novas fórmulas que revitalizam criativa, crítica e metacriticamente as arquiteturas genológicas e mediais que herdámos.

No caso em apreço, tanto Noiserv como a dupla Ameixeiras-Guerrero exploram formatos diferentes e renovados e cultivam narrativas que reforçam a ligação com o leitor, convidando a práticas de consumo cultural desafiadoras das normas vigentes, marcadas pelo capitalismo dominante e caracterizadas pela sua reproduzibilidade algorítmica, pela alta previsibilidade e por um alarmante torpor crítico.

Nas duas obras analisadas, percebe-se, pois, uma clara vocação perlocucionária, uma interpelação inequívoca ao recetor do objeto-livro e da novela gráfica, projetando-o num cenário e numa cartografia que se oferecem enquanto espaços de uma experiência poético-imersiva, mas também enquanto pontos de ancoragem de uma meditação ética e política. Ambas, portanto, estão investidas de uma modernidade radical, sintoma de um discurso artístico que se assume inevitavelmente como *performance* crítica e/ou criativa.

Referências

3%—série de televisão (todas as temporadas). Criação: Pedro Aguilera. Produção: César Charlone e Tiago Mello / Boutique Filmes. Brasil: Netflix, 2016.

AMEIXEIRAS, D. **Asasinato no Consello Nacional**. Vigo: Xerais, 2010.

AMEIXEIRAS, D. **O cervo e a sombra**. Vigo: Xerais, 2021.

AMEIXEIRAS, D.; GUERRERO, T. **Os suicidantes**. Vigo: Xerais, 2023.

BLACK MIRROR—série de televisão (todas as temporadas). Criação: Charles Brooker. Produção: Zeppotron. Reino Unido: Netflix, 2011, Netflix.

COELHO, P. **Diário de um mago**. São Paulo: Paralela, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: 34 Letras, 1998.

GIL GONZÁLEZ, A. Nuevas cartografías de la ciudad en la narrativa española del siglo XXI. Las afueras en el *Proyecto Nocilla* de Agustín Fernández Mallo y *Circular 07* de Vicente Luis Mora. In: LOURENÇO, A. A.; SILVESTRE, O. M. (coord.). **Literatura, espaço, cartografias**. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa, 2011, p. 305-317.

GIL GONZÁLEZ, A.; PARDO, P. J. **Adaptación 2.0**. Estudios comparados sobre intermedialidad. Binges: Orbis Tertius, 2018.

JANEIRO, P. **Rueiro da cidade escura**. Santiago de Compostela: Positivas, 2019.

LOUVEL, L. Nuanças do pictural. In: DINIZ, T. (org.). **Intermedialidade e Estudos Interartes**: Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012.

MEIXIDE, C. **Camiño de paixóns**. Vigo: Galaxia, 2019.

MOLINUEVO, José Luis. Rosas y metafísica. **Pensamiento en imágenes**, [S.l.], 25 dic. 2024. Disponível em: <https://joseluismolinuevo.blogspot.com/>. Acesso em: 30 nov. 2024.

NANCY, J-L. **Corpus**. Tradução de Tomás Maia. Lisboa: Vega Passagens, 2000.

NOISERV. **Três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo**. Lisboa: Edição de Autor, 2021.

NOISERV. **Três-vezes-dez-elevado-a-oito-metros-por-segundo**. Na voz de Isabel Abreu e Noiserv. Porto: Estaminé Studio, 2022a. Audiolivro (on-line). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h-UKAvDhSA0>. Acesso em: 2 dez. 2024.

NOISERV. **Making of**. *YouTube*, Noiserv, 16 fev. 2022b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1xmFcCCIFQI>. Acesso em: 7 dez. 2024.

NOISERV // **SESSÃO DUPLA**—filme-concerto; Direção: Paulo Coutinho Dias. Produção: Ana Marques Dias. Música: Noiserv. Lisboa: Produtora Dai/Esmæ/ Ipp, 2011. 25 min.

NÚÑEZ SABARÍS, X. **Cartografías da narrativa galega contemporânea**. Vigo: Galaxia, 2020.

O APÓSTOLO – animação em *stop motion*; Direção e roteiro: Fernando Cortizo. Espanha: Produção: Susan Gee e Solomon J. LeFlore. Espanha: Artefacto Producciones / EFG-Renascence Productions, 2012. 80min.

QUIROGA, Horacio. Los buques suicidantes. In: **Cuentos de amor de locura y de muerte**. Projeto Gutenberg, EBook #13507, 2004, p. 47-49.

RANCIÈRE, Jacques. **O Destino das Imagens**. Lisboa: Orfeu Negro, 2011.

REIGOSA, C. **Crime en Compostela**. Vigo: Xerais, 2004.

REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.

RIBEIRO, E. Visões da/na narrativa: formas, ritmos, velocidades (De Agustina a Gonçalves M. Tavares e Noiserv). In: RAMOS, A. M.; PEREIRA, P. A.; FERREIRA F. S. ; MADALENA, E. (org.). **Fabulae Mutantur**: Criatividade multimodal e ficção contemporânea. Lisboa: Glaciar, 2024, p. 180-194.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia**: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

TORO, S. (2002). **Trece badaladas**. Vigo: Xerais, 2008.

TRECE campanadas; Direção: Xavier Villaverde. Produção: Pancho Casal Gerardo Herrero, Tedy Villalba, Julio Fernández, José Maceda. Espanha:/ Tornasol Films, Continental, Castelao Productions, Ensueño Films/ Filmax, 2003. 106 min.

V–minisérie de televisão; Criação e direção: Kenneth Johnson. Produção: Kenneth Johnson, Brandon Tartikoff e Chuck Bowman. Estados Unidos: Warner Bros Television / NBC, 1983.

Capítulo 5

COM QUANTOS MITOS SE FAZ UMA SÉRIE PÓS-APOCALÍPTICA? MIDIALIDADES EM 3%

Carlinda Fragale Pate Nuñez

(Universidade do Estado do Rio de Janeiro–UERJ)

Maria Cristina Cardoso Ribas

(Universidade do Estado do Rio de Janeiro–UERJ)

Introdução

O título enxuto e enigmático da série televisiva *3%* (2016) tem sua razão de ser: está tudo posto, planejado, irredutivelmente organizado para assegurar a benesse e o futuro higiênico dos sobreviventes à avassaladora maioria de sobreviventes da devastação mundial – 97% da população (não se sabe se do Brasil ou se de todo o planeta). A série abrange quatro temporadas em que os personagens, os espaços, algumas ações e principalmente as concepções (modos de ver) e as ideias (planos, intenções) remetem nitidamente a mitos e obras da tradição greco-romana e se projetam numa ficção futurística.

Nosso olhar volta-se à construção intermediática e transcultural desse universo ficcional – a primeira série brasileira da Netflix (2016), criação de Pedro Aguilera e protagonizada por Bianca Comparato – que articula o pensamento antigo com o devir tecnológico e o fio narrativo, sustentando-se com vigor ao longo das quatro temporadas. A 1ª temporada – na qual nos deteremos – com 8 capítulos (Cubos; Moedas; Corredor; Portão; Água; Vidro; Cápsula e Botão) é referencial para o conjunto ficcional.

Ao desentranhar a matriz mitológica clássica da série brasileira (o primeiro episódio foi em 2016) com suas respectivas temporalidades, espaços, proposições filosóficas e políticas, traremos algumas das midialidades constitutivas com que tecemos esta aproximação analítica intermediática.

O cenário pós-apocalíptico e o Antropoceno

Todos somos flores vicejando sobre as ruínas de outras flores. Olhando para a jornada, percebemos quão improvável é o fato de termos chegado, hoje, até aqui. Sabemos também que muita barbárie sobreviveu: no mundo, nas nossas relações, em nós. Seremos capazes de superá-la?

(Otaviano, 2024, p.101)

Composta por não poucas linhas de ação, a 1ª temporada de 3% envolve muitas personagens, situações intrincadas e inúmeros detalhes que definem impasses e decisões importantes da trama integral. A ação acontece num cenário pós-apocalíptico, talvez uma alusão ao provável século XXII, no máximo o início do XXIII. O planeta é um lugar desértico, totalmente devastado, representação espacial dentre as possibilidades sombrias do futuro do Antropoceno. O termo designa a era geológica atual que, para além das forças naturais sempre

em jogo no planeta, caracteriza-se por um conjunto de ações humanas capazes de alterar processos e configurações básicas da Terra. Na série, o Antropoceno, faça referência a questões naturais geológicas – que aparecem como cenário suplementar, ainda que crucial ao desenvolvimento da narrativa – enfoca as relações humanas moldadas e devastadas por uma liderança fascista às raias da psicopatia e veiculada como pedagógica, divina, eterna. Pedagógica, no usual sentido etimológico do termo, que inclui o radical grego *paidós* (παῖς, παιδός, criança) e *agogé* (ἀγωγή, condução) (De Clercq, 2011), ou seja, processo que remonta a condutor de crianças ou aquele que leva, orienta, conduz a uma condição ou estágio promissor para o desenvolvimento daquele ser. Ironicamente, porém, a pedagogia no cenário pós-apocalíptico da série conduz a um estágio de perfeição e superioridade que é também destruição.

Neste cenário desértico, as partes habitadas são apenas duas, em tudo opostas. O “Continente” é uma região miserável, superpovoada e deficitária em todos os aspectos. A única possibilidade de saída da condição de indigência total é oferecida anualmente aos jovens de 20 anos de idade: eles têm a chance de se candidatar ao “Processo”, uma rigorosa seleção de provas físicas, de conhecimentos e de resistência psicológica limítrofe que lhes possibilita ascender ao “Maralto”, uma região onde tudo é abundante e a vida, organizada, higiênica, produtiva e favorável em altos níveis de satisfação e desempenho. Somente 3% dos inscritos no certame anual são aprovados.

O espaço narrativo da série (Figuras 1 e 2), mais do que bipartido, é paradoxal: o caos e o cosmos; o hades e o olimpo. A hierarquia dos espaços é ensinada aos candidatos, mas, na verdade, eles são espaços sincronizados, como os dois lados da mesma moeda e, por isso, sem que os concorrentes o saibam, à medida que ganham uma etapa, perdem outra. E jogar sem perder demanda uma agudeza e uma inteligência inusitadas, pois há seleções dentro da seleção.

Figura 1: O “Continente”: local onde vivem 97% da população (set de filmagem: fábrica desativada no bairro do Brás, em São Paulo).



Fonte: abertura da série.

Figura 2: O “Maralto”: local onde vivem 3% da população (set de filmagem: o museu a céu aberto Inhotim, em Brumadinho, Minas Gerais).



Fonte: trailer da 3ª temporada.

O contraponto entre os dois espaços díspares da paisagem não se presta, entretanto, a um argumento maniqueísta. A complexidade da série já é introduzida na 1ª temporada, quando se tem a oportunidade de saber que o sistema de perfeição de Maralto está em colapso: em 104 anos de Processos seletivos rigorosíssimos, pela primeira vez ocorre ali um suicídio (mais adiante vai-se saber quem se suicidou). Quem o diz, uma integrante do Conselho Superior, não menciona que, para Maralto se constituir, foi necessário um homicídio jamais apurado... (o fato é apresentado em *flashback*, na abertura da 2ª temporada). Ou seja, é fato “esquecido”, como sói acontecer em muitas organizações que se apresentam como rigorosas, fiéis a critérios e à prova de desonestidades. É o contrário disso, contudo, o que se vai conhecendo já no início e ao longo dos episódios.

Utopias, distopias, dentro/fora da sincronicidade espaço temporal

Impõe-se, assim, uma reflexão a respeito do paradoxo que serve de base para a série: Maralto é a construção de um projeto idealista, a materialização imaginada de um ideal, característica fundamental das utopias, mas que guarda graves problemas. Tal como na *Utopia*,

de Thomas More¹, trata-se de um lugar que não existe concretamente, porque ali vige a concórdia terreal. Na série, ainda que Maralto supostamente seja o objeto de desejo de todos os habitantes do Continente e um local do qual poucos querem sair, abriga negatividades. Desde o início, vão aparecendo senões, infrações, complôs, frustrações que sinalizam a condição de utopia negativa, ou contra-utopia, daquela sociedade imaginada.

Um bom número de obras recentes apresenta sociedades imaginárias que não são consideradas modelos ideais, nem mesmo por seus autores. Na verdade, elas são distopias; alertam quanto a situações perigosas ou atentatórias contra as conquistas da civilização e contra a própria vida. Um exemplo emblemático e fundador é *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley, de fecunda descendência².

A série brasileira, na sua primeira temporada (nosso foco)³, se ocupa do Maralto, ou seja, daquilo que nós, espectadores, “ambicionamos” como indivíduos (formação, conforto, saúde, integração num coletivo

- 1 Obras analogamente utópicas: *Cidade do Sol* de Campanella, a *Nova Atlântida* de Francis Bacon, *Sobre a Pedra Branda* de Anatole France, as mais difundidas. A *República* de Platão constitui um caso à parte, um diálogo filosófico (gênero específico) sobre como organizar o Estado de modo que ele funcione bem e gere bons cidadãos. Este seria um projeto exequível, coerente e lógico, que o tornou referencial para as obras utopistas.
- 2 Na mesma linha, podemos mencionar: *1984* (1949) de George Orwell; *Eu, Robô* (1950) de Isaac Asimov; *Laranja Mecânica* (1962) de Anthony Burgess; *Neuromancer* (1984) de William Gibson (base para a trilogia *Matrix*); *Não Me Abandone Jamais* (2005) de Kazuo Ishiguro e muitos outros.
- 3 Embora nosso enfoque analítico esteja mormente concentrado na primeira temporada da série 3%, repercussões de fatos das outras temporadas foram também considerados. Por isso, parecem-nos importante pontuar que: a 2ª temporada reforça o conteúdo mitológico da série, com a rememoração da criação do Maralto (suas “fundações”) num contexto mítico. Apresenta-se não um casal originário, mas uma tríade ou trindade que concebe a fortaleza e se lança à aventura de fazê-la crescer. O capital mitológico da série se enriquece. A Causa sofre perdas, mas não arrefece o ânimo de seus adeptos. Michele se propõe a fundar um estabelecimento que abrigaria qualquer pessoa, sem nenhum tipo de Processo. Para isso, ela entregaria dados ao Maralto e receberia em troca um local, sementes, vitaminas e tudo mais que fosse necessário para a sobrevivência dos debandados. Com o acordo aceito, ela chama Fernando para criar a esse estabelecimento—Concha—junto com ela. Na 3ª temporada, já está em funcionamento a comunidade alternativa ao Maralto, a Concha. Marcos reaparece. Ocorre, entretanto, uma tempestade de areia que danifica o sistema de irrigação e a energia do local. Não há condições de manter todos abrigados ali. A adoção de um Processo para selecionar os melhores que permanecerão no local constitui uma ironia muito bem construída. Na 4ª e última temporada, um grupo da Concha (filmado na unidade de conservação Dunas do Rosado, Porto do Mangue, Rio Grande do Norte) é convidado a comparecer no Maralto a fim de resolver o conflito entre as duas comunidades. Michele propõe, entretanto, um plano para destruir o sistema opressor de vez e, assim, se dá o apocalipse da utopia negativa causada, justamente, pelos 3%.

próspero etc.), e por isso já tomamos o partido dos candidatos. A série erra em alguns aspectos⁴, mas acerta na captura do interesse do espectador, o que se deve à construção da narrativa fílmica e das personagens. A estrutura contrapontística – desde a abertura, espelhando duas realidades sociais opostas e em negativo –, marca a discrepância entre o Maralto – centrado no *árkon* (ἄρχων, “comandante”) autoritário, inflexível, mas sob ameaça; impecável, mas deprimido e em situação de “segurança instável” – e o Continente – representado pela diversidade, o que permite que a cada sequência do contraponto, uma personagem seja focalizada, apresentando a razão para a obstinada opção pelo Processo junto aos habitantes do Continente. De pronto, o espectador já se posiciona, entra no jogo, com suas simpatias e antipatias desenhadas.

Fica evidente que o regime de concórdia entre os “escolhidos” é aparente: há rivalidades perigosas, vigilância interna e controle absoluto dos corpos e das atitudes, esquemas conspiratórios, desobediência a regras, desonestidade, mentira, estresse, depressão, situações traumáticas e vinganças. Ali, as aparências enganam – é o domínio de *ἀπάτη*, *apáte*, o engano...

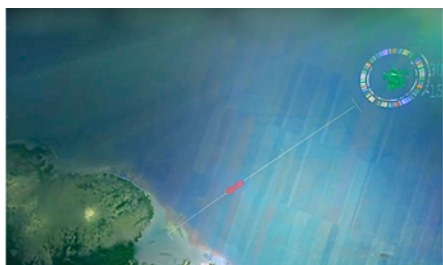
Ao mesmo tempo, entre os jovens misérrimos que vivem no Continente há desconfiança a respeito da legitimidade do sistema de Maralto. Nem todos sonham com o Paraíso flutuante. Existem os que são contra o Processo e as desigualdades provocadas pelo “projeto Maralto”. Os opositores estão unidos para destruí-lo, numa ação de resistência contra a debandada dos melhores: este movimento clandestino chama-se a “Causa”.

A destruição de Maralto é iminente por alguns motivos. A água – o bem maior numa terra devastada – é escassa. Maralto se situa numa ilha inexpugnável, protegida por um sistema de defesa armada e por alta tecnologia, que garante vigilância absoluta de todos os espaços inter-

4 São passíveis de crítica na série: a profusão de personagens e situações complexas; a descontinuidade e a repetição de alguns fatos, o excesso de detalhes, dentre outros. Problemas talvez ocasionados pelas autorias diferentes dos episódios, pois os autores chegam a escrever mais de um capítulo, mas não de episódios sucessivos.

nos e externos contra os miseráveis. Os indivíduos, no Continente, são “chipados” com um identificador atrás da orelha e os espaços públicos e privados são monitorados por câmeras. Maralto tornou-se autossuficiente, superpoderosa e tirânica. Maralto é uma fortaleza, acessível por uma espécie de caminho subaquático, como o que existe no Canal da Mancha, ligando Londres e Paris, mas a distância é maior (Figuras 3 e 4).

Figura 3: Imagem do Continente, do Maralto (dentro do círculo), com indicação do túnel submerso que os conecta.



Fonte: imagem exibida na abertura da série

Figura 4: Mapa do Continente e do Maralto.



Fonte: elaborado pelo Fandom a partir da imagem da Figura 3 (R.V., 2017).

Como um território insular, Maralto, cujo mapa sugere estar situado no Atlântico, alguns quilômetros próximo da região norte do Brasil (o formato da costa assemelha-se à foz do rio Amazonas), figura no imaginário do espectador, como uma possível referência histórica e geográfica, resultante de intermedialidade fílmicas e cartográficas.

Numa conjuntura assim posta, emergem no enredo os vestígios de mitos e obras de extração clássica que formam um substrato mítico-mitológico na série 3%, sobretudo na 1ª temporada. Por outro lado, a dupla ambientação do enredo – colocando lugares paradoxais em xeque – primeiramente estimula o ir-e-vir de personagens por espaços antagônicos (um, utópico; o outro, distópico; o mais das vezes, utópico-distópico, capaz de atingir o espectador); *vis a vis*, os desloca-

mentos ao longo dos capítulos e a conexão com matrizes mitológicas que mobilizam a crítica a abordar a narrativa fílmica sobretudo pela perspectiva da intermidialidade e da transculturalidade. A hibridação é aí, uma condição *sine qua non*, (mesmo porque qualquer mídia, mesmo antes de sua criação, já é formulada a partir de mídias pré-existentes), “que desestabiliza noções de mídias como entidades estanques e autocontidas” (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 34).

A série em suporte audiovisual se destacou em diversos nichos do leque artístico: cinema, fotografia, jornalismo e TV, sem contar a literatura e as artes em geral. Ainda que inauguradora da presença brasileira no *streaming* da Netflix, a série constituiu um projeto intermidial e transmidiático que alcançou destaque. Vamos, pois, às midialidades, “cujo aspecto não pode ser separado da mensagem” (Bruhn, 2020, p. 22), para assinalar algumas conexões da série, seja com o mundo clássico, seus mitos, instituições e legado cultural, seja na algaravia de múltiplos suportes e respectivas materialidades, seja, ainda, no desafiador confronto com cidades imaginadas.

Os melhores—οἱ ἄριστοι

A série se inicia com os preparativos para o Processo – a seleção dos “melhores”, no contexto do Continente, o que significa dizer, dos nada favorecidos ou à margem; os excluídos, indesejados e temidos. Assim, forma-se de um paradoxo – são os melhores em suas potencialidades, dentre os piores, do ponto de vista social. Na verdade, a ideia de “os melhores” liga-se a um dos conceitos fundamentais da civilização grega: em grego o termo correspondente a “melhores” é *áristoi* (οἱ ἄριστοι), um superlativo que significa “excelente”; aplica-se ao “mais bravo”, ao “mais nobre”, ao “mais corajoso”. Pertence ao mesmo étimo de *ἀρετή* (*areté*), traço de excelência (De Clerq, 2011).

O conceito, que remonta às origens do pensamento político grego, também nos reporta a duas fontes muito claras. A primeira, o mito

da Atlântida⁵, uma talassocracia (como o foi a civilização cretense, nos tempos pré-helênicos) parcialmente descrita no prólogo do diálogo platônico *Timeu* e, mais detalhada (ainda que incompleta), no *Crítias*, no qual Platão expõe sua interpretação política do mito: 9 mil anos antes do seu tempo, os Atenienses ultrapassaram as Colunas de Hércules (posterior Estreito de Gibraltar), venceram a ameaça atlante e liberaram os povos dominados do poderio opressor.⁶

Atlantis (Ἀτλαντίς) talvez seja a primeira referência para a concepção de Maralto, uma vez que: 1–os relatos pseudo-históricos, lendários (*República* II e *Leis*, III, de Platão), a reconhecem como um lugar que teria existido na Idade de Ouro, seguida da debacle, decorrente da cobiça, da decadência moral, ou seja, o roteiro de um estado primitivo perfeito; 2–há também a teoria antiga do maremoto ou da catástrofe cósmica que submergiu a ilha situada a oeste da costa portuguesa (e da qual os Açores poderiam ser um vestígio); 3–há ainda a rivalidade com a antiga Atenas que as levou a confronto, com a vitória dos gregos.

Platão não poupa as cores, na descrição da ilha opulenta: fabulosa, com uma *phýsis* (φύσις, “natureza”) pródiga. Lá, os campos produzem em quantidade e variedade; os minerais se encontram em todas as partes, inclusive o oricalco⁷; multiplicam-se animais domésticos e selvagens, até elefantes... Ao mesmo tempo, Atlântida representa o *ápeiron* (ἄπειρον, “ilimitado”), e provoca repulsa, porque ali tudo é excessivo. Para a mentalidade grega, a abundância faz da Atlântida uma utopia negativa, perigosa, atentatória e contrária à *pólis* ideal, que (ainda) observa o conselho délfico: “nada em excesso” (μηδὲν ἄγαν, *medèn ágan*). A Atlântida, na visão platônica, não era um exemplo a ser seguido: na Idade de ouro, no paraíso perdido, não há nada mais a conquistar. Seu apogeu é igual à era do desperdício.

5 Vidal-Nacquet (2008, p.19), a respeito, ironiza a tentativa (frustrada e frustrante) de localização da lendária Atlântida: “A Ilha dos Feácios, descrita na *Odisseia*, forneceu algo à Atlântida de Platão”.

6 As obras de Platão encontram-se reunidas e disponibilizadas *on-line* pelo Projeto Perseus em <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/searchresults?q=dialogues+plato>

7 Um metal tão lendário como a Atlântida, que o possuía em abundância, quase tão valioso como o ouro.

A segunda fonte, também de Platão, é *A República – Sobre a justiça* (*Πολιτεία* ou *Πολίτευμα – περὶ τῆς δίκης*), sendo, no fundo, a justiça, ou a ausência dela, o verdadeiro tema da série 3% –, devido à injustiça social que divide em partes desiguais a humanidade. Em *A República*, vemos ser construída mentalmente Calípolis (*Καλλίπολις*), uma cidade ideal, segundo as convicções filosófico-religiosas, educacionais e sobretudo políticas do filósofo, em contraponto à Atenas real, desgovernada (da perspectiva do filósofo), na qual ele vivia.

Calípolis seria uma nova Atenas, criada em função da *dike* (*δίκη*, justiça) e pela qual zelariam Reis-Filósofos; uma Atenas pautada pelo equilíbrio e pela ordem vigente na *Politéia* descrita pelo personagem Sócrates na obra de Platão. Calípolis seria capaz de vencer a *hýbris* (*ὑβρις*, excesso, arrogância) da Atenas contemporânea a Platão, soberba, governada por todos (*δῆμος*, *dêmos*, o “povo”), conflituada, baseada na volátil *dóxa* (*δόξα*, opinião) pregada em praça pública. A *politikè areté* (“virtude política”) é a principal referência de todas as preocupações platônicas⁸. Como imagem clássica de um filósofo, Tales (que, contemplando as estrelas, cai num poço), estrangeiro à *pólis*, não coincide com Platão, que teve a vida determinada pela condenação de Sócrates. Sócrates morre porque era filósofo e não havia lugar para ele na *pólis*.

A Atenas democrática, que defendia a liberdade de expressão e de culto, condenara Sócrates. Na visão de Platão, o modelo da *pólis* democrática era imperfeito, contraditório. Só uma cidade perfeita poderia ver no filósofo um sábio. Da mesma forma que, para transformar a *pólis* injusta em *pólis* justa, seria necessário que os filósofos se tornassem reis ou os reis, filósofos. É mais razoável entregar o poder a quem saiba distinguir bem e mal, verdade e erro, realidade e aparência do que ao estrategista, ao banqueiro, ao demagogo. A ideia de que o filósofo deve ser o chefe ou o Rei da *pólis* sustenta o projeto da *Politeia*. O princípio, que garantiria a mudança de *status* não só dos cidadãos, mas da *pólis* para Calípolis, fica claro no Diálogo: não adianta melhorar

8 Aristóteles, em seguida, vai criar um conceito para designar a excelência política: *phronesis* (*φρόνησις*).

o Estado – tem-se de melhorar os cidadãos. Para tal, Sócrates descreve em detalhes um programa educacional que abrangeria 50 anos da formação dos cidadãos, a cargo do Estado.

No livro II da *República*, Sócrates propõe o *métodos* (caminho para chegar a): acompanhar o nascimento do Estado perfeito a partir de uma concepção organicista: a *pólis* reflete o homem que nela vive, assim como cada cidadão leva consigo os ideais da *pólis* (trazemos agora a sentença de Nícias a seus correligionários: “Aonde quer que fordes sereis uma cidade”). Dessa forma, a *pólis* poderia ser vista como um *ánthropos* (ser humano) amplificado; o homem como uma *pólis* em escala reduzida. Alexandre Koyré (1962) é quem desenvolve este raciocínio: Platão vê a cidade como “macránthropos”; o cidadão, como “micropolitéia”.

A *República* é um projeto teoricamente em condições plenas de se tornar realidade. Foi implementado na Sicília (Siracusa, durante a tirania de Díon) em duas tentativas. Não deu certo. O texto descreveu, entretanto, ideias que adquiriram formulação sistemática muito mais tarde: comunismo, socialismo, feminismo, controle de natalidade, eugenia, questões rousseauianas de retorno à natureza; questões nietzschianas sobre moral e aristocracia; questões de psicologia e até psicanálise etc. O princípio fundamental da *pólis* platônica seria a solidariedade: moradias coletivas, comércio por troca, educação para todos.

O Diálogo platônico, obra-prima da literatura filosófica, tinha em vista a construção da *pólis* justa. O planejamento de Sócrates (o personagem nos diálogos defende o diálogo como dialética para alcançar a verdade) assemelhava-se a uma catedral pedagógica. De acordo com a Constituição (*República* IV), o objetivo da *Politeia* não é fazer os cidadãos mais ou menos felizes, mas alcançar a maior felicidade possível para a *pólis* inteira. O regime é autoritário (*República* V, o livro mais polêmico dos diálogos platônicos): a Constituição regulamenta tanto a vida pública quanto a vida privada, o exercício da sexualidade,

infantário, o número de casamentos, a idade para procriação; o controle da natalidade. O regime é militar. Em outros diálogos, vem explicitada a ideia de que o homem é justo por virtude desinteressada (caráter, princípio moral, tendência inata etc.) ou por medo da punição (a noção de culpabilidade implica a contingência do castigo). A obra defende a ideia de que os Reis sejam Filósofos ou os Filósofos ocupem a função dos Reis, pois o filósofo ama a verdade e o saber. Governará com conhecimento, base da Meritocracia sonhada para Calípolis (que significa “bela cidade”, eticamente falando). Tendo em conta essas ideias é possível ver como o projeto ‘pedagógico’ do Processo na série televisiva, espelha o construto platônico.

Figura 5: sistema educacional de Calípolis.

PROGRAMA EDUCACIONAL PROPOSTO AO ASPIRANTE A GUARDIÃO

IDADE CRONOLÓGICA	DURAÇÃO	CURRÍCULO
Infância	10 anos	Infantário: Educação física e música
10 aos 20 anos	10 anos	Educação Física: Jogos e esportes Música: ritmo e harmonia Matemáticas
20 anos	1a verificação de aprendizagem REPROVADOS: trabalhos simples da πόλις (negociante, empregados, operários, lavradores) <i>outesakos, pastores</i>	
20 aos 30 anos	10 anos	Educação física Correlação da Ciências: treinamento do corpo e do caráter
30 anos	2a verificação: REPROVADOS: auxiliares, assistentes executivos ou oficiais militares	
30 aos 35 anos	5 anos	Educação física Filosofia (Metafísica) e Política DIALÉTICA
35 anos	3a verificação: REPROVADOS: auxiliares da magistratura	
35 aos 50 anos	15 anos	Convivência com todos os tipos de funções: ocupação de cargos militares e serviços públicos diversos
A partir dos 50 anos	REIS-FILÓSOFOS OU FILÓSOFOS-REIS	

Fonte:

Desde que o personagem Ezequiel assumiu o comando do Processo no início do 1º capítulo de 3%, repete-se enfaticamente a promessa-sonho do paraíso (Figura 6) e o mantra que ressoa no telão é: “Você é o criador do seu próprio mérito” (Figura 7). Tais palavras evocam o que se lia no frontispício da Academia platônica: “Quem não é geômetra não entra”⁹, máxima que indicava a necessidade de uma formação prévia de elite (com o domínio da matemática) para integrar o grupo de filósofos.

Figura 6: Video sobre Maralto exibido a jovens do Continente.



Fonte: imagem de divulgação da segunda temporada da série 3%.

Figura 7: Propaganda do Maralto divulgada no Continente.



Fonte: imagem de divulgação da segunda temporada da série 3%.

Ao final de ambas as narrativas, a Atlântida clássica e o Maralto contemporâneo, enquanto ilhas, patrimônio imaterial, desaparecem: Atlântida, por meio de um cataclismo; a distopia brasileira, reduzida a dois espaços díspares – Maralto e o Continente – traz ao público uma guerra fratricida. Atacam-se reciprocamente, até que se destroem.

Também na sequência de abertura do 1º episódio da série, descortina-se o Continente com suas condições sub-humanas, o que reforça o desejo dos jovens por um lugar promissor. Os preparativos para o Processo estão em andamento. A massa humana que se mobiliza en-

9 No original: “*Ageometrètos mèdeis eisito*”. Transcrevemos aqui, do artigo de Gabrielli Cornelli e M. Cecília Coelho (2007), a nota 16, que elucida a tradução: “a inscrição é datada posteriormente, nos escritos de João Filopono e de Olympiodoro, neoplatônicos, que viveram no século VI d. C.; e por João Tzetzes, autor bizantino do século XII (*Chiliades*, 8, 972). Cf. SAFFREY, Henry. *Ageometrètos mèdeis eisito*: une inscription légendaire. *Revue des Études Grecques*, n. 81, p. 67-87, 1968”.

tre os miseráveis é assombrosa; da ordem do antitético *thâuma* grego (θαῦμα, maravilhamento e pânico), conforme o olhar do que vê diante de si e que ainda fica invisível para o espectador. Seguimos os olhares daqueles jovens e não o que eles olham. Pelo menos não ainda.

Figura 8: Candidatos ao Processo olham a arena em que ocorre a seleção.



Fonte: imagem de divulgação da primeira temporada.

São jovens de 20 anos mobilizados pela promessa de serem selecionados para viver no lugar que em nada se assemelha à miséria do Continente. Diante do cenário futurista, colossal e faraônico onde se fará a pré-seleção dos candidatos ao Processo (a filmagem usa a arena do Corinthians, em São Paulo), os jovens se mostram hipnotizados (Figura 8). O local, apesar de imenso, aerado (graças ao pé direito altíssimo), com as paredes de vidro que dão para o exterior, tem uma brancura dominante, semelhante a um grande hospital de tratamento, que o tornam glacial e opressivo.

Os protagonistas são identificados, quando se iniciam as etapas do Processo. Dentre eles se encontra Michele (Bianca Comparato), uma infiltrada da Causa (Figura 9).

Figura 9: A personagem Michele (ao centro)



Fonte: imagem, de divulgação da primeira temporada

De início, ela dissimula seu propósito de arruinar Maralto, mas é descoberta e decide colaborar, em troca de seu projeto pessoal – fundar a Concha, um local para evadidos do Maralto. Rafael, outro infiltrado, é também protagonista. Como Michele e ele não se conhecem, ao longo da 1ª temporada guardam desconfianças mútuas quanto ao pertencimento ao grupo que tem a missão de sabotar o Maralto. Joana, uma enjeitada que se candidata porque está jurada de morte pelo chefe de uma das milícias do Continente é, além de protagonista, uma personagem chave: não só foi a primeira a ser aprovada no Processo, como mostrou-se a mais talentosa do grupo. Ao final da seleção, contudo, é pressionada a matar uma candidata (cuja aprovação não convém a Ezequiel, Chefe do Processo) e, como recusa-se a fazê-lo, tem de renunciar ao Maralto e retornar ao Continente. Joana é surpreendente: a melhor candidata, ainda que indigente. Fernando: um paralítico que, doutrinado pelo pai (pastor fanatizado pela cura do filho e pela medicina praticada no Maralto), ao assumir a missão de se salvar e fazer alguma coisa pela salvação do Continente, aceita o desafio da autossuperação. Marcos, da família Alvarez (o único a possuir tal insígnia), afamada por seus ancestrais terem sempre conseguido passar pelo

Processo (já deixa uma jovem grávida, para que o próximo Alvarez dê continuidade à linhagem de aprovados) é obcecado pela disputa e a encara certo de que sairá vencedor.

Há que se comentar também a respeito do já mencionado Chefe do Processo com nome bíblico: Ezequiel. Como o sacerdote homônimo do Antigo Testamento, convocado para profetizar durante o exílio do povo judeu na Babilônia (séc. VI a.C.), Ezequiel é responsável por sintonizar a energia dos candidatos com o ideal de manter Maralto como o paraíso para todos os que alcançam a glória de viver lá.

A função de Ezequiel, a expensas de Deus, é proteger, garantir a transformação de uma energia má em boa. É ele quem estipula as regras e dirige as etapas do Processo (Figura 10).

Figura 10: Tomada de Ezequiel, em primeiro plano e de costas, com os jovens ao fundo e abaixo devido ao ângulo em *plongée*, mostrando a visão “de cima” que ele tem da multidão de candidatos ao Processo. O ângulo da câmera alça Ezequiel à condição de superioridade em relação a todos.



Fonte: imagem de divulgação da primeira temporada da série 3%.

Apesar do seu *locus* de poder divino, Ezequiel sabe que há agentes do Continente, dentre os candidatos, destinados a sabotar o projeto de Maralto. Por isso, encontra-se no limite da tensão, além de estar sendo alvo de sabotagem de seus próprios mentores e de membros se-

leccionados por ele – o que lhe parecia injusto, uma vez que entrara como agente da Causa e se convertera ao projeto sectário.

Quanto a essa fragilidade eventual de Ezequiel, o empenho da narrativa em evitar maniqueísmos e garantir efeitos é surpreendente. Os espectadores são induzidos a pensar que Ezequiel, ao longo dos acontecimentos vividos na série, acabaria por converter-se à Causa. O surpreendente resgate do filho de sua mulher, que ficara no Continente, contribui para essa ideia. Contudo, a narrativa irá surpreender o espectador, ao revelar que Ezequiel era um infiltrado, pertencente à Causa desde antes de se candidatar ao Processo e tornar-se, em seguida, responsável pela seleção de jovens.

Um importante ponto de sustentação da narrativa é a utilização do mais eficiente recurso de regulação do enredo em 3%: a presença de uma sequência de jogos, que faz dos capítulos uma gincana – mais uma referência clássica aos jogos –, uma olimpíada cuja premiação é a vida dos jogadores. São medialidades como essas que constituem uma mistura bastante atrativa para um público diverso.

Toda a 1ª temporada é dedicada ao Processo, seleção feita a partir de jogos – essa ferramenta civilizatória, de reconhecido valor religioso¹⁰, educativo e filosófico, cultuada desde a Antiguidade Clássica. É importante levar em conta que como atributos dos jogadores, a religião, a educação e a filosofia valiam a cada lance da seleção, com a diferença de que em Maralto os candidatos eram estimulados a trapacear, mentir, roubar, e as regras podiam ser mudadas mesmo durante o jogo.

Os jogos-*áγῶνες* (*agones*)

Também aqui, projeções do imaginário lúdico, atlético e competitivo dos jogos antigos se manifestam. Desde os primórdios, os jogos

10 Na religião védica, anterior ao Buda, “o processo cósmico pode ser considerado um ‘jogo’ (*lilā*) divino, uma ‘ilusão’ (*māyā*), (...) ou uma prova que visa a forçar o homem a procurar a liberdade absoluta (*moksha*)” (Eliade, 1978, p. 123).

foram instrumentos de aperfeiçoamento individual e coletivo, elevação social, moral e espiritual. A formação atlética teve papel relevante e civilizatório, constituindo-se em aspecto prevaLENcente, voltado à educação e à socialização dos povos.

Os deuses jogavam – Hermes; o egípcio Thoth, o asteca Mácuilxóchitl e outros – e as regras eram sagradas. Os estádios e as praças esportivas eram construídos nas dependências dos santuários¹¹. Foi na Grécia antiga que o espírito de competição e o ideal esportivo adquiriram um lugar essencial na vida social, no calendário cívico-religioso das cidades. Mas muito antes, há cerca de 5.000 anos a.C., os primeiros jogos teriam surgido em regiões da Mesopotâmia e do Egito. Os mais antigos teriam sido os jogos de tabuleiro, encontrados em Ur. Eram chamados de “jogos de passagem da alma”. Nas civilizações pré-helênicas, também existiam os *agónes* (jogos), altamente respeitados, constituindo parte fundamental dos ritos fúnebres, em honra aos mortos, para que seus nomes não fossem esquecidos e eles próprios, os mortos, fossem lembrados posteriormente graças às proezas, aos feitos imemoriais, às disputas célebres, realizadas em honra de um *de-functus* (alguém que continua vivo, na memória dos vivos, embora “fora” (“*de*”, prefixo indicativo de afastamento) de exercício, (“*functio*. -onis”, desempenho, função). Essa herança exotérica arcaica tem um valor inestimável tanto para os estudos de antropologia cultural quanto para o helenismo, porque os jogos participaram do processo de socialização primária e estão incrustados na memória dos povos. Vale lembrar que, ao final da *Ilíada*, encontram-se mais de 600 versos cobrindo os jogos fúnebres em honra de Pátroclo, depois de já realizados os jogos que homenagearam Heitor. Intrinsecamente ligada ao jogar, a agonística (arte da disputa) se encontra em vários aspectos da vida grega, inclusive nos ritos e nas orações. Como rito social e político, o Processo em 3%, atualiza o legado grego em todas as fases

11 Quatro desses jogos eram considerados internacionais, pan-helênicos: em Delfos e Antela, próximo das Termópilas, uniam-se para os jogos píticos; depois se expandiram para jogos ístmicos, em Corinto, jogos nemésios e jogos olímpicos, no Peloponeso.

dos desafios e provas a que se submetem os que querem sobreviver ao Continente.

Os pensamentos e mantras que os candidatos em processo de seleção na série empregam para resistir às torturas por que passam evocam a oração do velho sacerdote troiano Crises, orando a Apolo por um castigo a Agamemnon, que não lhe devolvera a filha, na abertura da *Ilíada* (Homero, 2005, v. 39-42): “Se alguma vez ao belo templo te pus um teto, / ou queimei para ti as gordas coxas de touros / ou de cabras, faz que se cumpra isto que te peço:/ que pague com tuas setas os Dânaos as minhas lágrimas!” A agonística grega diz respeito a assembleias, ao teatro, ao esporte, ligada à vida pública e à formação espiritual. Atletas gregos¹² e espectadores sabiam que a honra da vitória beneficiaria toda a cidade com vencedores.

Na série 3%, os jogos têm virulência gradativamente acentuada. Os desafios vão se intensificando às raias da tortura física e psicológica. Na 1ª temporada da série, o certame é altamente significativo, mais que as provas em si. Do ponto de vista filosófico, o jogo funciona como elemento privilegiado que liga o prazer ao constrangimento (noção de limite), a liberdade à lei, a espontaneidade à submissão às regras, a disputa à ética, a vontade à força. Nesse sentido, chama à responsabilidade, ao caráter, à disposição em refrear impulsos, em prol de algo que prevalece: a arte de jogar, a inteligência e a habilidade do jogador, a vontade de vencer conforme as regras.

Das provas

1ª Prova – Entrevista

Esta etapa inicial é determinante – revela o nível de desempenho individual, mas também o que se esconde por trás do Processo. Rafael e Joana são aprovados, apesar de usarem registros falsos – um roubou-

12 Etimologicamente ἀθλητής (*athletés*, “atleta”) significa “aquele que compete por um prêmio”. A palavra está relacionada a ἄθλος (*áthlos*, “competência”) e ἄθλον (*áthlon*, prêmio). Todas estas palavras provêm de ἄεθλος (*áethlos*, “esforço”). O sufixo -tes dá a ideia de agente.

-o, a outra comprou o *chip* de identificação -, pois ambos tinham fichas comprometidas. Um anônimo, desesperado pela reprovação, se lança do alto do edifício, no pavilhão em que todos galgaram à entrada. Era o 1º suicídio no Maralto.

2ª prova – Montar no mínimo 9 cubos usando vários blocos.

Os candidatos, em 3 minutos, devem demonstrar lógica espacial, raciocínio geométrico, coordenação básica. Rafael foi visto roubando um cubo de outro candidato (2ª trapaça), mas Ezequiel deixou o ato desonesto passar, para avaliar o potencial do jovem; ou seja, vale trapaça, se vier a favorecer o Maralto. Michele recebe ajuda de Fernando, o cadeirante, porque houve empatia à primeira vista. Fernando e Joana vencem, montando 11 cubos. A ética não faz parte das regras. As provas não são geniais, mas valem pelo que revelam do que lhes é subjacente. Apesar de terem rivalizado desde o início, Joana e Rafael formam uma parceria – são audaciosos, bons de briga e sagazes.

Prova inesperada –

Michele e Bruna são consideradas suspeitas de pertencer à Causa. As duas devem chegar a um acordo sobre quem vai se entregar. Michele convence a colega de que devem atacar a Monitora. Bruna é baleada. A intuição de Ezequiel nem sempre é boa, mas pouco importa errar com alguém do Continente.

3ª prova – Desvendar a cena de um crime

Uma mulher é morta à mesa de refeição. Quem a matou? Como foi morta? Fernando, Rafael e Joana propõem soluções. A dedução de Joana é a mais adequada: a anfitriã é cega, o crime foi rápido e eficaz. A candidata revela pensamento lógico. A tensão é grande, pois todos ali são testados, inclusive os membros do Maralto. A 3ª prova está sendo realizada não apenas pelos candidatos, mas também por Aline,

convocada pelo Conselho Superior para espionar Ezequiel, que chefia o Processo há uma década e tem demonstrado falhas. Nem os chefes estão a salvo de sanções inesperadas.

4ª prova – Distribuir 6 moedas entre 7 participantes

Resolvem tirar na sorte, mas Joana trapaceia com um colega distraído. Ela conta com sorte e oportunismo. Ao longo das provas, Ezequiel também é testado, é a “bola da vez” e está catalisando todas as atenções e tensões do momento: sua esposa Júlia se suicidara por não suportar a separação de um filho que tivera antes de passar pelo Processo. Ezequiel vai à procura desse e o leva para o Maralto, em ação totalmente clandestina e acaba por ter de devolvê-lo ao Continente.

5ª prova – Atravessar juntos um túnel escuro em 5 minutos

Um a um, os participantes começam a alucinar, pois os vigias, por ordem de Ezequiel, injetaram um gás inodoro. Ezequiel se justifica, na sala de observação, dizendo que é preciso conhecer as paranoias e os medos de cada candidato quando perdem o controle de si; mas as razões são outras – todos têm que desconfiar e se defender de todos. Joana tem um desempenho exemplar nesta prova, auxiliando os outros competidores, trazendo para si os atributos de coragem, solidariedade e força, ou seja: o heroísmo clássico.

6ª prova – Sair do alojamento lacrado

Marcos, o líder, percebe um painel com 8 linhas e 8 colunas. Neles se encontram repetidos os numerais um e zero. Trata-se de um código que o líder usa para abrir cada vestibulo. Decifra-me ou devoro-te. Qualquer alternativa não adianta, porque os portões externos estão lacrados.

7ª prova – Vencer a fome

Como foram recolhidos todos os alimentos disponíveis, o grupo está faminto. Joana descobre um escape na tubulação. Ela vai por ali em busca de comida. Desesperados de fome e sem saída, iniciam uma guerra nos dormitórios. Ezequiel espera por Joana à saída do duto e a encarrega de conter a guerra de todos contra todos. Dominada a insurreição, soa um alarme: os portões se abrem. Marcos se lança sob o portão, numa última esperança de sair, mas não se sabe se foi esmagado pelo portão e morreu.

Considerações finais – A esterilidade dos merecedores:

O prêmio para todas as provações sofridas é um paraíso sem terra, sem filhos, erguido na exclusão. Os que vencem as provas e permanecem em Maralto não sabem que passarão por um rito de esterilização. Não há mais laços de parentesco nem descendência, porque isto significaria a nulidade do Processo. Assim são cortados os laços de continuidade com o passado e o futuro, e eles se veem órfãos e estéreis. O presente revela sua opacidade: não há planos, metas ou desejos. O que, ao longo da narrativa, era anunciado como evidênciação das singularidades individuais, nesta etapa de apresentação de resultados, é percebido como máscaras (*personae*) de padronização, conforme operado pelo modo de produção capitalista e respectivo sistema neoliberal. Aqui o individualismo, primeiramente incentivado e elogiado, mostra a outra face em que se vê o esvaziamento do potencial das forças coletivas. A todos é prometida uma terra, um lugar próprio, mas de fato são submetidos à lógica da desterritorialização; e ainda que sejam representantes de vivências diversas, ao final são massa reconhecível dentro de um padrão geral, que não leva em conta as individualidades.

Ao desentranhar a matriz mitológica clássica da primeira série brasileira da Netflix, com suas respectivas concepções espaço-temporais, vivências filosóficas e políticas, trouxemos algumas das mi-

dialidades constitutivas desta aproximação intermediática da série audiovisual com a cultura clássica escrita. Desde a estrutura da narrativa inicial, passando pelo processo torturante – enquanto conjunto de procedimentos para chegar ao *status* desejado (que não correspondia ao previamente anunciado), os elementos que sinalizam a conexão das mídias – as midialidades – foram sendo gradativamente partilhados. O projeto pedagógico, os procedimentos e objetivos, as escolas, os cenários contrastantes e os jogos foram levantados e trazidos comparativamente, reconhecendo o esforço que a série empregou para não os reduzir a uma configuração maniqueísta. Esse mapeamento, sob o viés da leitura intermediática entre produções fortemente distanciadas em termos de suporte, materialidade, contextos, condições de produção e sociedades, evidenciou que o que une o disperso e aparentemente inconciliável é justamente entender que:

Ler em profundidade é também ver em profundidade. Essa dupla profundidade da perspectiva e da leitura expressa o nascimento de uma consciência individual que tanto pode voltar uma e outra vez sobre o que foi visto, como pode voltar uma e outra vez sobre o que foi lido, como objetos de uma reflexão sobre a qual o indivíduo pode projetar o seu tempo (ULM, 2022, p. 57, tradução nossa).¹³

Mais do que nunca, rever os mitos platônicos e os desafios heróicos, numa trama que lida com questões e preocupações contemporâneas, não deixa de revalidar o aspecto fundamental do mito: constituir-se como um discurso através do qual questões irrespondíveis conseguem ser ao menos formuladas.

13 No original: “Leer en profundidad es también ver en profundidad. Esta doble profundidad del plano de visión y del plano de lectura expresa el nacimiento de una conciencia individual que tanto puede volver una y otra vez sobre lo visto, tanto puede volver una y otra vez sobre lo leído como objetos de una reflexión sobre la que el individuo puede disponer su tiempo”.

A combinação bem-sucedida do *logos* e do *mythos* nas perquirições platônicas é uma fórmula que continua dando resultados: comprova-se o quanto a imaginação filosófica deve ao elemento poético; o quanto o mito do herói (que vence um leão a cada dia ou decifra a esfinge política da vez), no passado e na atualidade, é um dispositivo que nos mantém ligados a uma origem, maior e eterna, de luta (*agón*) e coragem (*andreía*); e o quanto a retórica do jogo espelha/especula sobre o próprio homem de qualquer época e circunstância, no tempo da jogada e da partida.

Referências

3%-série de televisão (todas as temporadas). Criação: Pedro Aguilera. Produção: César Charlone e Tiago Mello / Boutique Filmes. Brasil: Netflix, 2016.

BRUHN, Jørgen. O que é midialidade e (como) isso importa? Termos teóricos e metodologia. In: FIGUEIREDO, Camila; OLIVEIRA, Solange Ribeiro de; DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **A Intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Santa Maria: Editora p. 15-54.

CORNELLI, Gabriele; COELHO, M. Cecília de Miranda. “Quem não é geômetra não entre!” Geometria, Filosofia e Platonismo. **Kriterion**. Belo Horizonte, v. 48, n.116, p. 417-435, dez. 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0100-512X2007000200009>. Acesso em: 15 de nov. 2024.

DE CLERQ, Danielle. **Étymons grecs et latins du vocabulaire scientifique français**. Louvain-la-Neuve: Centre de Documentation pour l’Enseignement Secondaire et Supérieur, 2011.

DUFLO, Colas. **O Jogo do jogo** – de Pascal a Schiller. Tradução de Francisco Settineri e Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

ELIADE, Mircea. **História das crenças e das ideias religiosas**. Tomo 1. Tradução de Roberto Cortes de Lacerda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1978, v. 2.

HOMERO. **Odisseia**. Tradução de Frederico Lourenço. 6. ed. Lisboa: Livros Cotovia, 2005.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. 5ª ed. Porto Alegre: Editora Globo, 1979.

KOYRÉ, Alexandre. **Introduction à la lecture de Platon suivi de Entretiens sur Descartes**. Paris: Gallimard, 1962.

LAKY, Lilian de Angelo. O sentido religioso e a função política dos agônes de Olímpia nas épocas arcaica e clássica. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**. São Paulo, n.29, p. 60-74, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revmae/article/view/143713>. Acesso em: 20 jan. 2022.

OTAVIANO, Cristiano. A arca de Wall-E: florescendo sobre as ruínas do amanhã. In: VIEIRA, Miriam de Paiva; LOMBARDO, Katia Hallak; D'ANGELO, Biagio; GUIMARÃES Luciene (org.). **Imagem & Ruína**. Prefácio de Heidrin Führer. 1.ed. Campinas: Pontes, 2024. p.83-102.

PLATÃO. **A República**. 2ª ed. Tradução e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro Edições, 2008.

PLATÃO. **Diálogos V**: O banquete; Mênon; Timeu; Crítias. 2ª ed. Tradução e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro Edições, 2010.

PLATÃO. **Leis**. 3ª ed. Tradução e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2021.

RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza. **Intermedialidade**. Uma introdução. São Paulo: Contexto, 2022.

R.V., Cícero. **Mapa do Maralto**. 2017. Elaborado e disponibilizado pelo Fandom da série 3% como Ficheiro Wiki. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mapa_do_Maralto.png. Acesso em: 30 nov. 2024.

SCHILLER, Friedrich. **A Educação estética do homem numa série de cartas**. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SZACHI, Jerzy. **As Utopias ou A Felicidade imaginada**. Tradução de Rubem César Fernandes. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

TOYNBEE, Arnold J. **Helenismo**. História de uma civilização. Tradução de Watensir Dutra. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1976.

ULM, Hernán. En medio del tiempo: la escritura en su instante digital. In: RIBAS, Maria Cristina Cardoso; MARTONI, Alex; DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Estudos de Intermedialidade**: teorias, práticas, expansões. Coleção PPLIN Presente. ano 1. Curitiba: CRB, 2022, v. 3, p. 51-66.

VIDAL-NACQUET, Pierre. **Atlântida**: Pequena história de um mito platônico. Tradução de Lygia Araújo Watanabe. São Paulo: Editora da UNESP, 2008.

Capítulo 6

A FICÇÃO CRIMINAL (INTRA/INTER) MIDIÁTICA DE RUBEM FONSECA EM “ROMANCE NEGRO”

Cristine Fickelscherer de Mattos
(Universidade Presbiteriana Mackenzie–UPM)

Introdução

Se literatura e cinema, enquanto meios e linguagens artísticos, estão unidos pela sua dimensão estética e criativa comum, ata-os ainda mais o aspecto narrativo ficcional que em ambos predomina. É por esse viés que se faz aqui uma reflexão sobre a relação do conto “Romance negro” (1992), de Rubem Fonseca, com a arte das telas.

Meios e linguagens, segundo Elleström (2010) são o resultado de avanços técnicos (“mídias técnicas”) que, a partir de traços básicos (como “mídias básicas”), gradualmente adquirem “aspectos qualificadores”. O papel, a impressão e a encadernação são as mídias técnicas a produzir o livro que, como toda mídia básica, apresenta quatro modalidades: material, sensorial, espaçotemporal e semiótica. Assim também a película, a filmadora, o projetor e o televisor são as mídias técnicas que possibilitaram à mídia básica filme ter latentes também

as quatro modalidades. Ainda segundo Elleström (2010), as mídias básicas, quando integradas à prática social, qualificam-se, isto é, adquirem aspectos contextuais e operacionais (estéticos e comunicativos). Pode-se dizer, portanto, que o livro e o filme qualificaram-se midiaticamente, isto é, tornaram-se as “mídias qualificadas” que designamos por literatura e cinema (Elleström, 2021). As questões terminológicas e conceituais são amplas e ostentam múltiplos vieses em torno do que entendemos ser literatura e cinema. Para ponderar a respeito de seus aspectos qualificadores (contextuais e operacionais), usaremos, preferentemente, os termos “livro” e “filme”, no intuito de fazê-lo partindo das “mídias básicas”.

Como invenções humanas, tal qual tantas outras conquistas técnicas, o livro e o filme confundem-se com etapas da própria história da humanidade, pois a tecnologia e os seres humanos condicionam-se mutuamente em suas transformações (Castells, 1999). Como outros fatores técnicos—já o afirmavam Benjamin (1985), McLuhan (1974) e Lemos (2002) –, essas conquistas incidem sobre o social, o cognitivo e o psíquico, gerando valores e padrões.

Os meios de comunicação, embora desde sempre inter-relacionados – pois, segundo McLuhan (1974, p. 22), “o conteúdo de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo” –, a partir da década de 1980, proliferaram de tal modo que houve uma intensificação de seus contatos, configurando uma Cultura das mídias, caracterizada pela “mobilidade, [pel]a capacidade de trânsito da informação de uma mídia a outra” (Santaella, 1996, p. 36). Nesse contexto, situa-se a obra aqui analisada, o conto “Romance negro”, de Rubem Fonseca, que integra o seu livro *Romance negro e outras histórias*, publicado em 1992, mas escrito, em grande parte, nos anos de 1980.¹

Uma década antes, ponderando sobre a situação dos meios de comunicação, McLuhan sustentava: “o cinema incorporou o romance,

1 Segundo o editor dos livros de Rubem Fonseca à época, em 1990, mais da metade dos textos que compõem *Romance negro e outras histórias* já haviam sido escritos (Castello, 1992).

o jornal e o palco — todos de uma vez” (1974, p. 72). Os contatos entre livro e filme começavam também a ocorrer de maneira reversa, pois, ainda segundo McLuhan, é possível argumentar que um traço como o “fluxo de consciência se manifesta, de fato, pela transferência da técnica cinematográfica para a página impressa” (McLuhan, 1974, p. 332). A expansão do meio filme e de sua linguagem vai naturalmente alterar as formas de produzir significação no meio livro (e em outros meios), pois, ainda segundo McLuhan, a “mensagem de qualquer meio ou tecnologia é [um]a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (McLuhan, 1974, p. 22).

O conto “Romance negro”, impregnado de conteúdos filmicos entrecruzados por abundantes citações livrescas, manifesta ainda outra característica da Cultura de mídias do final do século XX: a uma rede de relações intermidiáticas, sobrepõe-se uma rede de relações intramidiáticas, de conexões hierarquizadas, como o observa Santaella (1996, p. 40) para o caso do jornal e da TV: “a mesma diversidade funcional que ocorre entre as mídias volta a se apresentar, sob um outro ângulo, dentro de cada mídia [...] compondo aquilo que McLuhan chamou de estrutura em mosaico”. Aplicado à narrativa de ficção impressa, é possível ver também no conto aqui estudado – como se explicará adiante –, uma rede de remissões como mosaico de citações cujas relações estabelecem diferentes níveis de leitura e significação. Esse traço se faz presente no conto analisado, mas também na produção do autor como um todo, cujos contos e romances estabelecem intensa conexão entre si. O presente capítulo se propõe, assim, a analisar a rede intermidiática – entre a mídia livro com narrativa de ficção e a mídia filme também com narrativa de ficção (da sala de cinema ou da TV) –, bem como a rede intramidiática (interna à mídia livro), de conexões entre citações e remissões que desencadeiam leituras em diferentes níveis, como o propôs Eco (2003).

Vale observar que no período a que pertence a obra – anos 1980/90 – não são abundantes na produção brasileira obras narrativas

ficcionais que apresentem modos fílmicos de se expressar propriamente ditos, ou seja, que, em termos intermediáticos, estejam de acordo com o conceito de “referência intermediática”, cunhado por Rajewsky (2012), como ocorrerá nas primeiras décadas do século seguinte, tempo de convergência de mídias (Jenkins, 2009) e da vigência de uma cibercultura (Santaella, 1996; Lemos, 2002), em obras de autores como Sérgio Sant’Anna e Daniel Galera (Mattos, C.F., 2021, 2023).

Coerente com seu tempo, o conto “Romance negro” apresenta elementos consagrados pela sétima arte, em especial na sua vertente conhecida como estilo ou gênero filme *noir*. A trama de Fonseca recontextualiza motivos, *topoi* e dinâmicas de filmes que marcaram as décadas de quarenta e cinquenta do cinema hollywoodiano e reconfiguraram as narrativas detetivescas, que chamaremos, para melhor precisão, de narrativas de “ficção criminal”². Trata-se, portanto de entender a forma de vinculação dessa mídia livro com a mídia filme, ambas enquanto mídias qualificadas (histórica, estética e comunicacionalmente), embora exclusivamente centrada nos modos básicos da mídia livro, ou seja, na materialidade do papel impresso, no sentido da visão, no espaço-tempo da leitura e na simbolicidade da escrita. Esta análise possibilita a compreensão sobre a natureza da interação entre os dois meios envolvidos, em consonância com o contexto midiático de sua criação. Essa compreensão contribui para a elaboração de um histórico de influências do cinema na literatura e permite-nos também vislumbrar a riqueza do trabalho de Rubem Fonseca.

O conto aqui analisado já mereceu boa atenção da crítica. Na maior parte dos casos, a atenção gira em torno de questões relativas a gêneros literários e à metalinguagem, frequentes nos textos do autor, como também aqui. A abordagem que se desenvolve a seguir procura aprofundar o entendimento dessas questões e acrescentar-lhes a questão

2 Segundo Scaggs (2005), como as narrativas que envolvem crimes—incluindo livros, filmes e TV—, há mais de 150 anos (desde o trabalho de Poe) têm desafiado as classificações de gênero, uma maneira de englobá-las e observar suas semelhanças e diferenças é adotar a definição “*crime fiction*”, aqui, “ficção criminal”, em português.

mediática para compreender o diálogo entre o livresco e o fílmico, destacadamente presente na literatura contemporânea brasileira e geral, e, particularmente, presente na literatura fonsequiana (Figueiredo, 2010, 2003).

Intermedialidade, intramedialidade/intertextualidade e intratextualidade

Desde a invenção do cinematógrafo (mídia básica), no fim do século XIX, até os tempos conectados atuais, a comunicação fílmica aumentou exponencialmente. Na década de 1980, estávamos a meio caminho dessa ampliação. A leitura de “Romance negro” oferece uma latente densidade de significações vinculadas a uma enorme quantidade de alusões a elementos externos que estabelecem relações midiáticas de dois tipos, segundo conceituação de Elleström (2021, p. 71): relações intramediáticas, isto é, relativas a outros “produtos de mídia” da mesma mídia (exclusivamente verbal, além de impressa e livresca) ou relações intermidiáticas, ou seja, com “produtos de mídia” de mídia diferente, como a mídia filme. Como bem o observa Rajewsky (2012, p. 27-28), as relações intramediáticas correspondem ao que comumente chamamos de intertextualidade–conceito, em sua origem, relativo a produtos de mídia verbal. Junto a essas relações intramediáticas e intermidiáticas, “Romance negro” dispõe ainda de relevantes relações intratextuais, isto é, remissões internas entre elementos esparsos e aparentemente desconectados no interior do próprio conto que, ao se estabelecerem, produzem significação.

Sabe-se que as relações intratextuais são inerentes ao conteúdo de qualquer obra coesa. Contudo, em função das relações intermidiáticas e intramediáticas/intertextuais abundantes do conto aqui em questão, as conexões intratextuais fazem-se mais complexas, pois, como se verá adiante, as últimas encontram-se imbricadas nas primeiras.

É importante ter em conta que essas relações se estabelecem pela percepção “no texto” de referentes ou objetos³, no sentido da semiose peirciana, como o afirma Elleström:

Uma pessoa capta as configurações de som, visão, toque e assim por diante, criadas ou enfatizadas por alguém e entendidas como significando algo; essas configurações criam objetos (no sentido peirceano) presentes na mente do perceptor e resultam em interpretantes baseados na relação representamen-objeto. Esses interpretantes, além dos resultantes de outras cadeias da semiose, constituem o valor cognitivo que é transferido na comunicação. Os objetos emergem de percepções, sensações e noções anteriores que são armazenadas na mente do perceptor, na memória de longo ou curto prazo, que também pode envolver a comunicação em andamento (Elleström, 2021, p. 27, tradução nossa)⁴.

Assim, o leitor de “Romance negro”, por exemplo, ao visualizar na leitura o nome do evento do qual participa o protagonista–“*Festival International du Roman et du Film Noirs*” (Fonseca, 1992, p. 146)–percebe o representamen “noir”, que remete ao objeto ou referente externo intermediático do assim chamado estilo ou gênero cinematográfico hollywoodiano das décadas de 1940/50. Essa percepção desencadeia interpretantes–como histórias fictícias de crimes e detetives, ambientes sombrios, personagens ambíguos etc.–que possibilitam a cognição e a interpretação do lido–como supor, num primeiro momento,

3 Empregamos aqui preferentemente o termo referente, bastante usual nas traduções brasileiras dos textos de Pierce, para indicar o conceito de objeto, dentro da tricotomia representamen-objeto-interpretante.

4 No original: *One perceives configurations of sound, vision, touch and so forth that are created or brought out by someone and understood to signify something; they make objects (in the Peircean sense) present to the perceiver's mind and result in interpretants based on the representamen-object relation. These interpretants, and interpretants resulting from further chains of semiosis, constitute the cognitive import being transferred in communication. The objects emerge from earlier perceptions, sensations and notions that are stored in the perceiver's mind, either in long-term or short-term memory that may also cover ongoing communication.*

que o protagonista—um escritor—crie histórias desse tipo ou vá envolver-se numa história semelhante. Ademais, como o título menciona “*du Roman et du Film Noirs*”, mesmo o leitor não versado em francês, pela similaridade com o português, pode supor o sentido de “romance de estilo *noir*”. Tal suposição reforça a cognição anterior e leva à relação com o título do conto e do livro, gerando a compreensão de que a história a ser lida, tal qual as obras escritas pelo protagonista, é igualmente uma história sombria de crime e detetive com ambiguidades. Esse exemplo analítico nos dá uma pequena mostra de que as relações intermediáticas (com o filme *noir*), intramidiáticas/intertextuais (com a “ficção criminal”) e intratextuais (entre o nome do festival, o título da obra e a ocupação do protagonista) encontram-se imbricadas e estabelecem uma complexa rede de significações.

Em “Romance negro”, os abundantes referentes extratextuais, próprios de outros “produtos de mídia” possuem um fator de coesão na narrativa de “ficção criminal”, expressão que abrange também as suas manifestações no cinema e na TV. A indústria cinematográfica hollywoodiana havia feito contribuições significativas para os rumos desse tipo de narrativa a partir da década de 1940 (Scaggs, 2005). Assim, à época de produção do conto de Fonseca, havia um amplo público consumidor muito familiarizado com a “ficção criminal” fílmica.

Essa familiaridade é fundamental para o processo de percepção, leitura e interpretação da intrincada rede (ou redes) de significações do conto analisado. Convém destacar que a convencional abordagem pelo viés delimitador de gênero não nos interessa aqui devido à diversidade de subtipos de fronteiras fluidas dentro da “ficção criminal”. O conhecimento da “ficção criminal” por parte do leitor do conto nos interessa como fator determinante para que ocorra o que Elleström (2017, 2021) chama de “aporte/valor cognitivo” (*cognitive import*), transferido da mente de um produtor para a mente de um receptor por meio de uma mídia, ou seja, para que certo “valor cognitivo” seja “transmidiado”. Essa transmídiação, entretanto, depende do pro-

cesso de significação em si, da semiose desencadeada pelo reconhecimento de um referente/objeto já conhecido de alguma forma, guardado na mente e ativado por novo estímulo externo que estabelece conexões mentais (Elleström, 2017). A identificação de traços, padrões e normas se faz por similaridades, mas também por dissimilaridades, na medida em que há uma reconhecimento em novo contexto. Assim, ocorre uma nova experiência e “à medida que novas experiências são adicionadas ao nosso conhecimento do mundo, os limites de índices possíveis são modificados e expandidos” (Elleström, 2017, p. 142).

O conto “Romance negro” filia-se a uma série de outras narrativas do autor, produzidas anteriormente, que versam sobre violência, crimes e investigações criminais, dentro, portanto, do espectro da “ficção criminal”, traço da sua obra ressaltado em muitos trabalhos crítico-analíticos como os de Bosi (1977), Candido (1987), Figueiredo (2003), Schøllhammer (2009)⁵. Contudo, Fonseca trabalha traços da “ficção criminal” de procedência midiática qualificada variada (livro e filme), mesclando-os e ressignificando-os.

Analisando mosaicos midiáticos entrecruzados

O conto narra a história de um escritor que, ao ir com sua esposa a Grenoble (França) para participar do *Festival International du Roman et du Film Noirs*, decide revelar a ela seu segredo: ter cometido o crime perfeito, matando um autor afamado e assumindo a sua identidade. Os detalhes do crime são revelados aos poucos e o crescente suspense junto à esposa é o mesmo que sente o leitor numa narrativa cujo fecho acrescenta ainda ao impacto das revelações o relato da surpresa vivida pelo próprio protagonista no momento do crime, ao descobrir que a vítima era seu irmão gêmeo, cuja existência ele até então desconhecia.

5 Dentro do afã classificatório de gênero, a literatura de Fonseca, é caracterizada por Bosi (1977) como “brutalista”, por Candido (1987) como “ultrarrealismo” ou “realismo feroz”, por Figueiredo (2003) como metalinguisticamente criminal (“os crimes do texto”), por Schøllhammer (2013) como “realismo marginal”.

A narrativa de “Romance negro” apresenta um emaranhado de dados e citações que procuram fazer do leitor um detetive a se perguntar o que querem dizer, se são acidentais e sem nenhuma importância ou se indicam algo que deva ser considerado e investigado. Por isso, para lidar com sua narrativa, dividiremos os referentes, para fins analíticos, em três níveis operacionais: referentes explicitados, cifrados e orgânicos. Embora todos estejam interligados e sirvam, ao fim e ao cabo, a um mesmo propósito geral narrativo—pois incidem operacionalmente na cognição do lido –, a diferenciação ajudará a apontar alguns aspectos da complexidade do texto. Os referentes explicitados funcionam intermediária e intertextualmente apontando para informações externas ao texto. Os referentes cifrados, a partir da conexão intratextual entre alguns referentes explicitados, penderes de erudição e conhecimentos específicos, sugerem mensagens paralelas não perceptíveis a todos os leitores. Já os referentes orgânicos, igualmente eruditos, dizem respeito a elementos estéticos e estruturais vinculados a mídias, linguagens e estilos.

O conto possui um número expressivo de citações ou remissões explicitadas, como no caso dos autores presentes no debate que ocorre no Festival, nomes reais de escritores vivos na década de 1990. Os referentes cifrados encontram-se em menor quantidade devido à sua função de articular um certo número de referentes explicitados entre si. Tal o caso das menções à tragédia grega e ao destino do personagem Édipo. Antes de passar aos referentes orgânicos, expliquemos melhor como funcionam as remissões explicitadas e cifradas.

Algumas alusões ao personagem Édipo surgem para o leitor como a ponta de um *iceberg* a ser inferido por meio do resgate de fatores cifradamente relativos às tragédias da antiguidade clássica e à tragédia *Édipo rei*, de Sófocles, adquiridos alhures pelo leitor. Há uma conexão cifrada em: a) comunicar ao leitor, antes de que tenha conhecimento de uma série de informações – de maneira incompreensível, portanto, a certa altura do relato—a declaração do protagonista de que não ma-

tou um homem por “legítima defesa”, mas por ter sido vítima de uma “cilada dos deuses, como na tragédia grega” (Fonseca, 1992, p. 154); b) narrar, páginas adiante, a opinião literária desse mesmo protagonista a respeito do personagem Édipo, que lhe parece ser uma vítima de uma “cilada do destino” (Fonseca, 1992, p. 185); c) revelar, algumas linhas antes do final, num apartado do relato subtítuloado “A cilada dos deuses”, o terceiro e último segredo do protagonista: ter matado um parente (Fonseca, 1992, p. 185). Assim, o leitor percebe uma remissão cifrada à tragédia *Édipo rei*, de Sófocles, ao articular “cilada” e “deuses” com “tragédia grega”, com “Édipo”, com “destino” e com “matar um parente”.

Fica por conta do leitor, então, com base em informações não fornecidas pelo texto – que o leitor precisa já conhecer ou descobrir –, relacionar as remissões explicitadas e decifrar a mensagem submersa da seguinte remissão cifrada: o protagonista de “Romance negro”, tal como Édipo, é um filho rejeitado ao nascer e adotado depois, que desconhece sua origem e que, por isso, encontra o seu destino trágico ao matar um membro de sua própria família. Além disso, o leitor poderá aplicar ao texto também a antinomia própria das tragédias gregas, fatalmente divididas “entre a coação do destino [...] e o livre arbítrio do ser humano” (Lesky, 1996, p. 119).

Essa antinomia—ou, nas palavras do personagem, essa “cilada”—aponta, mais uma vez com cifrada sutileza, para outro tema ostensivamente aludido no conto: o mistério e/ou o suspense envolvendo um crime, tema típico da narrativa de investigação ou detetivesca, também conhecida como narrativa policial ou narrativa negra, como sugerido desde o título e reiterado pela citação de vários autores do gênero, que aqui designamos como “ficção criminal”. Além de lidar com a antinomia trágica, para alguns pesquisadores, Édipo precisa lidar também com a solução de enigmas—da esfinge e de um crime—e pode, por isso, ser considerado o primeiro detetive (Holquist, 1977) pela sua capacidade de decifração e pelo seu afã investigador.

Ligada também à narração de crimes, há ainda outra remissão cifrada no texto: a menção a profetas do texto bíblico. Como no caso da tragédia grega, o leitor deve articular intratextualmente referentes explicitados dispersos ao longo da narrativa. A partir de sugestão do próprio protagonista, ao especular sobre as origens do romance policial – “possíveis origens embrionárias do romance policial também poderiam ser encontradas nos profetas bíblicos”, diz ele (Fonseca, 1992, p. 160) –, estabelece-se uma conexão entre o desfecho do conto e o motivo das ações do protagonista. A partir de “profetas bíblicos”, seguindo a pista desse fio, o leitor, como um investigador, chega a uma cifrada remissão ao mais conhecido crime bíblico: o fratricídio cometido por Caim – narrado no Gênesis, supostamente pelo profeta Moisés –, motivado, como no conto, por ciúmes ou inveja do irmão Abel, o preferido de Deus. Não por acaso, no conto, o irmão invejado tem o sobrenome “Winner”, que corresponde ao substantivo “vencedor” no inglês, significando também “abençoado”⁶.

Em “Romance negro”, há, pois, dinâmicas intertextuais (explicitadas) e intratextuais (cifradas) que vinculam o texto a narrativas de crime em geral (trágicos ou bíblicos). Contudo, destacam-se, entre essas narrativas, as da narrativa policial fundacional – também chamada narrativa de enigma ou detetivesca (Mandel, 1988; Boileau; Narcejac, 1991; Albuquerque, 1979) – ou, como definido no próprio conto, seu “modelo epistemológico, ou paradigma indiciário” (Fonseca, 1992, p. 167). A lembrança, junto ao leitor, desse paradigma ocorre pelo estímulo da presença de certos referentes explicitados: a reverência a Edgar Allan Poe (a epígrafe e a menção de vários detetives semelhan-

6 Segundo o *Collins Dictionary*, além da definição mais imediata de “vencedor”, o termo *winner* indica também “aquele que parece destinado a vencer ou ter sucesso” (“*one that seems destined to win or be successful*”). COLLINS Dictionary. 2023. Dicionário online. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

tes ao seu Dupin⁷), a aspiração ao “crime perfeito”, o enigma lançado durante o Festival, entre outras – e de referentes cifrados que nascem das conexões intratextuais – como, além das já citadas menções à tragédia grega e à narrativa bíblica, a menção ao “quarto fechado” (um expediente narrativo caro à narrativa de enigma–Scaggs, 2005), no qual ocorre o crime do protagonista (que é também o título do seu fracassado romance); a morte por envenenamento para parecer um suicídio motivado, entre outras.

O trabalho ativo do leitor com um texto como “Romance negro”, segundo Umberto Eco (2003), é resultado de uma dimensão de recepção própria de obras pós-modernas que apresentam mais de um nível de leitura. Aplicando a proposição de Eco, pode-se ver, num primeiro nível de leitura, a projeção do que o teórico italiano chama de leitor ingênuo ou leitor semântico, mormente interessado em entender a trama e saber como a história termina; enquanto num segundo nível, vemos a dimensão do chamado leitor estético ou leitor semiótico, que segue a pista dos referentes explicitados, descobre relações cifradas entre elas e chega à percepção de outras camadas de significação. Com as remissões orgânicas, anteriormente postuladas, mas ainda por explicar, amplia-se esse trabalho do leitor, agora convocado a perceber aspectos estéticos e midiáticos fílmicos e livrescos.

Os referentes orgânicos dizem respeito, por exemplo, a padrões e variações, dentro da narrativa de ficção criminal, ligados à narrativa policial paradigmática e a subdivisões desse padrão, bem como a padrões estéticos fronteiros e, ainda, a relações intermidiáticas com o cinema e a TV. Dizem respeito àquilo que é parte de um sistema e que interage com outras partes formando um todo. A identificação de referentes orgânicos exige não só erudição, mas também um saber crítico-analítico a respeito do funcionamento dos modelos narrativos referi-

7 Ao longo do conto são mencionados vários protagonistas da narrativa policial clássica: Dupin, detetive de Edgar Allan Poe (que Clotilde ironicamente chama de “Daupin”); Poirot, detetive de Agatha Christie; Maigret, detetive de Georges Simenon; Dalgliesh, detetive de P.D. James; Larry Holt, detetive de Edgar Wallace.

dos, que permita perceber no interior deles, a função e a inter-relação de aspectos próprios de subgêneros, gêneros ou estilos, isto é, aspectos qualificadores das mídias envolvidas.

Desde o título, o conto de Fonseca questiona o leitor sobre esses aspectos narrativos, uma vez que “romance negro”, não sendo uma expressão usual em português, parece ser uma tradução daquilo que o próprio conto nomeia reiteradamente como *roman noir*: uma importante vertente da ficção criminal, que floresceu na primeira metade do século XX, inicialmente, na literatura e, posteriormente, no cinema (Scaggs, 2005; Mattos, A.C.G., 2001). Vale notar que a palavra *noir* surge pelo nome do festival do qual participa o protagonista – *Festival International du Roman et du Film Noirs* ⁸ –, o qual a conecta tanto à narrativa policial literária como à cinematográfica.

Há abundantes referentes explicitados de autores e obras da narrativa policial ou da ficção criminal. Como mencionado antes, Poe é comentado e analisado em várias passagens do texto; seu conto fundacional, “Os crimes da rua Morgue”, de 1841, é mencionado três vezes (Fonseca, 1992, p. 158, 161 e 171). Comenta-se a relação de Poe com a tradição, declarando-se o desprezo pela

afirmativa sovada de que o *roman noir*, novela negra, *kriminal roman*, romance policial, romance de mistério ou que nome possua, teve suas regras simples estabelecidas por Poe ao publicar Os crimes [...] [com] duas grandes correntes derivadas da obra do grande inventor: a inglesa e a americana [...] fatos conhecidos até das pessoas que apenas veem televisão (Fonseca, 1992, p. 161).

8 O evento em si é mais um referente explicitado usado no conto, pois diz respeito a um Festival de mesmo nome sediado, de fato, em Grenoble, França – mais conhecido como *Festival du Polar*, palavra francesa que designa “romance ou filme policial” (por derivação de *policier* com o sufixo *-ard* – Larousse, 2021) – do qual Rubem Fonseca realmente participou em 1989, em sua 11ª edição (Alves, 2006).

Embora não negue essa origem, o personagem abandona o assunto e propõe um questionamento, ao indagar: “por que não havia surgido, no *roman noir*, uma corrente francesa, com peculiaridades próprias e com importância idêntica às correntes de língua inglesa?” (Fonseca, 1992, p. 161-162). Nota-se aqui, como em tantas outras partes do texto, uma perspectiva irônica – como se verá melhor adiante –, em apontar a inexistência de obras francesas famosas de um gênero ou subgênero narrativo – o *roman noir* – designado por uma expressão francesa criada por um editor francês – que o título do conto traduz para o português –, num festival francês. Ao lado desses referentes explicitados, pertencentes a tal tipo de narrativa, estão, como visto, os referentes cifrados. A eles agregam-se ainda as narrativas feitas por outros personagens participantes do Festival: D. P. James, James Ellroy e Willy Voos, autores multimidiáticos dentro do espectro da narrativa de ficção criminal.⁹

Se junto aos referentes cifrados, o leitor de segundo nível conecta entre si as obras desses autores dentro da “ficção criminal” literária, cinematográfica e televisiva, no nível dos referentes orgânicos, ele chega à percepção de que as apreciações críticas do protagonista a respeito desse tipo de ficção – seja no debate do Festival, seja nas conversas que tem com a esposa – constituem um nível metanarrativo que espelha, ironicamente, os vãos esforços da crítica e da teoria para dar con-

9 Phyllis Dorothy James, a Baronesa James de Holland Park (1920-2014), foi uma escritora britânica de romances policiais populares – com muitas adaptações para o cinema e a TV –, em cujas obras, como o diz a própria personagem no conto, não há destaque para a violência, pois o seu detetive Adam Dalgliesh trabalha “numa sociedade de hierarquias definidas, em que a paz e a ordem são a norma” e o crime é a exceção (Fonseca, 1992, p. 150). James Ellroy é um romancista americano também de narrativas de ficção criminal que, ao contrário da autora britânica, faz uma literatura violenta, marcada com “a brutalidade, a falta de compaixão” (Fonseca, 1992, p. 149) e que, ao tempo de “Romance negro”, começava a ter suas obras adaptadas para o cinema. Willy Voos é, na verdade, um nome sutilmente alterado por Fonseca para o pseudônimo Willi Voss, do escritor alemão Willi Pohl, autor de tramas envolvendo crimes, violência política e espionagem ficcionais – em livros e roteiros para a televisão – estreitamente relacionadas à sua controversa biografia de jovem neonazista, terrorista para a libertação da Palestina e espião da CIA. Os motivos para a alteração no nome desse escritor podem ser muitos, mas nos parece provável que Fonseca tenha querido evitar especulações polêmicas que vissem na citação mais do que uma alusão literária. A vida polêmica desse autor alemão está fartamente noticiada em jornais e em documentário posterior (Die, 2020).

ta do multifacetado fazer narrativo supostamente fundado por Poe. A imprecisão terminológica em torno a esses esforços denota as malogradas tentativas de classificá-lo estruturalmente face à sua constante evolução ao longo da história¹⁰.

À parte das limitações impostas pela perspectiva estruturalista do estudo dessas narrativas, certas dificuldades, seguramente, subordinam-se à pouca atenção conferida a fatores midiáticos. O termo *noir* dá bom exemplo nesse sentido, pois surge pela iniciativa editorial, em 1945, de Marcel Duhamel, ao publicar em francês, sob o nome de “*Série Noir*”, traduções de narrativas estadunidenses do tipo *hard-boiled*¹¹, herdeiras das brutalidades de histórias de *gangsters*, populares como edições das *pulp magazines* e como filmes na década de 1920 nos Estados Unidos, que logo se converteram em romances publicados em livro como resultado da boa adesão do público (Mattos, A.C.G., 2001; Scaggs, 2005; Naremore, 2008). Note-se como uma mídia técnica, ao se estabelecer socialmente – caso das edições impressas *pulp* –, viabiliza um novo produto de mídia que, destacando um aspecto material, inicialmente, acaba por definir aspectos perceptivos e de significação.

A questão intermediária e contextual se faz notar também em função do importante papel desempenhado pela adaptação de narrativas *hard-boiled* para o cinema, ocorrida nas décadas de 1930-40 (Scaggs, 2005, p. 69). A denominação *Film noir* para essas produções cinematográficas originou-se também de maneira intermediária devido à associação feita pelo crítico Nino Frank com as obras da *Série noir*,

10 As tentativas de definição incluem: narrativa ou ficção detetivesca, de enigma, de mistério, de espionagem, de suspense; romance policial, *pulp fiction*, *hard-boiled fiction*; romance *noir*, filme *noir*, *police procedural fiction*; *crime thriller fiction*; narrativas de crimes reais, filme *neonoir*, entre outros (Andrade Boué, 2010; Scaggs, 2005; Priestman, 2003; Mandel, 1988; Boileau; Narcejac, 1991; Albuquerque, 1979).

11 A partir da expressão *hard-boiled* – que significa “cozido a alta temperatura” (como o ovo) – criou-se a ideia de uma narrativa *hard-boiled*, isto é, escrita de maneira não sentimental. As narrativas desse tipo figuravam em histórias curtas publicadas em revistas de baixo custo – as *pulp magazines*, produzidas com papel de baixa qualidade, feito com polpa de celulose (*wood-pulp paper*) –, que lhe valeram, a princípio, uma classificação como *pulp fiction* (Silva, 2011, p. 32).

quando da estreia simultânea de cinco dessas produções (adaptações de romances), na França, em 1946, depois dos filmes estadunidenses estarem proibidos durante a concluída ocupação alemã¹². A designação em francês acabou por difundir-se e certas características das narrativas *hard-boiled* adaptadas ao cinema, passaram a estar associadas também a traços específicos da linguagem cinematográfica desses filmes.

Os referentes orgânicos – fruto de um olhar crítico-analítico sobre narrativas de autores, tendências, contextos e meios diferentes em diálogo com a metanarratividade do texto – desafiam o leitor a decifrar como se posiciona o próprio conto em relação à narrativa de ficção criminal. Ou seja, levantam para o leitor semiótico a questão: as críticas feitas pelo protagonista, por Clotilde, sua esposa, e por outros personagens em relação a narrativas, gêneros e meios da ficção criminal se aplicam a “Romance negro”? Assim, na leitura de nível estético/semiótico, além de perceber a alusão a conteúdos externos (referentes explicitados) e além também de descobrir conexões entre essas citações (referentes cifrados), o leitor é levado a examinar se a atitude crítico-analítica do protagonista, que conhece muitas facetas da abrangente ficção criminal, corresponde à composição multifacetada do conto, que mescla aspectos de mídias qualificadas legados por autores e tendências diversas.

Referentes criminais intermediáticos

Desde a publicação de “Os crimes da rua Morgue”, de Poe – que coincide com a instauração da força policial como instituição social (Scaggs, 2005) –, o tipo de narrativa em que crimes são investi-

12 Os filmes exibidos foram: *The Woman in the Window*, de Fritz Lang (1944), adaptação do romance *Once Off Guard*, de J.H. Wallis (1942); *Laura*, de Otto Preminger (1945), adaptação de *Laura*, de Vera Caspary (publicado em revista em 1942 e em livro em 1943); *Phantom Lady*, de Robert Siodmak (1944), adaptado do romance *Phantom Lady*, de William Irish, pseudônimo de Cornell Woolrich (1942); *Double Indemnity*, de Billy Wilder (1944), adaptado do romance homônimo de James M. Cain (publicado em revista em 1936 e em livro em 1943); *Murder, My Sweet*, de Edward Dmytryk (1944), adaptação do romance *Farewell, My Lovely*, de Raymond Chandler (publicado em 1940).

gados transformou-se sucessivamente, seja em função de mudanças histórico-sociais ou por desejo de inovação literária. Se a princípio, padroniza-se com base no modelo de “Os Crimes...” – com um narrador testemunha, que revela ao leitor, só ao final, quem é o criminoso e quais os detalhes do crime – com o tempo, outras configurações de narrador e de enredo vão sendo adotadas em grandes obras tanto na literatura como no cinema e na TV. O próprio Poe, em conto posterior, intitulado “A carta furtada” (1844), com o mesmo detetive, criou um enredo diferente desse padrão, em que se sabe desde o início quem é o criminoso e tudo sobre o seu crime, embora haja ainda um narrador testemunha.

Uma importante transformação do paradigma é operada pelas narrativas *hard-boiled*, já aqui mencionadas. Nelas, o personagem que investiga deixa de ser um aristocrata culto e excêntrico – dotado de extraordinária habilidade com a lógica dedutiva, despido de emoção, vivendo numa sociedade estável na qual o crime é exceção – e passa a ser um detetive particular de moral flexível que, sem muita cultura e nenhuma habilidade especial, trabalha para sobreviver numa realidade social marginalizada, corrompida e brutal que não raro o surpreende e abala. Nessas narrativas *hard-boiled*, o protagonista-detetive é frequentemente também o narrador que, tendo sido contratado para investigar sobre uma questão menor (o desaparecimento de alguém, por exemplo), acaba por deparar-se com situações inauditas e crimes sórdidos cometidos por indivíduos sem escrúpulos e cruéis. Outra visível transformação ocorre na estrutura do enredo: em lugar da clássica oposição entre “a história do crime e a história da investigação”, estruturada por analepses reveladoras, a narrativa *hard-boiled*, chamada depois de narrativa *noir*, funde as duas histórias, uma vez que os crimes podem ocorrer ao longo do trabalho do detetive particular (Todorov, 2006). Por fim, cabe destacar que, nas obras dos autores mais representativos do romance *noir* – como Dashiell Hammett, Raymond Chandler, James M. Cain e Cornell Woolrich – o término da investigação não ga-

rante um final feliz ou retorno à normalidade, embora ainda se faça justiça ao comunicar que, como se tornou comum dizer desde então, o “crime não compensa” (“*crime does not pay*”)¹³.

As ponderações do protagonista de “Romance negro” sobre a narrativa policial ou *noir* constituem-se em referentes orgânicos por acionarem fatores, como os acima comentados, inerentes à multifacetada história da ficção criminal que incidem sobre a percepção crítica do leitor semiótico. Uma vez que, dentro do guarda-chuva maior da ficção criminal, a narrativa *hard-boiled* está ainda a meio caminho do percurso que leva à década a que pertence o conto de Fonseca, os elementos que esse leitor percebe congregam ainda outros fatores que desenvolveremos adiante.

A popularidade da narrativa *hard-boiled* coincide com um momento sensível da produção cinematográfica estadunidense nos anos 1920/30, o que acaba por incidir sobre as trocas entre os meios literários e cinematográficos. Os anos 20 conheceram enorme popularidade de filmes violentos de *gangsters* (personagens fascinantes aos olhos do público), que refletiam a forte presença do crime organizado na sociedade estadunidense. Esse aspecto qualificador contextual levou à criação, em 1930, do *Motion Picture Production Code*¹⁴—espécie de código de conduta para a produção cinematográfica—, que, a partir de 1934, passa das recomendações à censura (Leitch, 2004; SILVA, 2011). Para não perder público, no entanto, os estúdios procuraram manter a ficção criminal nos filmes, mas tiveram de trocar o “criminoso exótico” pelo “criminoso metafórico” (Leitch, 2004, p. 29), tratando de sugerir mais do que mostrar (Hayward, 2000; Leicht, 2004). No filme *noir*, os elementos censurados só eram admitidos de maneira muito

13 A expressão tornou-se popular na época da difusão do romance *noir* devido, principalmente, a uma série mensal de HQ com histórias criminais, intitulada *Crime does not pay*, publicada de 1942 a 1955.

14 Em português: “Código de produção cinematográfica”, elaborado pela *Motion Picture Producers and Distributors of America*, associação presidida pelo republicano Will H. Hays de 1922 a 1945; o código de produção também ficou conhecido como *Hays Code* ou como *Hays Office*.

atenuada e com a clara sinalização final de que “o crime não compensa”. Por isso, as adaptações fílmicas das narrativas *hard-boiled* ressaltam esse aspecto moral, bem como outras tantas alterações: o “sadismo do gangster transforma-se na culpa e na angústia da masculinidade em crise do protagonista do filme *noir*”¹⁵ (Hayward, 2000, p.156); a ascensão ao topo do gangster cede lugar ao detetive particular ou ao cidadão inquiridor que “é oprimido pelo fracasso e assaltado pelas reviravoltas do próprio destino” (Silva, 2011, p. 83). O protagonista do filme *noir* caracteriza-se ambigualmente como alguém que burla regras e, ao mesmo tempo, investiga os que burlam regras; não é nem bandido (como o gangster) nem mocinho (como o detetive de Poe); não alcança a vitória ao término da investigação – como o faz o detetive da narrativa policial paradigmática –, nem experimenta a queda – como ocorre com os gangsters –, pois sua vida, na vizinhança do fracasso, nunca chega a conhecer a vitória social.

Como produto de mídia básica, o cinema possui especificidades perceptivas (Münsterberg, 2005) ou “forma[s] de engajamento” (Hutcheon, 2011, p. 175) do receptor, a(s) quais impõem a necessidade de expedientes para direcionar e manter a atenção dos perceptores, tais como: os pontos de virada (*plot points*) do roteiro, as determinações visuais (enquadramento, iluminação e cor) e as escolhas de áudio (diálogos, *voice overs*, ruídos e trilhas). Para tal, a adaptação de um romance para o cinema pode condensar ou amplificar componentes do enredo (Stam, 2000). A pesquisa de Gene D. Phillips (2000) sobre as adaptações dos textos de Raymond Chandler mostra uma frequente condensação de elementos do enredo romanesco na sua transposição para as telas. Pode-se notar o mesmo em outras adaptações/produções de filme *noir*. Consequentemente, o cinema torna a narrativa mais dinâmica, pois as ações precipitam-se umas em seguida das outras. Além disso, a conversão de material romanesco em roteiro, adiciona,

15 No original: “sadism of the gangster became transformed into the guilt and angst of masculinity in crisis of the film noir protagonist”.

eventualmente, fatos destinados a conferir tensão ao enredo (Phillips, 2000).¹⁶ A adição nos roteiros de expedientes para causar surpresa e inquietação nos espectadores, segundo Bordwell (2013), acompanha a ascensão do suspense como gênero cinematográfico durante a década de 1940 nos filmes de ficção criminal em geral, o que inclui a produção *noir*.

Essas mudanças narrativas dos roteiros do filme *noir* contribuem para gerar uma das características mais consensuais do *noir* fílmico: a desorientação tanto do protagonista como do espectador (Naremore, 2008; Borde; Chaumeton, 2002). Em “Romance negro”, essa avalanche desorientadora está deslocada, via referentes orgânicos, para as múltiplas facetas da ficção criminal sobre as quais disserta criticamente o protagonista, ponderando a respeito de suas escolhas como leitor e como escritor. Depois de perceber referentes explicitados e acionar conhecimentos extratextuais e, ainda, depois de perceber referentes por meio de conexões internas ao texto, o leitor de “Romance negro” percebe também que os elementos captados desempenham funções dentro de certos sistemas de significação definidos por subgêneros, gêneros, estilos e meios narrativos da ficção criminal, ou seja, chega a referentes orgânicos. Diante da profusão de referentes, o leitor tenta em vão equalizar as diferenças e as paridades de componentes dos padrões narrativos percebidos, pois a presença contígua o desafia constantemente: o protagonista, por exemplo, possui traços de qual componente, de qual padrão, tendência ou mídia? Do criminoso? Do cidadão inquiridor? Da narrativa policial paradigmática? Da narrativa *noir*? Do *noir* romanesco? Do *noir* cinematográfico?

A desorientação no cinema *noir* é produzida também por expedientes imagéticos que configuram uma espécie de marca distintiva visual: seu estilo preto e branco marcado por ambientes “mergu-

16 O estudo de Phillips (2000, p. 176). o constata analiticamente no caso da adaptação do texto de *Double Indemnity*, de Cain, realizada por Chandler e pelo diretor Billy Wilder, para produzir o filme de mesmo nome, talvez o mais canônico filme *noir*.

lhados em densas sombras [...] [e pela sua] constante oposição entre luz e sombra, [por] seus ângulos de câmera oblíquos e seu equilíbrio composicional perturbador de quadros e cenas, [pel]a maneira como os personagens são colocados em posições estranhas e não convencionais” (Conard, 2006, p. 1, tradução nossa)¹⁷. Esses expedientes visuais não chegam a constituir-se como referências intermidiáticas rajewskyanas no conto de Fonseca, mas funcionam como referentes orgânicos devido ao uso da ironia, como explicado abaixo.

Logo no início do conto (e também em outros momentos), há uma irônica – e até mesmo grotesca – adoção de posicionamentos desorientadores dos personagens: “Com as cabeças no chão e as pernas para o alto sobre a cama, juntam-se, em sua volúpia, como dois morcegos” (Fonseca, 1992, p.146). A comparação com morcegos, animais negros e noturnos, e a disposição incomum dos corpos configura-se como um irônico referente orgânico ao sistema visual do filme *noir*. Como é próprio da ironia, o feito é contrário e, em lugar de desorientar o leitor, traça um perfil extravagante dos personagens.

No trecho supracitado a intimidade do protagonista com sua esposa enfoca especialmente a nudez feminina. A sedução a que se vê submetido o personagem diante da esposa nua nos leva a mais um referente orgânico do *noir* fílmico: a *femme fatale*¹⁸, motivo dos problemas e da ruína dos homens. Embora seja um componente do *noir* tanto romanesco como fílmico, a *femme fatale* notabilizou-se mais pelas telas que pelas páginas, que a converteram em estereótipo moral e visual do filme *noir* (Kaplan, 1998; Hanson; O’rawe, 2010). Como consequência, além de traços de personalidade–herdeiro de um variado legado

17 No original: “awash in deep shadows [...] constant opposition of light and shadow, its oblique camera angles, and its disruptive compositional balance of frames and scenes, the way characters are placed in awkward and unconventional positions”.

18 Expressão em francês – significando “mulher fatal” – cujo primeiro registro data de 1897, no romance *Le voleur*, do escritor francês Georges Darien e que começa a ser empregada em outros lugares, como o mostra a sua inclusão no *Unabridged Oxford Dictionary*, em 1912, sob a definição de “a dangerously attractive woman” (uma mulher perigosamente atraente) (*apud* Bornay, 2016, p. 104).

histórico-cultural que vê na mulher poderosa um perigo ou uma ameaça para os homens, como Cleópatra, Helena de Troia, Salomé – apresenta marcadas características no *noir* fílmico: bonita, aparentemente vulnerável, mas premeditadamente provocante no modo de vestir e se movimentar. Em termos histórico-sociais, a *femme fatale* nasce de uma necessidade de reafirmação dos lugares ocupados pelos homens na sociedade pós Grandes Guerras, durante as quais, por estarem os homens guerreando, as mulheres haviam assumido alguns de seus postos sociais. Em função disso, há um desejo de que a mulher retome seus papéis sociais tradicionais e a *femme fatale* é uma fantasia masculina a suprir esse desejo no filme *noir*, na qual a mulher que abandona tais papéis é destrutiva para os homens, para a sociedade e para si mesma – já que sempre termina mal (Kaplan, 1998; Krutnik, 1991). A atuação do *Production Code* acaba por agir na mesma direção e as produções fílmicas do período tendem a figurar o feminino dentro da dicotomia mulher boa e angelical *versus* mulher má e diabólica. Como o exemplifica Naremore com o filme *Double Indemnity*,

A *femme fatale* no romance de Caim é uma mulher comum e terrena de “rosto lavado” e “curvas de enlouquecer um homem”, mas a personagem retratada por Stanwyck [atriz do filme] é linda, flagrantemente provocativa e visivelmente artificial: sua correntinha no tornozelo, seu batom laqueado, seus óculos de sol e, acima de tudo, seu cabelo platinado dão a ela uma aparência produzida, um olhar metálico (Naremore, 2008, p. 61, tradução nossa).¹⁹

Há, pois, no filme *noir* uma objetificação da mulher, fetichizada e visualmente colocada em cena como mais um dos muitos objetos bonitos e decorativos que compõem os ambientes sofisticados e qua-

19 No original: “The *Femme fatale* in Cain’s novella is an ordinary, earthy woman with a “washed out face” and a “shape to set a man nuts,” but the character portrayed by Stanwyck is beautiful, blatantly provocative, and visibly artificial: her ankle bracelet, her lacquered lipstick, her sunglasses, and above all her chromium hair give her a manufactured, metallic look”.

se sempre fechados em que ocorrem as ações (Hanson; O’rawe, 2010; Naremore, 2008; Krutnik, 1991). Uma das mais icônicas *femmes fatales* do filme *noir*—a protagonista de *Double Indemnity*—surge pela primeira vez diante do protagonista “acidentalmente” enrolada numa toalha de banho e, em seguida, candidamente vestida de branco em meio a enquadramentos de câmera que destacam suas pernas e seu modo sensual de sentar-se, numa mistura de anjo e demônio que se desfaz apenas quando se descobre, adiante na história, sua completa iniquidade.

A *femme fatale* do filme *noir* surge em “Romance negro”, já em suas primeiras páginas, como referente orgânico a ser acionada pelo leitor semiótico de maneira irônica pela distorção de certos traços típicos: a irresistível atração que o protagonista sente pela esposa Clotilde é ocasionada pela sua ossatura saliente, devido à extrema magreza da mulher, descrita pelo narrador-protagonista como “uma tábua de lavar roupa” (Fonseca, 1992, p. 145). A ironia vai se fazendo mais evidente a ponto de configurar-se como paródia da *femme fatale*, em função do acúmulo de inversões. Para narrar a volúpia que essa mulher aporta, qual um médico legista, o narrador cita itens da anatomia da mulher que se associam ao universo dos animais peçonhentos—“omoplata e tórax”, “astrágalo e escafóide”, “lembra um lagarto”, “como dois morcegos” — e que fazem o ato sexual ser comparável a um “*coitus cum bestia* entre um lagarto fêmea e um homem” (Fonseca, 1992, p. 145-6)²⁰.

Uma ironia pós-moderna intermediática

Os referentes orgânicos são percebidos pelo leitor como sistema cujos componentes se organizam funcionalmente para produzir significação, ou seja, como código histórica e socialmente instituído, como linguagem, como estética. A presença de referentes explicitados

20 O uso da expressão latina “*coitus cum bestia*” indica aqui mais uma inversão irônica, pois tradicionalmente se refere à cópula entre uma mulher e um animal macho, mas o texto a emprega como cópula entre o protagonista e uma mulher-animal.

que levam à ficção criminal e a existência de certas conexões específicas entre elas (cifradas), acionam os referentes orgânicos tanto da ficção criminal verbal, livresca e literária, com suas subdivisões de gênero, como da ficção criminal audiovisual, ou seja, televisiva e cinematográfica, incluídas suas subdivisões, como a do *noir* fílmico.

A disposição paródica se mostra bastante evidente em certas passagens do texto, como a direcionar ao leitor, no dizer de Eco, com uma “piscadela culta”, a ironia intra/intermediática, indicando-lhe a existência de uma leitura de segundo nível em que ocorre uma “mutação de significado” (Eco, 2003, p.206). Segundo Hutcheon (1985), a ironia, como recurso retórico usado pela paródia para fins críticos ou inventivos (e não para julgamento), requer certo conjunto de valores institucionalizados – tanto estéticos (genéricos), como sociais (ideológicos) – para ser entendida ou mesmo para existir. Logo, a leitura de quem percebe a ironia – leitura de referentes de diferentes níveis – se faz com base em aspectos qualificadores, ou seja, baseada em “normas assentidas, mesmo que essas normas existam apenas para serem transgredidas” (Hutcheon, 1985, p. 95)²¹. Ainda segundo Hutcheon, na pós-modernidade, a ironia, além de ser abundante, caracteriza-se pela constante perda de seu *ethos* destronador (que faz do texto parodiado um elemento subsidiário e superado), tornando-se uma maneira de lidar com o passado e até mesmo de render-lhe homenagem, por meio de “um tipo de paródia seriamente irônica” (Hutcheon, 1988, p. 124)²². Assim, como obra pós-moderna, “Romance negro” entrecruza uma profusão de referentes orgânicos cujos conjuntos de valores institucionalizados – aspectos qualificadores –, por justaposição, deslocam-se mutuamente no olhar irônico que enfoca um conjunto com base no outro, isto é, o sistema de uma mídia livresca com base no sistema de uma mídia fílmica.

21 No original: “*accepted norms, even if those norms only exist to be transgressed*”.

22 No original: “*a kind of seriously ironic parody*”.

Concluindo

A abundância e a variedade de referentes em “Romance negro” identificam-se com as artimanhas pós-modernas, como o postula Umberto Eco: a resposta pós-moderna ao moderno consiste em reconhecer que o passado [...] deve ser revisitado: com ironia, de maneira não inocente (Eco, 1985, p. 56). Articulando dois níveis de leitura, “Romance negro” faz-se, ao mesmo tempo, inovador e tradicional: é um texto tanto para o leitor de primeiro nível, que lê apenas a gradual revelação dos segredos do protagonista, como para o leitor de segundo nível, que percebe a ironia intratextual e intermidiática através de múltiplos referentes. Partindo da sua experiência com as modalidades das mídias básicas livro e filme, sobre as quais ecoam os aspectos qualificadores da literatura, do cinema e da TV, o leitor de segundo nível saboreia os referentes explicitados, cifrados e orgânicos, interconectando-as, descobre mosaicos de sentido, percebe os sistemas de significação a que aludem, contrasta-os e diverte-se com os sentidos resultantes. Como resultado da contiguidade das modalidades das mídias básicas, bem como dos aspectos das mídias qualificadas, todos reunidos sob a prolífica ficção criminal, a ironia que se faz notar ao final do conto pode ser resumida em: o criminoso é o narrador e, ao mesmo tempo, é o pseudo detetive/autor fracassado (a descobrir as tramas do sucesso editorial) e o detetive/autor genial (investigando a vítima e planejando seu crime), cuja mulher fatal (nada angelical), em lugar de prejudicá-lo, assegura-lhe o final feliz, provando que “o crime compensa”. A complexa ressignificação em textos pós-modernos como “Romance negro” põe em xeque o afã classificatório em tendências, gêneros e estilos, bem como a divisão entre o erudito e o popular, mas sobretudo, indica a necessidade de incluir-se a dimensão midiáticas em toda e qualquer análise.

Referências

ALBUQUERQUE, Paulo de Medeiros e. **O mundo emocionante do romance policial**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.

ALVES, Maria Cláudia Rodrigues. **Rubem Fonseca na França**. 2006. Tese (Doutorado em Teoria Literária e Literatura Comparada). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

ANDRADE BOUÉ, Pilar. Novela policíaca y cine policíaco: una aproximación. **Ángulo Recto: Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural**. [S.l.], v. 2, n. 1, [S.n.], 2010. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/ANRE1010120008A/6105>. Acesso em: 25 de ago. 2024

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sergio Paulo Rouanet, Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOILEAU, Pierre; NARCEJAC, Thomas. **O romance policial**. São Paulo: Ática, 1991.

BORDE, Raymond; CHAUMETON, Etienne. **A Panorama of American Film Noir: 1941-1953**. San Francisco: City Lights Books, 2002.

BORDWELL, David. Murder Culture: adventures in 1940s suspense. **David Bordwell's -Website On Cinema**, [S.l.], mar. 2013. Disponível em: <https://www.davidbordwell.net/essays/murder.php>. Acesso em: 27 maio 2014.

BORNAY, Érika. **Las hijas de Lilith**. Madrid: Cátedra, 2016.

BOSI, Alfredo. **O conto brasileiro contemporâneo**. São Paulo: Cultrix, 1977.

CANDIDO, Antonio. **A educação pela noite**. São Paulo: Ática, 1987.

CASTELLO, José. O andarilho Rubem Fonseca, de volta ao conto. **O Estado de São Paulo**, Caderno 2, São Paulo, p. 2, 03 de abril de 1992. Disponível em: <https://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19920403-35961-nac-45-cd2-1-not>. Acesso em: 15 jan. 2024.

CASTELLS, Manuel de. **O poder da identidade**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CONARD, Mark T. **The philosophy of film noir**. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

DIE drei Leben des Willi Pohl–Doku. Direção de Egmont R. Koch. Produção de Frauke Wolf. Realização de ZDF–History. Roteiro: Carl-Ludwig Paeschke. Mogúncia: Egmont R. Koch Film Produktion, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eMaSRjwgKrM>. Acesso em: 20 mar. 2023.

ECO, Umberto. Ironia intertextual e níveis de leitura. In: ECO, Umberto (org.). **Sobre literatura**. Tradução de Eliana Aguiar. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003, p. 199-218.

ECO, Umberto. **Pós-escrito a O nome da rosa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

ELLESTRÖM, Lars. **Midialidade**: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Organizado por Ana C. M. Domingos, A. P. Klauck e G. M. G. de Melo. Tradução de R. E. Guimarães, G. M. G. de Mello, S. Schneider, A. C. M. Domingos, E. V. C. Vieira, A. P. Klauck. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2017.

ELLESTRÖM, Lars. The modalities of media: A model for understanding intermedial relations. In: ELLESTRÖM, Lars (ed.). **Media Borders, Multimodality and Intermediality**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010, p. 11-48.

ELLESTRÖM, Lars. The Modalities of Media II: an Expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In: ELLESTRÖM, Lars (ed.). **Beyond Media Borders I: Intermedial Relations among Multimodal Media**. Cham: Springer Nature; Palgrave Macmillan, 2021, p. 3-91.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Os crimes do texto**: Rubem Fonseca e a ficção contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: Editora da PUC-Rio; 7Letras, 2010.

FONSECA, Rubem. **Romance negro e outras histórias**. São Paulo: Cia. das Letras, 1992.

HANSON, Helen; O'RAWE, Catherine (ed.). **The Femme Fatale**: Images, Histories, Contexts. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

HAYWARD, Susan. **Cinema Studies**: Key Concepts. 2.ed. New York: Routledge, 2000.

HOLQUIST, Michael. Puzzle and Mystery, the Narrative Poles of Knowing: Crime and Punishment”. In: **Dostoevsky and the Novel**. Princeton: Princeton University Press, 1977, p. 36-75.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Parody: the Teachings of Twenty-Century Art Forms**. New York: Methuen, 1985.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

HUTCHEON, Linda. **The poetics of postmodernism**. New York; London: Routledge, 1988.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KAPLAN, E. Ann (ed.). **Women in Film Noir**. London: BFI Publishing, 1998.

KRUTNIK, Frank. **In a Lonely Street: Film Noir, Genre, Masculinity**. London: Routledge, 1991.

LEITCH, Thomas. **Crime Films**. Cambridge University Press, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LESKY, Albin. **A tragédia grega**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MANDEL, Ernest. **Delícias do crime: história social do romance policial**. São Paulo: Busca Vida, 1988.

MATTOS, A. C. Gomes de. **O outro lado da noite: filme noir**. Rio de Janeiro, Rocco, 2001.

MATTOS, Cristine. F. de. Referenciação fílmica em Barba ensopada de sangue, de Daniel Galera. **Revista Letras Raras**. Campina Grande, v. 9, n. 3, p. Port. 40–57 / Eng. 40, 2023. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/1201>. Acesso em: 14 dez. 2024.

MATTOS, Cristine. F. de. Um devir narrativo cinematográfico em O conto zero e outras histórias, de Sérgio Sant’anna. **Travessias**. Cascavel, v. 15, n. 2, p. 329-249, 2021. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/27782>. Acesso em: 14 dez. 2024.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MÜNSTERBERG, Hugo. **The Photoplay: A Psychological Study**. (New York: D. Appleton and Company, 1916) The Gutenberg Project, 2005.

NAREMORE, James. **More than night: film noir in its context**. Updated and Expanded Edition. Berkeley: University of California Press, 2008.

PRIESTMAN, Martin (ed.). **The Cambridge Companion to Crime Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

PHILLIPS, Gene D. **Creatures of Darkness: Raymond Chandler, Detective Fiction and Fil Noir**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2000.

RAJEWSKY, I. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. Tradução de Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. N. (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p. 15-46.

SALT, Barry. **Film style and technology: history and analysis**. 3. ed. Londres: Starword, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SCAGGS, John. **Crime Fiction**. New York: Routledge, 2005.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. **Ficção brasileira contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

SILVA, Joaquim. **Fontes, Significação e Estabilidade do Gênero no Cinema Noir Americano**. 2011. Tese (Doutorado em Cultura). Departamento de Línguas e Culturas. Universidade de Aveiro, Aveiro, 2011.

STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In: NAREMORE, James. (ed.) **Film Adaptation**. New Brunswick: Rutgers, 2000, p. 54-76.

TODOROV, Tzvetan. Tipologia do romance policial. In: TODOROV, Tzvetan (org.). **As estruturas narrativas**. Tradução de Leyla Perron-Moisés. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 93-104.

VENCEDOR. In: **Collins Dictionary**. Dicionário online [S.l.; s.n] 2023. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/>>. Acesso em: 23 mar. 2023

Capítulo 7

ALL THE FEELS ON YOUR SLEEVE: DISNEY AND THE EUDAIMONIC TURN

Mark Macleod
(Charles Sturt University)

There are two threads in the ongoing Disney textual and corporate narratives: the hedonic, which emphasises the pursuit of happiness, positive affect, reduced negative affect and enhanced life satisfaction (think: “Don’t worry–be happy!”); this is the concept of happiness that audiences traditionally associate with Disney. The second thread is the eudaimonic, which emphasises the individual living in accord with their true self, working towards life satisfaction through self-actualisation, a sense of purpose, and meaning (Russo-Netzer, 2019). Research shows that this too can result in increased levels of happiness, enhanced well-being and reduced negative affect and depressive symptoms. The eudaimonic turn, however, raises the question of how the implied audience has been redefined.

Unpacking the motivation behind fantasy in “the happiest kingdom of them all” (Walt Disney’s Disneyland, 1954-1958), and its impact is particularly significant at a time when research in the United States, China, and many other countries shows a clear association between the length of exposure to screen time and disturbing levels

of negative affect, depression and aggressive behaviour among young people (Teng *et al.*, 2019). If the explicitly eudaimonic in recent Disney features such as *Frozen* (2013) and *Inside Out* (2015) appears to be a didactic intervention designed to reassert parental control over visual narratives, then it is important to consider adults' responses to the hedonic and the eudaimonic throughout almost 100 years of Disney production.

One of the main challenges in appraising Disney's promotion of the hedonic, however, and a clear contrast with the eudaimonic, is the positive thinking myth in popular discourse that happiness is normal, that always being happy is attainable, and that if you don't attain that disposition, you are a failure. The increasingly evident turn to the eudaimonic follows Frankl's belief that the need to experience life as meaningful is a basic human drive (Frankl, 1963), and that the search for meaning requires the acceptance of sadness and loss as an integral part of a life fully lived, rather than some regrettable aberration. It is a turn in other entertainment platforms for young people, too: in picture books, for example, where classroom use has led to authors and publishers prioritising didactic texts. If it can generate a set of teachers' notes, meet the demands of the curriculum, be analysed in a classroom unit of study—and possibly win a literary award—then it has a better chance of being published. Too often the lucrative education market has sacrificed playfulness and fun for instruction in narrative texts for young people.

The hedonic pursuit of happiness is emphasised in Disney's project from the beginning, inevitably due to its origins in the period after the First World War and its growth during the Great Depression (Shortsleeve, 2004; Mollet, 2013). *Steamboat Willie* (1928) opens with a whistling Mickey Mouse at the wheel of a wooden steamboat, undeterred by any obstacle to his navigation—including Disney's earliest bully, one of those familiar hybrid cartoon animal species, who wrests control of the wheel from him. In passing, it is interesting

to recall the Australian satirist Barry Humphries' comment that, by the beginning of the 21st century, whistling appears to be a generation-specific marker of happiness, because no one whistles anymore (Humphries, 2008). The rest of this short film has Mickey breezing through a series of sight gags that are simply comic riffs for the animator, such as turning a cow's tail as a crank to churn out silly symphonies from its gaping mouth.

Although ostensibly darker in mood, *The Skeleton Dance* (1929), too, finally collapses the macabre into comedy. As the church clocktower bell rings midnight, the bats scatter from the belfry, two black cats perched on headstones claw and spit at each other, and a skeleton rises from a grave between them, despatching them in fear immediately. At the screech of an owl, the skeleton detaches its own skull, lobs it at the owl, which is stripped of its feathers in alarm, and the skeleton-skull once again in position—is joined by three other skeletons to perform their dance accompanied by a jaunty carnivalesque melody. One skeleton uses another as a pogo stick, or a xylophone, one plays a cat like a cello, they grow larger and smaller, charge straight at the camera lens, but at once retreat, collapse into a stack of bones and swiftly reassemble—all these dance routines choreographed in a symmetry that emphasises the narrative as a safe playground through conscious design and resolution, and diminishes any potential for anxiety. The only departure from this reassuring symmetry is when the scrambled bones are reassembled into a spine and ribcage as long as a bus with the four skulls stacked up front like a periscope. But as the rooster crows at the return of daylight, they dive back into the grave and disappear—apart from two feet momentarily left behind, then retrieved. If this is the Dance of Death, it's all finally an exuberantly constructed joke.

These early black and white narratives constitute a general modernist response to the devastation of a world traumatised by war on an unprecedented scale, but they are not explicitly aimed

at children. Neither were the classic Perrault and Grimm fairy tales on which Disney based the series of feature length adaptations that is surprisingly brief, considering the way they have come to dominate our thinking about the Disney studio's corporate narrative—clear from the prominence of the Disney Princess website and merchandising (Lester, 2019). Right from the beginning of the Disney catalogue, in retrospect it is difficult to suspend the identification of happiness with childhood, which was to become the primary reading of the boyish Mickey Mouse character, masking with joviality the corporate power and often ruthless business practices that Disney became notorious for.

The alignment of happiness with childhood innocence in *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), is a trope that has its origins in Grimm—particularly the second edition of 1815 and subsequent editions—and in Andersen. The witch, Cinderella's stepmother Lady Tremaine and her two jealous daughters, and the Queen who attempts to poison Sleeping Beauty all morph into a line of villains whose grasp extends beyond the fairy tale catalogue, to a line of Disney divas, notably including Cruella De Vil of *One hundred and One Dalmatians* (1961) and Ursula of *The Little Mermaid* (1989). A few of these divas are male, including Captain Hook in *Peter Pan* (1953) and the genie from *Aladdin* (1992).

The optimism of childhood is inscribed in many of the theme songs associated with the Disney catalogue, and by extension the corporation, which become iconic through repetition. In *When you wish upon a star* Jiminy Cricket sings that you can have anything you dream of.¹ Snow White believes that if you dream of the ideal prince, he will come.² And he will make you happy. Countless children

1 The Character Jiminy Cricket sings **When you wish upon a star** in Disney's *Pinocchio* (1940). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HKh6XxYbbIc>. Acesso em: 20 de maio 2024.

2 The Character Snow White sings *Someday My Prince Will Come* in Disney's *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HLQ2sYxktMQ>. Acesso em: May 2024.

in talent quests around the world after the release of ‘Frozen’ sing along with Elsa that all you have to do to restore happiness is *Let it go*—although exactly what “it” is, remains unclear³. And the seven dwarfs sing *Heigh-ho, heigh-ho*, which is significantly misremembered in popular discourse as about being happy when you go off *to* work—for the corporation? any corporation—although the lyrics actually have the dwarfs singing that they are happy to be going home *from* work⁴.

As in both the animated and the live-action *Cinderella*, there is a brief metafictional reference to the corporation in the turrets of the palace in *Frozen*, reflecting Sleeping Beauty’s castle—the iconic centrepiece of Disney theme parks—and the familiar Disney corporate logo. As early as *Snow White and the Seven Dwarfs* there is a subtext in the ongoing corporate narrative that interrogates the project of making movies for young people who live in a media-dominated environment that increasingly not only fails to protect them from the loss of hedonic happiness but has the potential to actively destroy it. Signs of the growing corporate expertise at Disney that Shortsleeve focuses on can be seen in the merchandising of Mickey Mouse, with cutlery, plates, school stationery, toys, and games available by 1932. This is at the height of the Great Depression, and what was later labelled as ‘pester power’ in children’s behaviour put a strain on already exhausted family incomes. So, from the earliest features, children are being cleverly constructed as consumers, the company vision is one of providing an all-embracing Disney entertainment experience, and the product for sale is hedonic happiness. The release of *Pinocchio* in 1941, for example, was accompanied by the marketing of 40 related items: jumpers, caps, glasses, shirts, and so on. The gap was widening between the vision of a simple happy life, with traditional family

3 The Character Elsa sings **Let it go** in Disney’s **Frozen** (2013). Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=moSFlvxnbgk>. Last access: May 2024.

4 The Seven Dwarfs sing **Heigh-ho, heigh-ho** in Disney’s **Snow White and the Seven Dwarfs** (1937). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HI0x0KYChq4>. Acesso em: May 2024.

values, hard physical work, and a corporate vision of creating a desire for unnecessary products that could be renewed endlessly and make a lot of money under the guise of a bit of harmless fun. Shortsleeve's hypothesis that the adult dislike of Disney is generated by fear has a lot going for it (Shortsleeve, 2004).

The concept of childhood that Disney's vision is built on, then, is the familiar misinterpretation of the Romantic notion of the child and her world as 'innocent' and unchanging. There's some irony in this when you come to consider the changes Disney made to the classic fairy tale versions he adapted as feature films. For example, Snow White, who is seven in some traditional tellings, becomes a teenager or young woman in Disney's 1937 film. Why? Because the prince is her love interest. Notice that the kiss which brings her back to life is a trope borrowed by Disney from *Sleeping Beauty* (1959). In the Grimms' version, the dwarfs are carrying the coffin over bumpy ground and the apple is dislodged from her throat. Also, since Snow White starts out cleaning the dwarfs' house for them, to have her aged seven would have looked odd. In the Grimms' version it's clear that the dwarfs are already good housekeepers and don't need a girl to clean for them. Snow White offers to clean if they will let her stay. Turning her into a domestic wiz from the beginning is part of the nostalgic constructing of a woman's role as the support for men. Marina Warner (1996) points out that the fairy tales changed from being stories told by women about women's lives to, in the Disney adaptations, stories told by men. The consequences for women's roles are predictable and include the extreme viciousness of the matriarchs/ stepmothers.

The diminutive size and status of the dwarfs, Cinderella's mice and later Jiminy Cricket align them with the child and childhood, although their variously playful and avuncular presence is more that of the child-adult chorus, epitomised for the television generation by Jimmie, the boyish adult leader of *The Mickey Mouse Club* (1955-1959). Outside the Disney corporation's ambit, it is also inscribed

in the image of 10-year-old child star Shirley Temple, who was chosen to present the Academy Award to Walt Disney for *Snow White and the Seven Dwarfs* in 1939, and whose iconic song *Be Optimistic*⁵ epitomised a refusal to submit to the Great Depression and adulthood generally because, as she sang, if you are sad when things go wrong, no one will love you. A generation later the child-adult is epitomised by Mister Rogers. In contrast to the reassurance by these characters that in the long run nothing much changes and happiness prevails, the loud anarchic pace and hedonic outrageousness of *Aladdin* (1992) is pure id, and can be seen in retrospect as a response to the sudden growth of the internet in the early 1990s and fears that the technical competence and addictive inclination of children might spin this new platform out of any possibility of adult control. At times the virtuoso performance of delight by such Disney divas as the genie (voiced by Robin Williams) and Ursula in *The Little Mermaid* (1989) throws shade on the pursuit of happiness, but it is the chortling of the trickster that we hear, rather than the cackle of the deeply malevolent fairy tale antagonist.

To unpack the construction of childhood happiness and well-being in *Frozen* (2013) and *Inside Out* (2015) is to realise how explicit such subtexts have now become in Disney's animated features, and the extent to which the eudaimonic has displaced the pursuit of the hedonic. Loosely adapted from Andersen's complex fairy tale *The Snow Queen* (1844), 'Frozen' is ostensibly a story of sisterly love, but it soon morphs into a postfeminist questioning of whether happiness for a girl or a woman demands the withholding of both the expression of her emotions and the pursuit of power. As the female protagonist confronts the possibility of power, the narrative warns that the antagonist who stands in her way may not be the man she at first envisages; indeed, it may be her own emotional self.

5 The actress Shirley Temple sings *Be Optimistic* in *Little Miss Broadway* (1938). Available in: <https://www.youtube.com/watch?v=H3UCRdxu0xI>. Last access: May 2024.

Instead of one princess protagonist, as in *Cinderella* and *Sleeping Beauty*, this narrative has two. It begins with the two royal sisters playing happily in childhood: Elsa, who is destined to be queen, and Anna her younger sister, apparently destined to be her loyal admirer, and forever an outsider. Age confers both privilege and responsibility, so Elsa's destiny as queen and her magical ability to turn anyone and anything to ice at a single touch keeps everyone else at a distance, although it has implications for her own well-being too. Elsa's emotional fragility means that while the kingdom of Arendelle needs protection from her potentially destructive power, she needs protection from it as well. That is why her father the king makes her wear gloves, why doors are closed to keep her in isolation and why we see her sister Anna repeatedly talking to walls, doors and pictures as she grieves for the loss of her childhood playmate. The king and queen don't tell Anna the reason for all the closed doors, so as she grows up she is left to wonder why Elsa seems to have turned against her, when they have previously been so close and happy as children. It is the source of both Anna's emotional strength and her vulnerability that she will never give up on Elsa—even though Elsa accidentally freezes and almost kills her, and exiles herself to protect the kingdom of Arendelle and her sister from further damage.

The opening scenes of 'Frozen' act as a psychodynamic probing of the childhood trauma that precedes the jump in the storyline to their estrangement as young adults. Anna's eagerness to have Elsa's attention and to please her is motivated by her desire to recapture the hedonic pleasures that are her chief memories of their younger, more innocent days. What she doesn't know, but the audience realises, is that when she and Elsa were building a snowman, Elsa accidentally stunned and almost killed her, and a shard of ice has lodged in Anna's heart. The Grand Pabbie, king of the trolls, warns Elsa about her powers and in an attempt to heal the rift between them and to revive both Anna and their close sisterly bond, erases all recollection of this near-

death incident from Anna's heart. So, deleting all memory of pure pleasure and what led to this rupture is proposed as the only way to endure the painful loss that young adulthood entails.

Not far below the surface of this narrative are gendered cultural scripts from a masculinist perspective about "ice princesses" who "freeze off" anyone—or any man—who attempts to get close to them. With enough currency in popular discourse to engage young adults rather than the early childhood audience who are the target of much 'Frozen' merchandising, they help to account for the income that saved the languishing Disney Princess line (Shortsleeve, 2004).

'Frozen' resists the conventional Disney resolution of the kiss from a romantic hero by withholding a male rescuer and a marriage as the keys to future happiness (Garlen; Sandlin, 2017), and by splitting the potential for romance into two storylines. Elsa's trading of romance for power, her fear of that power and a lonely sense of responsibility are paralleled with Anna's love for Elsa, and her prioritising of sisterly loyalty over the somewhat lumbering gallantry of the ice-harvester Kristoff. To some extent, then, features late in the Disney corporation's history blur the lines between feminine communal behaviour and masculine agentic behaviour. Research into whether modified gendered cultural scripts encourage girls playing with Disney Princess dolls to question their same-sex and own-sex responses to the communal feminine behaviour in Disney features confirms that it does. However, Dinella and colleagues point out that despite the origins of the Princesses in separate feature films, the act of bringing them together to create a Disney Princess line of merchandise inscribes the feminine cultural scripts more deeply as a coherent schema (Dinella *et al.*, 2023). In one study that asked children to differentiate between an 'older' and a 'newer' Disney Princess, Sleeping Beauty and Moana, both boys and girls were able to identify the ways in which gendered scripts had changed, however this understanding did not appear to alter their schematic assumptions about princesses generally (Hine *et al.*, 2018).

On Coronation Day, Elsa is determined to hide both her power to turn the world to ice and her fear of it. She is afraid of both the public and her sister—ironically appropriating Anna’s own fear. The revelation that Prince Hans, who decides that he and Anna are engaged after the briefest of acquaintances, is in fact the villain and not the agent of a happy ending for Anna appears to resist the romantic trope that Disney’s corporate power has been built on (Heit, 2020). However, Rudloff (2016), too, argues that the resistance is illusory: when Anna succumbs so quickly to his proposal, and later sacrifices her own happiness to save her sister, her character is defaulting to a coded expression of the damsel in distress whose path to happiness leads to eventually being found by, if not finding, the right man.

Regardless of the way we choose to interpret the narrative’s lack of closure, the structure of *Frozen*, which introduces the hedonic happiness of childhood, only to place it beyond reach and finally accept fear, loss and grief as positive motivators of self-actualisation, demonstrates that Disney has overwhelmingly embraced the eudaimonic path to the well-being of its implied young audience. *Inside Out* (2015), however, makes it explicit that a Disney ‘family movie’ now explores the kind of issues that the adult members of its implied audience might previously have workshopped with its younger members around the dining room table, if not in the classroom or the clinic, and the inevitable release of *Frozen 2* (2019) and *Inside Out 2* (2024) turns each feature into a franchise and confirms the inference that the change in emphasis is driven by its appeal to corporate annual reporting rather than audience needs for storytelling or therapy.

Like *Frozen*, *Inside Out* starts with a flashback to childhood—in this instance from the point of view of the young protagonist’s parents. A female voiceover asks the audience, “Do you ever look at someone and wonder what is going on inside their head?” We see the new baby, a girl named Riley, and we hear the commentary on her from the core emotions of her parents, which become her own core emotions: Joy,

Sadness, Fear, Anger and Disgust. Riley is rendered in Pixar's familiar computer-generated graphic animation style, which somewhat unsettles the audience with its fusion of fiction and three-dimensional realist gestures from the human characters. Riley looks more like a live-action baby than an animated character. In contrast, the core emotions, each identified by colour and gender, appear as handmade soft toys that a child might aspire to make from scraps of fabric in a craft lesson: Joy is female, sunny yellow but with blue hair, which becomes significant as she interacts with Sadness, who is blue, female or possibly gender-fluid. Anger is male and red; Disgust is female and green; and Fear is male and lavender. They are surrounded by racks of coloured balls that recall pinball machines or ten-pin bowling retrieval ducts. It's a rapidly accumulating memory bank and each glowing ball is one of Riley's memories clicking into place.

Around the Headquarters is a Memory Dump moat crossed by precarious narrow bridges to Islands of Personality ranged in a ring. Although Joy is a surrogate mother who acts as an indefatigable coach to keep the other core emotions in check, a crisis develops when Riley's dad gets a job in San Francisco, they have to leave their idyllic simple existence in Minnesota for the woke kind of city life that comes up with concepts like broccoli pizza, and Riley hates it. Her mother urges her to be happy for her father's sake, but four of the emotions begin to ramp up Riley's anxiety about having left behind her favourite game of ice hockey, and all Joy can do is offer her version of the Three Good Things intervention. It doesn't work. Riley and her parents become openly confrontational, and Sadness becomes the main troublemaker.

When Joy warns Sadness not to touch any of Riley's memories and draws a magic circle around their feet as a boundary, it is inevitable that Sadness will break the rule, and the rest of the narrative is a quiet battle between the two. What Joy has to learn is that Sadness is part of Riley's life from now on and somehow everyone involved has to work towards accepting it. Given the colour coding of the

emotions, Joy's shock of blue hair against the generally sunny yellow glow of her presence now takes its place—Sadness is not simply an antagonist, but an integral part of Joy as well. Stated in this way, the narrative sounds intolerably schematic, and the kind of lecture from adults that young audiences would avoid in any way they could, and indeed that is what the sequel *Inside Out 2* becomes. Four new core emotions are added—Anxiety, Ennui, Envy and Embarrassment—and the plot moves us forward into Riley's encounter with puberty. With so many two-dimensional abstractions in play, *Inside Out 2* becomes a contemporary adaptation of the medieval Morality Plays, which is so relentlessly schematic that its allegorical didacticism appears imposed by the adult members of its audience on the young members who are ostensibly its target.

Central to the eudaimonic pursuit of happiness is meaning. It goes beyond having a fun time to creating greater open-mindedness, a sense of purpose and gratitude. There is some evidence that young people can learn, for example, more inclusive values from Disney films (Lopez-Fuentes; Fernandez-Fernandez, 2021; Tyner-Mullings, 2023). Although prioritising the search for meaning can itself enhance well-being, through an emphasis on family and children, there is some evidence that the pursuit of meaning might not reduce stress and depressive symptoms. Nikolova argues that the communal activity of cinema-going has been displaced by the solitary but tactile interaction with narrative on handheld devices, and suggests that we should see this change as a move towards self-care, rather than mental self-harm (Nikolova, 2023). But the 'Inside Out' franchise offers an excess of meaning, and by making explicit what would otherwise be unconscious, has the potential to alienate a young audience, while reassuring their adult carers that their children's emotional needs are under control. So how should we account for the success of the *Frozen* and *Inside Out* sequels at the box office? Particularly for *Inside Out* and *Inside Out 2*, the answer is not in the exposition of what

those younger viewers of *Inside Out 2* might be learning about their own adolescent emotional journey. It is in the merchandising. Lawson (2019) observes that *Frozen 2* doesn't even attempt to disguise the plot developments as organic. A previous generation consumed the cereal in order to get to the plastic toy at the bottom of the box; this generation is being invited to skip the cereal and go straight to the plastic toy. Note how many items on offer from the Disney Store are for adults: you can buy the adult 'Anger hooded sweatshirt', 'Embarrassment medium soft toy', the 'Anxiety Navy hooded sweatshirt' for adults or 'All the Feels figure set'⁶.

This is for the adult generation whose parents once workshopped absolutely everything at a "family meeting" around the dining room table as they key to eudaimonic happiness, and who are now invited to wear not just their heart but "All the Feels" on their sleeve.

References

DINELLA, L. M. *et al.* Can Princesses Be Powerful? A Quasi-Experimental Study Examining Children's Perceptions of Princesses and the Self. **The Journal of Genetic Psychology**. [S.l.], v.184, n.1, p. 70–91, 2023. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00221325.2022.2124904>.

FRANKL, V. E.. **Man's search for meaning**. Washington: Washington Square Press, 1963.

GARLEN, J. C.; SANDLIN, J. A. Happily (n)ever after: the cruel optimism of Disney's romantic ideal. **Feminist Media Studies**. [S.l.], v. 17, n.6, p. 957–971, 2017. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14680777.2017.1338305>. Acesso em 20 de set 2024.

HEIT, Jamey. True love in *Frozen*. In: Davis, Richard B. (ed.). **Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit of Pixie Dust**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2020, p. 185–191.

⁶ We can find all these products in the Disney online store: <https://www.disneystore.eu/characters-and-movies/pixar/inside-out-2>. Acesso em: 30 de set 2024.

HINE, B. *et al.* From the sleeping princess to the world-saving daughter of the chief: Examining young Children's perceptions of 'Old' versus 'New' Disney princess characters. **Social Sciences**, [S.l.], v.7, n.9, p. 161-176, 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0760/7/9/161>. Acesso em: 20 de nov 2024.

MY SECRET LIFE: Barry Humphries. **Independent**, [S.l.], n. 5, January, 2008, Performer. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/news/people/profiles/my-secret-life-barry-humphries-767993.html>. Acesso em: 20 de nov 2024.

LAWSON, R. Frozen 2 is a Disney Minus, **Vanity Fair**, New York/London, 14 November, 2019, [S.n.]. Disponível em: https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/11/frozen-2-disney-review?srsItd=AfmBOOrG8d-a_ORyJfbThdDD1HBYQ9NZ-rE6Zd9RylmHayHkz5lBE9d. Acesso em: 15 de nov 2024.

LESTER, Catherine. Frozen hearts and fixer uppers: villainy, gender, and female companionship in Disney's *Frozen*. In: DAVIS, A.M. (ed.), **Discussing Disney**. Bloomington: Indiana University Press, 2019, pp. 193-216.

LÓPEZ-FUENTES, A. V.; FERNÁNDEZ-FERNÁNDEZ, R. Analysing the potential of Disney-Pixar films for educating young children in inclusive values. **International Journal of Inclusive Education**. [S.l.], v. 28, n.8, p.1616–1633, 2021. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2021.2008532>. Acesso em: 15 de set 2024.

MOLLET, T With a Smile and a Song...: Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. **Marvels & Tales**. [S.l.], v. 27, n.1, p. 109-124, 2013. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/504590>. Acesso em: 25 de set 2024.

NIKOLOVA, Z. Touching Disney: Loneliness and Sources of Comfort in the Digital Age. **New Formations**. [S.l.], v. 109, n.109, p. 62–77, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3898/NEWF:109>. Acesso em: 30 de maio 2023.

RUDLOFF, Maja. (Post)feminist paradoxes: The sensibilities of gender representation in Disney's *Frozen*, *Outskirts*, Perth, v. 35, p.1-20, 2016. Disponível em: <https://www.outskirts.arts.uwa.edu.au/volumes/volume-35/rudloff>. Acesso em: 10 de out 2024.

RUSSO-NETZER, P. Prioritizing Meaning as a Pathway to Meaning in Life and Well-Being. **Journal of Happiness Studies**, Berlim, vol. 20, p. 1863–1891, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10902-018-0031-y>. Acesso em: 20 de ago. 2024.

SHORTSLEEVE, K. The Wonderful World of the Depression: Disney, Despotism and the 1930s. Or, Why Disney Scares Us, **The Lion and the Unicorn**, [S.l.], v. 28, n.1, p. 1-30, 2004. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/51366>. Acesso em: 27 de out 2024.

TENG, Z.; NIE, Q.; GUO, C.; ZHANG, Q.; LIU, Y.; BUSHMAN, B.J.. A longitudinal study of link between exposure to violent video games and aggression in chinese adolescents: The mediating role of moral disengagement, **Developmental Psychology**, Washington, v. 55, no 1, p. 184-205, 2019. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30335433/>. Acesso em: 15 de nov 2024.

TYNER-MULLINGS, A.R. Disney animated movies, their princesses and everyone else. **Information, Communication & Society**. [S.l.], v. 26, n.5, p. 891-903, 2023. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2023.2166362>. Acesso em: 23 de nov 2024.

WARNER, M. **From the beast to the blonde: on fairy tales and their tellers**. New York: Noonday Press, 1996. (1st Noonday Press pbk. ed.).

Seção II

INTERMIDIALIDADES NARRATIVAS

Capítulo 1

ADAPTAÇÃO, TRADUÇÃO E MITO

Thais Flores Nogueira Diniz
(Universidade Federal de Minas Gerais–UFMG)

Linda Hutcheon afirma que

você está errado se pensar que adaptação pode ser compreendida pelo uso de romances e filmes somente. Os Vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo — e em quase toda direção possível; as histórias de poemas, romances, peças, óperas, pinturas, canções, danças e *tableaux vivants* eram constantemente adaptados de uma mídia para outra e vice versa (Hutcheon, 2006, p. xi)¹.

Em sentido mais amplo, o que chamamos de adaptação sempre significou a capacidade de ajustes, sejam eles humanos, culturais ou biológicos, como um meio de sobreviver, progredir ou simplesmente mudar. Dentro de um contexto mais restrito, a adaptação pode se constituir de atividades mitológicas e/ou teológicas, formas e méto-

1 Todas as traduções são nossas. No original: “If you think adaptation can be understood by using novels and films alone, you’re wrong. Victorians had a habit of adapting just about everything—and in just about every possible direction; the stories of poems, novels, plays, operas, paintings, songs, dances, and tableaux vivants were constantly being adapted from one medium to another and then back again” (Hutcheon, 2006, p. xi).

dos que adaptem as crises da humanidade e os mistérios do universo a formas narrativas e imagéticas específicas ao serem transportadas através de culturas e períodos históricos diversos. A tradição de adaptar e transformar mitos continua nos tempos modernos, frequentemente, por meio de narrativas canônicas que circulam como variações imagéticas.

Segundo Corrigan (1999, p. 26), as adaptações das escrituras sempre seguiram os mesmos procedimentos que envolveram os mitos nas várias culturas: transposições, acúmulos, adaptações de histórias e parábolas. Certos temas, em contextos diferentes, mostram-se particularmente complexos para a adaptação. Alguns Livros da Bíblia, por exemplo, contêm narrativas de indivíduos que tiveram relações sexuais com parentes próximos, fato que, embora possa ser interpretado como incesto, poderia ser um caso de endogenia. Em outros Livros, o assunto é mesmo o estupro, a violência contra a mulher.

Em seu texto, Claude Detiene estuda a “violência contra as mulheres na Bíblia não como algo narrado, mas como componente intrínseco do texto sagrado”. Para ele, “textos normativos que, aparentemente, tratam da violência sexual contra a mulher cometem, na verdade, violência em geral à mulher, ao tirar-lhe o domínio de sua sexualidade e ao culpá-la sempre que possível, pelas violências cometidas contra ela” (Detiene, 2009, p. 1).

Nos tempos antigos, as nações tribais preferiam casamentos endogâmicos (com parentes) e o casamento com uma meia-irmã, por exemplo, considerado incesto pela maioria dos países atualmente, era algo comum entre os faraós. Da mesma forma, no Livro do Gênesis, Sara casa-se com seu meio-irmão Abraão, sem levar em conta a estreita relação genética entre eles. Sendo a Bíblia produto de uma civilização patriarcal, a presença nela da violência contra a mulher não é algo surpreendente. Relatos como o caso de Dina, filha de Jacó (Bíblia, Gênesis 34) servem como exemplos típicos dessa cultura na qual a mulher

não tem peso nem voz. Muitos textos bíblicos serviram e têm servido de inspiração para romances, peças de teatro e poemas; foram e continuam sendo, com objetivos os mais diversos, adaptados e apropriados.

Pretendo me valer de um desses textos da Bíblia hebraica, que chama a atenção, principalmente das feministas, por se tratar de um caso de estupro – mas também de incesto. É o episódio narrado no Livro II de Samuel sobre Tamar, a filha do rei Davi. Ela e seu irmão Absalão eram extraordinariamente belos, o que inspirou, em Amon, seu meio-irmão, primogênito de Davi, uma paixão avassaladora. Em consequência dessa paixão, a cada dia ele se achava mais pálido e magro. Seu primo Jonadab descobriu a causa de sua tristeza e aconselhou-o a realizar um plano perverso: fingir-se doente e pedir ao pai que Tamar lhe fizesse a comida. Isso foi feito. Após ser servido, o príncipe dispensou os criados e, atraindo-a a seu quarto, estuprou-a. O ódio brutal de Amon que sucedeu à sua enorme paixão por Tamar e a indignação dela por esse insultante e cruel sentimento, maior até do que sua indignação pelo ultraje vergonhoso de Amon, são narrados gráfica e pateticamente na Bíblia (Smith, 1977 p. 677). Dois pontos importantes se agregam aos protestos de Tamar: a expressão da infâmia de tal crime (em forma de queixa ao irmão) e a crença de que mesmo esse padrão poderia ter o perdão real (o que acontece a Amon, que foi perdoado pelo pai). Dois anos mais tarde, Absalão arma um plano e mata Amon.

Desse material, o escritor sul-africano, Dan Jacobson, criou um romance sarcástico, totalmente moderno em espírito e, ainda assim, verdadeiro ao tempo em que a história se passa. Nesta obra de ficção histórica, intitulada *The Rape of Tamar* (*O estupro de Tamar*) (1985), personagens agem no presente e falam de fatos do passado, porém incluindo sua própria visão dos acontecimentos e até sua própria participação na história. Baseado na Bíblia, *The Rape of Tamar*, diferente de outras adaptações das escrituras, não tem o objetivo de divertir os leitores por meio da adição de incidentes inventados e descrições

exóticas. O romance é muito bem organizado, refere-se ao relato bíblico e somente acrescenta pequenas invenções inferidas das escrituras

Segundo Alter,

o que dá à *The Rape of Tamar* sua qualidade especial de pujança intelectual é a percepção do narrador de que todas essas ações auto-dramatizadoras [...] todas as ações humanas são exibições e gestos de criaturas transitórias, sempre prestes a ser engolidas pela imensidade de uma eternidade sem tempo, forma, direção ou sentido (Alter, 1971, p. 30).²

Jonadab, convocado para contar a história, sabe que suas palavras são vãs e que ele mesmo é condenado a ser um porta-voz fantasma.

O estupro narrado na Bíblia não teve testemunhas a não ser a vítima e o agressor; não se sabe realmente como o fato aconteceu. Jacobson usa, então, o personagem Jonadab como narrador, cuja perspectiva literal e figurativamente voyeurística é oferecida ao leitor: Jonadab assiste à cena do estupro de um lugar escondido. Mas seu relato do acontecido, em vez de libidinoso, concentra-se em três outros aspectos: a autojustificativa do estuprador, as tentativas da jovem de se salvar e o horror psicológico do evento. Jonadab “é um homem de inteligência cáustica e cética, que direciona a ponta de sua ironia igualmente contra os protagonistas, a audiência moderna e contra si mesmo” (Alter, 1971, p.30)³. Declara evitar falar de estilos de vida diferentes e da questão etnográfica que, nas narrativas históricas, normalmente se inflige aos leitores. E deixa claro que qualquer relação

2 No original: “What gives *The Rape of Tamar* its special quality of intellectual poignance is the narrator’s steady perception that all these self-dramatizing actions, indeed, all human actions, are struttings and gesturings of transient creatures always about to be swallowed up by the immensity of an eternity that has no time, form, direction or meaning”.

3 No original: “Yonadab is a man of caustic, skeptical intelligence, directing the cutting edge of his irony equally against the protagonists, his modern audience and himself”.

entre o narrador e os leitores é uma relação tácita contratual, que depende das convenções literárias, não sendo esta, sua preocupação.

Como personagem, Jonadab se mostra um bajulador frustrado em suas ambições e, para alcançar status social e político, joga com as fraquezas de quem está à sua volta. Obcecado pelo poder, que nunca alcançará, tem uma visão sardônica dos poderosos, a quem manipula. Esse narrador vê Deus como o meio pelo qual os poderosos, cujos interesses e desejos são obras ordenadas ou sancionadas por Ele, justificam suas ações e decisões. É o caso de Absalão, pois sabemos que ele não mata Amon apenas para vingar a irmã, mas principalmente porque isto iria ao encontro de seus planos de poder. Entretanto, a procura por um deus ou pela fé não se configura como um assunto primordial na obra.

Tanto na Bíblia como no romance, Tamar desaparece do enredo após seus protestos ao irmão, tornando-se menos importante na narrativa do que a luta pelo poder entre o velho rei Davi e o ambicioso príncipe Absalão. Aquele sentiu-se ultrajado, não pelo estupro da filha, mas por ter sido preterido por ela, em favor do irmão, a quem ela pede ajuda. Davi percebeu que estava perdendo o poder: já não era o homem de quem a justiça deveria ser emanada. Apesar do estupro ser assunto tão discutido na sociedade hodierna, o livro não tem um foco feminista claro e convincente; é mais uma sátira da vida política e da corte. Porém, mesmo vagamente, o romancista nos mostra que, embora a violação de Tamar não seja o centro das atenções dos personagens Davi e Absalão, ainda assim torna-se o centro de sua narrativa, postura que está de acordo com a crítica feminista da década, conhecida como a segunda onda do feminismo. Esse período de ativismo que focava na igualdade e na discriminação para com as mulheres se inspirou no movimento dos direitos civis e nas discussões sobre igualdade e justiça. Ativistas da época denunciaram o episódio bíblico como exemplo típico de narrativa dominada por interesses patriarcais, que ignoram a centralização e o sofrimento da mulher.

A obra de Dan Jacobson se configura, portanto, como uma adaptação da passagem bíblica relatada por Samuel, à qual são incorporados elementos feministas, mas também de críticas ao poder. Quase vinte anos após a publicação do livro, Peter Shaffer lançou sua peça intitulada *Yonadab* em 1985 e a reescreveu em 1987, ambas por inspiração direta do livro de Jacobson. Segundo Christopher Innes, Peter Shaffer compartilha o ideal estilístico enfatizado pelos simbolistas e, ao usar explicitamente o “gesto para consagrar a ideia”, criou uma experiência inteiramente teatral, em que a deslumbrante exibição de efeitos visuais parece circunscrever o centro vazio. Para o crítico, a encenação da peça *Yonadab*, “cujo tema é a tentativa do homem em alcançar ou assassinar uma divindade especial numa história melodramática de incesto e vingança do velho Testamento [...] torna-se uma forma de voyeurismo sensacionalista” (Innes, 1992, p. 406).⁴ A perspectiva do desiludido narrador, segundo Innes, representa o vazio anti-espiritual da sociedade contemporânea, mas cujo testemunho demonstra a existência da divindade que ele nega.

No prefácio da edição de 1987, o dramaturgo relata que, ao tomar conhecimento do livro de Jacobson, teve dois desejos. Primeiro, o de animar a história por meio de atores e, mais ainda, de trazer ao palco a surpreendente invenção do romancista, qual seja a de fazer de Jonadab também um espião, que testemunha a origem do fruto de uma maquinação: a vergonha da Casa de Davi. O segundo desejo era escrever uma peça que evitasse os clichês do drama bíblico, mas, ao mesmo tempo, expressasse e explorasse seus sentimentos sobre “essa ensanguentada crônica de morte e decepção, arrogância racial e esplendor, conhecida como Velho Testamento” (Shaffer, 1988, p. vii)⁵. Relata que “ficou obcecado pela figura cínica e angustiada

4 No original: “(...) where encasing the same theme of ‘man’s attempt to acquire or murder a special divinity in an Old Testament story of incest and melodramatic revenge (...) became a form of sensationalistic voyeurism.”

5 No original: “that blood-spattered chronicle of death and deception, racial arrogance and magnificence known as the Old Testament”.

de Jonadab para sempre preso entre a impossibilidade da crença religiosa e a possibilidade de incredulidade perpétua” (Shaffer, 1988, p. vii)⁶. Para o dramaturgo, “[a peça] existe num mundo de superstição, profecias, sonhos interligados e a insistência [...] no medo e obstinação semíticos; [...] um mundo de deserto e julgamento: o vazio intemporal de areia e a limitação exata da Lei”. Shaffer termina afirmando que “[e] sta nova estilização ajudaria a trazer [este mundo] à tona, com uma vivacidade precisa e extraordinária” (Shaffer, 1988, p.viii)⁷.

O contexto histórico da peça

é o sangrento mundo bíblico, de sonhos e visões, revelações e brutalidade. O herói epônimo da peça é um homem nascido fora do seu tempo histórico, dono de um cinismo e de uma racionalidade modernos, mas existindo num mundo de derramamento de sangue e, para ele, de fé irracional (MacMurrough-Kavanagh, 1998, p. 72).⁸

Yonadab não foi uma peça de grande sucesso em termos críticos nem teatrais. Mas, assim como as anteriores de Peter Shaffer, exhibe técnicas teatrais que aclamaram o autor, entre elas, a fusão de modos de narrativa presencial com o realismo tradicional, transmitindo suas histórias por meio de um interessante sistema de estrutura narrativa. Como exemplo, cito o uso do narrador que, como o coro, serve como moderador: Jonadab se dirige à audiência primeiro como observador externo e depois como participante, misturando-se com os persona-

6 No original: “*I became obsessed by the figure of a cynic lured for a moment into the possibility of Belief: an anguished figure forever caught between the impossibility of religious credo and the equal impossibility of perpetual incredulity*”.

7 No original: “*Yondab exists in a world of superstition, of prophecies, interlocking dreams and the deep-running insistence of Semitic fear and wildfulness. It is a world of desert and judgement: the limitless void of sand and the exact limitation of the Law. This new stylization should help to make it come alive with an exact and extraordinary vividness*”.

8 No original: “*The context of the play is the blood-soaked biblical world of dreams and visions, revelations and brutality. Yonadab, the eponymous ‘hero’, is a man born out of his historical time being possessed of a modern cynicism and rationality but existing in a world of contingent bloodshed and, to him, irrational Faith*”.

gens em meio a suas falas. Embora não seja totalmente objetivo, esse observador se aproveita desta perspectiva que chama a atenção, desperta o interesse e a curiosidade da audiência. Assim, logo após ter se apresentado para os espectadores e depois de ter introduzido o tema da peça, ele passa a assumir um importante papel nas cenas da história. Volta e meia, provoca quebras na narrativa que lhe permitem comentários esclarecedores. Mas além dessa vantagem, suas interrupções da história lhe permitem narrar episódios futuros. Torna-se assim um guia, enquanto atravessamos as ações da peça, chamando a nossa atenção de um personagem para outro ou de um detalhe para outro (Gianakaris, 2001, p. 245-7).

Para reforçar os temas, uma outra técnica usada por Shaffer se concentra nos cenários iconográficos, incluindo os “props” e a iluminação. Dado o teor funesto da peça, a cena do oitavo episódio da parte I, por exemplo — Tamar sai da casa de Amon em direção à casa de Absalão —, mostra-se bastante significativa. O cenário são as ruas de Jerusalém e a luz gradualmente se intensifica enquanto Tamar caminha lentamente, seguida por Jonadab.

Muito importante nos cenários é a presença das cortinas. Na imaginação de Shaffer, este mundo brutal é caracterizado por uma série de cortinas que escondem o que não precisa ser visto. Em entrevista, o dramaturgo fala da

grande tenda translúcida, com letras do livro de Samuel da versão hebraica do Velho Testamento projetadas nas paredes desta tenda e, através destas, também nas vestes dos atores, como se fossem um texto vivo. Um efeito extraordinário (Shaffer, 2012)⁹.

9 No original: “*great translucid tent, which had the Hebrew letters of the Old Testament version of the story, from the book of Samuel projected on the walls of this tent, and through that onto the clothes of the actors as if they were living text. It was an extraordinary effect*”.

A presença das cortinas, segundo MacMurrough-Kavanagh (1998), entrelaça-se à peça de várias maneiras, sempre reforçando a ideia de visão proibida e/ou distorcida. Na peça, a visão, literal ou metaforicamente, em termos de impossibilidade de ver a verdade, é sempre impedida. Como o mundo da peça é caracterizado por uma série de cortinas que escondem o que não deve ser mostrado, elas sugerem a ênfase no voyeurismo, mas também no motivo de identidade enganosa. Sendo Jonadab um *voyeur*, coloca-se em posição de observação da cena do incesto, mas é impedido de ver, quando o primo desce a cortina em volta da cama, deixando-lhe apenas a visão de sombras turvas projetadas na cortina. Shaffer constrói assim uma versão visual de um evento momentâneo da história antiga por meio de sombras movediças (Gianakaris, 2001, p. 252). Tamar é a personagem mais ligada à metáfora da cortina: ela usa um véu quando aparece pela primeira vez na peça; é conduzida numa liteira cortinada e, finalmente, retira o véu na frente de Jonadab, o que constitui um momento de mudança. De vítima, ela passa a vitimizadora e a origem de sua vingança é comunicada pelas sombras de seu corpo nas cortinas do quarto de Amon durante o estupro (MacMurrough-Kavanagh, 1998, p. 75).

Entre os três relatos — o texto da Bíblia, o romance de Dan Jacobson e a peça de Peter Shaffer — a questão feminista não ocupa lugar de destaque. Este foco, uma área de debate quase sempre ignorada, é importante para abranger questões relacionadas com o posicionamento do espectador para a articulação da feminilidade dentro do teatro. Como tem sido apontado por vários críticos, as peças mais conhecidas de Peter Shaffer são zonas dominadas pelo masculino, nas quais as mulheres aparecem, mas são focalizadas secundariamente, sem voz, marginalizadas do centro das ações e sem importância para o debate central. Entretanto, quando encontramos Tamar, nos é apresentada uma articulação de feminilidade que recusa definições tradicionais de atividade e reação de gênero (MacMurrough-Kavanagh, 1998, p.124).

Segundo o trabalho crítico à obra de Shaffer, realizado por Madeleine MacMurraugh-Kavanagh,

[O] movimento em direção a uma recente centralização das mulheres no palco de Shaffer e a remoção delas do reino de objetos sexuais pairando à beira da ação começa seriamente na [...] épica *Yonadab*. Ainda assim, é uma peça masculina cujas vozes centrais mais poderosas são colocadas na boca dos homens, mas aqui uma mulher é finalmente entrelaçada na ação espiritual e metafísica em termos decisivos. Finalmente, uma voz feminina escapa do mundo cômico de Shaffer e penetra no território mais pesado da tragédia investigativa. Sua entrada neste mundo é, como sempre, efetuada via sua sexualidade pois seu estupro catalisa o drama em termos reais e lhe permite o acesso ao contexto masculino que foi apresentado até esse ponto.¹⁰ Descartando os papéis de “filha”, “irmã” e vítima, Tamar, durante o curso da ação, transforma-se em uma manipuladora ardilosa e perceptiva cuja vingança cuidadosa é encenada com resultados terríveis. Ela vigia Jonadab, supera o pensamento de seu pai e o esquece de todos que se colocam em seu caminho. A vítima se faz vitimizadora (Macmurraugh-Kavanagh, 1998, p. 132-3).¹¹

10 Aqui a autora está se referindo às peças anteriores do dramaturgo.

11 No original: “move towards the recent centralization of women on Shaffer’s stage, and the removal of them from the realm of sexual subjects hovering on the edge of the action, begins in earnest in the (next) ‘epic’, *Yonadab*. Yet, again, we find a male-dominated play whose central, most powerful voices are placed in the mouth of men but here a woman is finally woven into the spiritual and metaphysical action in decisive terms. Finally, a female voice escapes from Shaffer’s comedic world and penetrates the weightier territory of investigative tragedy. Her entrance into this realm is, as usual, effected via her sexuality since the rape catalyses the drama in real terms and allows her access into the male context that has been presented up to this point. Discarding the roles of ‘daughter’, ‘sister’ and victim, Tamar evolves during the course of the action into a cunning, perceptive manipulator whose careful vengeance is enacted with terrible results. She out-watches *Yonadab*, out-thinks her father, and out-schemes all who stand in her way. The victim turns victimizer”.

Portanto, as duas adaptações aqui mencionadas – da Bíblia para o romance e deste para o teatro – não apresentam um substancial, claro e convincente foco feminista como tema principal. A articulação feminista, em ambas as obras, é modesta. Porém, o mesmo não acontece com um poema de Elizabeth Hands (que usava o pseudônimo Daphne), publicado em 1789, chamado “*The Death of Amnon*” (*A morte de Amon*). O título é uma paráfrase de um verso bíblico, usado por Hands tanto para validar a si mesma como poetisa quanto para subverter o sistema patriarcal da Bíblia e também do seu próprio tempo.

Como fonte, Hands usou a versão da *King James Bible* (*Bíblia de King James*) e a tradução do livro, escrito em grego, *The Antiquities of the Jew* (*Antiguidades Judaicas*), de Flavio Josefo, uma obra historiográfica do 13º ano do imperador romano Domiciano, composta de 20 volumes, relatando a história do povo judeu. Nos primeiros 10 volumes, o autor seguiu a Bíblia Hebraica, porém, ampliando a caracterização por meio de *insights* psicológicos e diálogos mais elaborados, como, por exemplo, a súplica de Tamar para não ser violentada. Os outros 10 volumes dão continuidade ao relato da trajetória dos judeus até a Primeira Guerra Judaico-Romana (entre 66 e 73 d.C.). Nem sempre considerado totalmente confiável, o livro nos apresenta uma rica compreensão dos interesses e valores do povo judeu no contexto do mundo romano-judaico do final do primeiro século.

Dividido em cinco Cantos, ou Atos, escritos em *blank verse* (versos brancos), o poema de Elizabeth Hands expande e enfeita a estória bíblica e, principalmente, apropria-se do estilo épico, transformando-o numa base para a crítica social e política. Desses dois textos similarmente estruturados, a autora transforma significativamente a estrutura do enredo e a caracterização, adiciona motivação psicológica e muda radicalmente a introdução, a descrição e as ações da personagem Tamar. Ao comparar o poema com as prováveis fontes usadas, constata-se mudanças significativas nas ações e caracterizações, em descrições vívidas dos personagens e suas ações. Através dessas

transformações e usando um estilo dramático, a autora criou sua própria versão de Tamar e, ao fazê-lo, salvou-a da vitimização.

Muitas foram as mutações e os acréscimos engendrados por Hands. Chama a atenção a profundidade psicológica concedida a Absalão e sua motivação: ele deseja o trono por considerar-se o único da família a merecer esse posto, uma vez que o pai e o irmão, segundo ele, estão cegos à justiça e, por isso mesmo são inadequados para governar. Na Bíblia, Absalão abandona Tamar para ir ao encalço do irmão. Mas aqui, no poema, sua preocupação é o trono. Outra mudança refere-se a Amon. Para a autora, Amon não é o vilão que está na Bíblia e sim um infeliz jovem apaixonado e manipulado por um primo maldoso e invejoso. Na Bíblia, ele arquiteta a violação da irmã; aqui, de fato, para consumir o ato libidinoso, ele precisa embebedar-se, transformando-se de estuprador em vítima da manipulação de Jonadab, feita em função de seu desejo de ascender ao trono. Outro trecho que sofreu modificações é aquele em que Amon expulsa a irmã de sua casa, após a violação e chorando, Tamar rasga suas roupas e se cobre de cinzas até chegar à casa de Absalão que, então, a protege. No poema, Tamar fica em silêncio até a casa de Absalão. Com isso, a personagem surge empoderada: em vez de ficar na Corte sofrendo o desprezo por seu estado, consciente do acontecido, decide dedicar-se a Deus e passa a emitir palavras de alegria enquanto os três homens, Davi, Jonadab e Amon, infelizes, veem a família desmoronar-se.

Como nas outras obras, nas fontes usadas por Hands, Tamar logo desaparece do relato, mas aqui, em vez de perder importância, a personagem se faz central ao ir vivendo sua vida, sem culpa e sem tormentos. Tamar, então, literalmente é o sujeito da história: tem consciência e a usa para firmar seu papel na sociedade. Mas é também um sujeito dentro do sistema patriarcal: tem consciência do sistema político e de sua posição dentro dele e, conseqüentemente, trabalha para subverter esse sistema. Tamar é transformada de figura da vergonha pública em figura do luto privado. Sendo vítima da luxúria do irmão, ela fica-

ria marcada na Corte como inadequada. Deixa, então, essa sociedade que falhou em protegê-la e que iria rotulá-la, e escolhe afirmar sua voz louvando a Deus. De um lado, ela desiste da vida patriarcal humilhante da corte; de outro, ela subverte a regra patriarcal, proclamando sua inocência e seu direito de louvar a Deus.

Podemos concluir que,

[a]o adicionar desenvolvimento psicológico em seus personagens, incluindo motivação e auto exame Hands foi capaz de transformar uma passagem bíblica pequena e negligenciada de 29 versos em 986 linhas envolventes de *blank verses* miltônicos. A análise de sua poética hábil e do desenvolvimento de seus personagens revelam uma mensagem feminista no cerne do poema. Por meio de mudanças na fala, ações e desenvolvimento psicológico de Tamar, e ao incluir um foco para o resto de sua vida, Hands apresenta uma Tamar que é obviamente diferente da Tamar do material que serviu de fonte. Elizabeth Hands solidificou a Tamar em “A morte de Amon” como sua própria versão da Tamar, uma mulher independente, radicalmente diferente da mulher vitimizada do *Antiquities of Jews* e da *King James Bible*. Por meio das mudanças que fez do *Livro de Samuel II: 13* em suas fontes, ela escreveu uma obra feminista tão distante das fontes androcêntricas, que teve de dar a ela um título diferente: “A Morte de Amon” (Knetsch, 2008, p.14).¹²

12 No original: “By adding psychological development to her characters, including motives and self examination, Hands was able to turn a short and overlooked biblical passage of twenty-nine verses into 986 engaging lines of Miltonic blank verse. Analysis of her skillful poetic and character development reveals a feminist message at the heart of Hands’s poem. Through the changes in Tamar’s speech, actions, and psychological development, and by including a focus for the remainder of Tamar’s life, Hands presents a Tamar who is obviously different from the Tamar in the source material. Elizabeth Hands has solidified the Tamar in *The Death of Amnon* as her own version of Tamar, 66 an independent woman, radically different from the victimized woman in the *Antiquities of the Jews* and *King James Bible*. Through the changes that Hands made from the book of *II Samuel 13* in her sources she wrote a feminist work so removed from the androcentric sources that it had to have a different title: “*The Death of Amnon*”.

Apesar de muitos trechos da Bíblia que tratam de violência contra a mulher ou que descrevem relações masculino-femininas terem sido removidos,

é importante salientar que Elizabeth Hands, nos remotos dias do Iluminismo, quis que esse episódio fosse ouvido e narrado, mesmo que de seu próprio modo. Em vez de ignorá-lo, ela lutou com ele de modo a torná-lo um meio para que sua própria voz e as de todas as mulheres oprimidas e silenciadas fossem ouvidas (Pharr, 2006, p. 39)¹³.

Os três exemplos aqui discutidos configuram-se como adaptações de textos anteriores. Embora todos se apresentem em uma única mídia, a verbal, ainda assim sofrem influência do tempo e do lugar em que se acham seus autores, podendo, portanto, serem ainda considerados traduções culturais. Como mencionado anteriormente, o romance do autor sul-africano Dan Jacobson, foi escrito durante a “Segunda Onda” do Feminismo, nos anos 70, e se baseou estritamente na Bíblia. A peça de Peter Shaffer, dramaturgo inglês, surgiu durante a “Terceira Onda” do Feminismo, nos anos 80, e foi inspirada no romance de Jacobson. Mas o que dizer do poema de Elizabeth Hands, escrito em 1789?

Esta escritora, tendo vivido entre 1746 e 1815, trabalhou como empregada doméstica perto de Coventry, na Inglaterra, e casou-se com um ferreiro em 1785. Embora de tradição humilde, fez parte de um robusto, porém negligenciado, grupo de mulheres que publicaram obras baseadas nas escrituras. Como outras mulheres, teve de usar um pseudônimo. Mas as alterações importantes impetradas

13 No original: “(I)t is important, then, to place Elizabeth Hands in this list of commentators who, in the waning days of the Enlightenment, wished to have this story heard and told; of course, Hands intends to tell it in her own particular way. Rather than ignore it, Hands does not shrink from a text of terror, but wrestles with it so that it can be a medium for her voice and for the voice of oppressed and silent women”.

na sua adaptação/tradução serviram para defender seus pontos de vista feministas.

Referências

ALTER, Robert. Yonadab sees all, tells all. **The New York Times**, New York, 21 feb. 1971. p. 30. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1971/02/21/archives/the-rape-of-tamar-by-dan-jacobson-224-pp-new-york-the-macmillian.html?searchResultPosition=1>. Acesso em: 30 nov. 2024.

BÍBLIA. **Sagrada Bíblia**: Antigo e Novo Testamentos. Tradução de José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

CORRIGAN, Timothy. **Film and Literature**: An Introduction and Reader. New Jersey: Prentice Hall, 1999.

DETIENE, Claude. Estuprar e apagar: violência e mulher na Bíblia Hebraica. **Fragmentos de Cultura**. Goiânia, v. 19, n. 1-2, p. 39-50, jan./fev. 2009. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/fragmentos/article/view/1003>. Acesso em: 15 out. 2024.

GIANAKARIS, J.C. The Artistic Trajectory of Peter Shaffer. In: KING, Kimball (ed.) **Modern Dramatists**: A casebook of Major British, Irish, and American Playwrights. New York; London: Routledge 2001. p. 241-256.

GIANAKARIS, C.J. *Yonadab*: Variations on a Favourite Theme. In: GIANAKARIS, C. J. (org.). **Peter Shaffer**: Modern Dramatists. London: Palgrave, 1992, p. 128-148.

HANDS, Elizabeth. **The Death of Amnon**: A Poem, With An Appendix Containing Pastorals And Other Poetical Pieces (1789). Whitefish: Kessinger Publishing, 2007.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

INNES, Christopher. **Modern British Drama**: 18790-1990. Cambridge: Cambridge UP, 1992.

JACOBSON, Dan. **The Rape of Tamar**. London: Andre Deutsch Limited, 1985.

KLEIN, Dennis A. Peter Shaffer: Roles, Rites, and Rituals in the Theatre by Gene A. Plunka (review). **Comparative Drama**. [S.l.], v. 23, n. 2, p. 188-191, summer 1989. Disponível em: <https://www.proquest.com/>

docview/1300042168?sourcetype=Scholarly%20Journals. Acesso em: 07 out. 2024.

KLEIN, Dennis A. Yonadab: Peter Shaffer's Earlier Dramas Revisited in the Court of King David. **Comparative Drama**. [S.l.], v. 22, n. 1, p. 68-78, spring 1988. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/1300038483?sourcetype=Scholarly%20Journals>. Acesso em: 07 out. 2024.

KNETSCH, Rob. Elizabeth Hands and the Rape of Tamar. In: SOCIETY OF BIBLICAL LITERATURE, 2008, Boston. **Anais [...]**. Boston, [s.n.], 2008, n.p. Disponível em: https://www.academia.edu/9118278/Elizabeth_Hands_and_the_Rape_of_Tamar. Acesso em: 30 set. 2024.

MACMURRAUGH-KAVANAGH, Madeleine. **Peter Shaffer: Theatre and Drama**. New York: Macmillan Press, 1998.

PHARR, Saiward. **Hands's Own Tamar: Sources, Coding, and Psychology**. 44 pages. Master Degree of Arts. Department of English. Auburn University, Alabama, 2006.

SCHNEIDAU, Herbert N. The Rape of Tamar, by Dan Jacobson. **Commentary**, New York, v. 51, ed. 1, p. 95, jan. 1971.

SHAFFER, Peter. **Lettice and Lovage and Yonadab**. Harmondsworth: Penguin Books, 1988

SHAFFER, Peter. **Peter Shaffer:Yonadab** [entrevista concedida a] Ingecenter. *YouTube*, Canal Ingecenter, 15 fevereiro 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VtxWBLPrNQQ> . Acesso em: 30 set. 2024.

SMITH, William. **Smith's Bible Dictionary**. New York: Jove Book, 1977.

Capítulo 2

JOGABILIDADE: UMA CATEGORIA NARRATIVA

Luciano Aparecido Borges Almeida
(Pesquisador independente)

Aristóteles escreveu um conjunto de textos que ficou conhecido como *Organon*. Um dentre esses, intitulado *Categoria* (κατηγορία), é o primeiro registro ocidental em que se procuram estabelecer os traços que categorizam um “sujeito”. Redigido no século IV a.C., esse escrito traz à luz o estudo empreendido pelo célebre estagirita acerca dos dez gêneros do ser. Assim, segundo Aristóteles,

As palavras sem combinação umas com as outras significam por si mesmas uma das seguintes coisas: o que (a **substância**), o quanto (**quantidade**), o como (**qualidade**), com que se relaciona (**relação**), onde está (**lugar**), quando (**tempo**), como está (**estado**), em que circunstância (**hábito**), actividade (**acção**) e passividade (**paixão**) (Aristóteles, 1985, p. 47, grifos nossos).

O filósofo grego, desse modo, assevera que palavras usadas sem estarem combinadas a outras podem predicar algo (Aristóteles, 1985, p. 44). Essa asserção, jamais contradita no decurso do tempo,

guarda estrita relação com a principal função de um dicionário: registrar um conjunto de vocábulos de uma língua, apresentados em ordem alfabética e com o respectivo significado.

O parágrafo acima pode ser ainda desenvolvido ao se tomar como exemplo o objetivo maior de um dicionarista, qual seja, realizar a compilação das palavras de uma língua. Para tanto, o profissional faz uso de uma técnica lexicográfica, em que se elencam os traços de uma categoria a fim de configurá-la. É a partir da formulação de uma definição discursiva, ou seja, da criação de um significado ou mais para cada vocábulo de uma língua, que essa ciência ou arte, um dicionário, vai tomando corpo. Ante o exposto, uma categoria, portanto, pode ser formulada tendo em vista os traços que a configuram. Ela é então definida por um gênero seguido de sua especificação como, no exemplo, “um homem é um animal racional”. Desse modo, gêneros e espécies são os elementos com os quais se configuram uma categoria.

Dito isso, classifico a jogabilidade como uma categoria narrativa intrínseca aos *games*. Os traços que a categorizam: **a narrativa**, o gênero que a classifica; e, **a qualidade** de ser intrínseca aos *games*, a designação que a especifica dentre outras categorias.

Sendo a jogabilidade inseparavelmente ligada à mídia *game*, ela dispõe e relaciona-se com as categorias ficcionais, ou seja, o espaço, o tempo, o personagem, a ação e os expedientes de linguagem (o diálogo, o monólogo etc.). Ao colocar em movimento esses elementos fundamentais, a jogabilidade cria uma história. Logo, ela é um processo anterior à programação como um sinônimo da partida¹ ou do jogo (*gameplay*) propriamente dito. Nas palavras de Salen e Zimmerman (2012), a jogabilidade é a interação formalizada.

Se por um lado, a categoria narrativa jogabilidade, enquanto processo, formula-se como tipologia que se ocupa em configurar a his-

1 O prélio esportivo desenvolvido para um *game* que pode ser lido pelo jogador ao experienciar o jogo digital.

tória ainda por ser escrita quando do desenvolvimento do *game* (uma ideia inacabada), por outro, pode-se afirmar que ela é a história (a ideia acabada), uma vez concluída pelo usuário que a jogou. Isso se deve ao principal traço que distingue a jogabilidade de outras categorias presentes em um *game*: o seu caráter motriz para o desenrolar de uma partida. Essa é a razão pela qual ela se move em dois níveis, isto é, na micro e na macroanálise, termos que empresto de Massaud Moisés (2007, p. 89) para, então, formular que no âmbito da microanálise (atrelado a uma microestrutura), a jogabilidade apresenta o pormenor bem como considera e particulariza as categorias ficcionais. A esse dado acresce-se que o espaço, o tempo, as personagens e a ação, assim como os expedientes de linguagem, dentre os quais há diálogos e monólogos, fazem-se presentes em narrativas ficcionais criadas para *games*. Na esfera da macroanálise, a jogabilidade junta o pormenor da micro à macroestrutura da história, isto é, ao total da obra, que diz respeito à esfera de realidades explícitas e implícitas na narrativa. Ademais, o traço motriz da jogabilidade é que permite que uma partida de *game* seja lida do início ao fim e, uma vez concluída, possibilita ao leitor-jogador² conhecer a macroestrutura da história, ou seja, tudo o que pôde apreender tão somente ao término da partida.

Do exposto deduz-se que a função da jogabilidade em um *game*, essencialmente motriz, é possibilitar a visão de conjunto ao leitor-jogador. De modo que, essa apreensão totalizante da história é construída enquanto, efetivamente, se joga. Assim, em meio à interação entre o *game* e o leitor-jogador, uma relação de continuidade se estabelece e o leitor-jogador vai significando um pormenor e outro, à medida que os encontra ao longo da partida.

Concluída a exposição da conceituação da jogabilidade como uma categoria narrativa, a análise, doravante, recai sobre a relação que se pode estabelecer entre essa jogabilidade e dois elementos ficcionais aqui escolhidos: o Espaço e o Tempo narrativos. A análise des-

2 Aquele que utiliza jogos digitais como entretenimento e os “lê”.

ses componentes na elaboração de narrativas criadas para *games*, limita-se aqui àquelas concernentes à franquia *God of War* (mitologia nórdica), lançada em 2018, desenvolvida pelo Santa Monica Studios e publicada pela Sony Interactive Entertainment.³

A escolha do Espaço e do Tempo, entre as categorias fundamentais da ficção, parte da definição proposta por Marie-Laure Ryan (2002, p. 583, tradução nossa)⁴, na qual uma representação narrativa, “consiste em um mundo (cenário) situado no tempo, povoado por indivíduos (personagens), que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo) e sofrem mudanças”. Aplicado ao universo dos *games*, no entanto, eu entendo ser necessário ampliá-la para uma representação narrativa que, como textualidade digital, faz uso (além de cenário, personagens e ação) de **áudios, equipamentos** (tecnologia) e **jogabilidade**, como elementos igualmente narrativos.

A Jogabilidade no Espaço

É sabido que o espaço figura como categoria ficcional indispensável de uma narrativa, porque, segundo Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988, p. 204), ele é o “domínio específico da história”. Semelhante condição assume essa categoria nos *games*. Conforme esses mesmos autores,

O espaço integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens: cenários geográficos, interiores, decorações, objetos etc.; em segunda instância, o conceito de espaço pode ser entendido em sentido *translato*, abarcando então as atmosferas

3 O primeiro *God of War* foi lançado em 2005 e, a partir de então, houve uma sequência de títulos ambientados na Grécia mitológica. Em 2018, deu-se início à segunda era de *God of War*, contextualizado agora na mitologia nórdica.

4 No original: “As a mental representation, narrative consists of a world (*setting*), populated by individuals (*characters*), who participate in actions and happenings (*events, plot*), through which they undergo change (*temporal dimension*)”.

sociais (espaço social) como até as psicológicas (espaço psicológico) (Reis; Lopes, 1988, p. 204).

Ante o exposto, na proposição que aqui se formula, o espaço físico, que serve de cenário para a ação de um *game*, torna-se legível e apreensível para um leitor-jogador porque a jogabilidade o configura. É a partir dessa categoria narrativa própria dos jogos digitais, que o espaço é percebido logo nos primeiros segundos de uma partida.

Na franquia de *games* *God of War*, doravante referenciado apenas como *GOW*, o espaço físico, como cenário em que se joga, é também o lugar no qual os personagens se movimentam e a ação se desenrola. Por conseguinte, pode-se compreender que é a jogabilidade de um *game* o expediente por meio do qual os personagens podem ir e vir nesse espaço digitalmente criado. Explico: o caminhar dos personagens pelo espaço do jogo cria a ação que efetivamente desnova a história de um jogo digital.

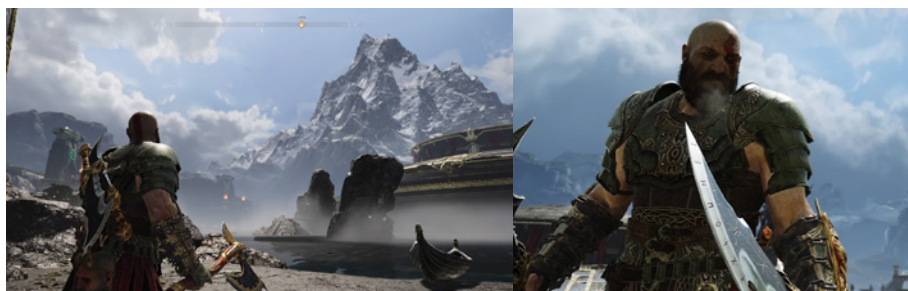
Desde a década de 80, os *games* apresentam *cutscenes* (também chamadas de “cinemáticas”) durante uma partida. Em tais momentos, em que se cessa a jogabilidade para a exibição dessas cinemáticas, um material narrativo substancial é então disponibilizado ao leitor-jogador que, no entanto, momentaneamente, fica sem interatividade com os outros componentes do *game*. Isto posto, evidencia-se o contraste entre as cenas, da linguagem fílmica em geral—entendidas como “parte de um filme que abrange diversos planos, focalizando uma certa situação em que aparecem as mesmas personagens, no mesmo ambiente” como o define o Dicionário Aurélio (Verbete Cena, 1999, n.p.)—e as *cutscenes*, consoante Salen e Zimmerman (2012, p. 140), definidas como parte de técnicas narrativas usadas em jogos digitais, que, ao ajudarem a definir o mundo fictício de um *game*, qual seja, o espaço digital onde os seus personagens efetivamente agem, o fazem assumindo inúmeras funções. O dicionário Oxford explica, a respeito do termo, que em um videogame a *cutscene* é “num videogame, uma cena curta

que o jogador não pode controlar e que, geralmente, dá andamento à história” (Cutscene, 2024, online, tradução nossa)⁵.

Ante o exposto, tão logo o sistema devolve o controle ao leitor-jogador, ele já pode voltar a comandar o protagonista. Desse ponto em diante na partida, é a jogabilidade a motriz que possibilita que se caminhe pelo cenário/espço do jogo, agindo para que a história avance. Logo, como interação lúdica formalizada, ela permite ver o cenário, reconhecer seus elementos e, com efeito, jogar o jogo.

As análises que se seguem têm por objetivo exemplificar as considerações acima.

Figura 1 – Kratos no Lago dos Nove em duas cenas



Fonte: *God of War*, Santa Monica Studio (2018).

A figura acima mostra a perspectiva do leitor-jogador de *GOW*, quando no comando do personagem Kratos. Desse ponto de vista, pode-se verificar que o protagonista se encontra posicionado em um dado espaço que não é o da vida comum. A esse respeito abre-se a seguinte digressão: o espaço que o herói da franquia *GOW* ocupa é o da ficção, no qual o personagem existe enquanto a partida se desenrola, mas, como resultado da interação lúdica, esse espaço ficcional comunica-se e concorre com o espaço real, da vida comum, lugar onde o leitor-jogador acha-se posicionado. Assim, ao longo do jogo, mergulhando

5 No original: “A short scene in a video game that the player cannot control, and that usually develops the story.”

o leitor-jogador no universo do *game*, o espaço da vida real dá lugar ao espaço lúdico da ficção.

Uma vez concluída a digressão, este estudo volta-se ao exame da Figura 1. No *frame*⁶ à esquerda, Kratos segura um machado, leva duas espadas presas às costas, tem ao nível dos olhos uma montanha que parece tocar o céu e as nuvens. Pode-se verificar também que o herói está posicionado em terra firme, ou seja, em um espaço que se diferencia do lago e do barco, ambos localizados a poucos metros de onde ele está. O quadro de elementos que se apresenta, portanto, posiciona o herói em um espaço geográfico. Esse mesmo espaço que o situa também erige a sua identidade, uma vez que o leitor-jogador o percebe por contraste com os demais elementos do cenário.

A caracterização acima permite a diferenciação do espaço do jogo, em que o protagonista existe, do espaço do mundo real, habitado pelo leitor-jogador. Isso se deve ao fato de que “os *games* criam o seu próprio espaço”, geralmente afastado da vida comum (Salen; Zimmerman, 2012, p. 110), embora não desassociado dela, porque muito dos elementos que o constituem são familiares a quem joga e lê narrativas criadas para *games*. Aliás, o *frame* à direita corrobora essas afirmações, pois, estando Kratos ao ar livre, pode-se entender que o espaço em que está não lhe é hostil, já que é capaz de “respirar”.

GOW, lançado em 2018, como já mencionado, é o *game* que insere o protagonista da franquia em terras nórdicas. Esse dado, por si, torna verossímil que a respiração do personagem seja visualmente perceptível, uma vez que o ar gélido caracteriza o clima daquela região. Pode-se constatar tal efeito, ou a mimetização do processo respiratório do personagem, sob a forma de vapor esbranquiçado, conforme ilustra a Figura 2. Tem-se, portanto, um efeito do espaço fundado na realidade influenciando no espaço da ficção, que por sua vez também incide na constituição do personagem.

6 *Frame* é cada um dos enquadramentos em imagens fixas de um produto audiovisual.

Figura 2: vapor esbranquiçado, mostrando a respiração de Kratos



Fonte: *God of War*, Santa Monica Studio (2018)

Concluídas as considerações acima, retorno à análise da jogabilidade como motriz da categoria espaço nos *games* da franquia GOW. Para tanto, retomo, partindo do momento em que o sistema passa ao leitor-jogador o controle das ações do protagonista e escolhas devem ser feitas. Esse livre arbítrio para ir e vir dentro dos limites do mundo ficcional do *game* começa com apenas um passo decorrente da interação lúdica formalizada pela jogabilidade. No entanto, o que é jogabilidade? A especialista em desenvolvimento de *games*, Jeannie Novak, define jogabilidade como “as escolhas, os desafios ou as consequências enfrentadas pelos jogadores ao navegar em um ambiente virtual.” (Novak, 2012, p. 184, tradução nossa)⁷. Essa conceituação, ainda que num sentido amplo do termo, mostra-se relevante para as análises que se seguem, a começar pelo conteúdo do material abaixo.

A Figura 3 mostra Kratos e Atreus navegando pelo ambiente virtual do *game* GOW *Nórdico*. Os personagens, pai e filho, encontram-se em um pequeno barco, como se pode observar na figura abaixo:

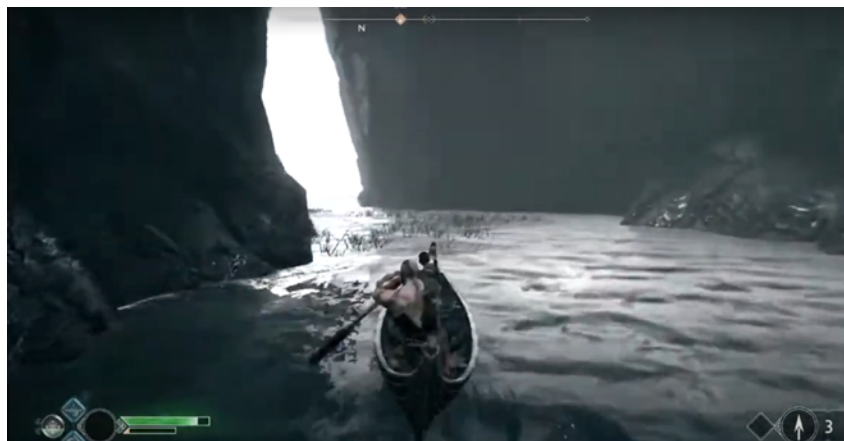
⁷ No original: “Gameplay can be defined as choices, challenges, or consequences that players face while navigating a virtual environment”.

Figura 3: Navegando pelo ambiente virtual do game



Fonte: *God of War*, Santa Monica Studio (2018)

Figura 4: Com seu filho, Kratos rema em direção à saída da caverna



Fonte: *God of war*, Santa Monica Studio (2018)

Na Figura 4, os personagens Kratos e Atreus navegam por um caminho sinuoso até saírem de uma caverna inundada que logo se mostra ser a base de uma montanha. O leitor-jogador tem o controle de Kratos que está com o remo. Ressalta-se que esse leitor-jogador é o mesmo ente que faz uso da jogabilidade para manter Kratos remando. Desse modo, cabem a ele as escolhas e consequências das ações que toma. Jogar o *game*, portanto, implica fazer com que o barco continue avançando, literalmente, navegando neste espaço.

Em razão da escolha do leitor-jogador, o caminho vai se revelando à medida que o espaço é explorado. Dito de outro modo, o caminho a seguir vai se “manifestando” para o leitor-jogador, como quem desvela um horizonte, tão somente porque a ação se desenrola por meio dos personagens e estes se movimentam em razão da jogabilidade. À vista disso, é plausível afirmar que é a exploração em um *game* que, com efeito, cria o espaço, ao renderizá-lo⁸ à volta dos personagens.

Diante do exposto, reitera-se que a exploração do mundo de um jogo digital é, antes, o levantamento topográfico da fase/nível em que o leitor-jogador está. Ademais, uma nova fase é igualmente um novo espaço que guarda características estritas e definidas quanto aos demais elementos ficcionais fundamentais de uma narrativa. A exemplo do que se discute, podem-se elencar os vilões, entre os quais, monstros e deuses, que antagonizam o herói ao longo de certa jornada, uma vez que cada um deles é posicionado em uma dada fase. Vencer o monstro ou deus de uma fase da franquia *GOW* é o que dá o direito ao leitor-jogador de seguir com Kratos para a próxima “área” do *game* e, por conseguinte, a um novo espaço da aventura em que habita um novo inimigo.

Mais uma vez é a jogabilidade que faz o novo local ser revelado não apenas aos personagens como também ao leitor-jogador. Ela também é a responsável por acionar *cutscenes*, sempre que o protagonista chega a certos espaços já predeterminados no *game*, momento em que um minifilme é então acionado para acrescentar, explicar ou aprofundar um aspecto da história.

A Jogabilidade no Tempo

Assim como o espaço figura como uma categoria ficcional indispensável para a leitura de uma narrativa, o tempo, do mesmo modo,

8 Renderizar é dar forma a como algo é executado, escrito, desenhado etc., conforme define o *Cambridge Learner's Dictionary* (2024, online) para o verbete “rendering”: “the way that something is performed, written, drawn etc”. O *Dicionário Online de Português Dicio* (2024, online), define o verbete *renderizar* como “um trabalho de processamento digital (áudio, imagem etc.)”.

coloca-se como elemento indissociável do ato de se contar uma história, não importa qual o produto de qual mídia. Assim sendo, a tese que procuro defender neste intertítulo, diz respeito à jogabilidade como categoria narrativa que aciona o tempo da história, uma vez que é intrínseca aos jogos digitais. Com esse intuito, não incorro em erro ao afirmar que o espaço e o tempo em uma história são indissociáveis. No entanto, um pode variar em relação ao outro no decurso da narrativa. Esse entendimento se prova por meio da análise de elementos narrativos em que o tempo cronológico é manipulado nos *games* da franquia *GOW*.

Se por um lado o tempo pode ser manipulado por Kratos (e através dele, pelo leitor-jogador) no decurso de algumas de suas aventuras, por meio de um artefato, tornando-o materialmente parte da narrativa, por outro lado, há o tempo impalpável que, por força de outra categoria narrativa que o põe em movimento no início de uma partida, a jogabilidade, compele-o a se instaurar e a se mover adiante, sempre à frente. Essa constância, porém, não quer dizer que o tempo da narrativa não possa variar de acordo com os diversos espaços que compõem um dado *game*, como no caso de *GOW*.

As categorias narrativas espaço e tempo têm papel substancial no ato de contar, no entanto, cabe à jogabilidade acioná-las para que o diálogo entre os personagens efetivamente aconteça. Explico: em um dado momento da partida, o leitor-jogador do *game GOW Nórdico* está no controle do protagonista Kratos e, enquanto escala uma parede para chegar a uma outra área do *game*, o herói, sob recurso de *voiceover*, faz uma pergunta à cabeça falante, Mimir, que está presa em seu cinto. Juntos eles empreendem uma jornada pelo reino de *Helheim*, com o único objetivo de obter um certo item que deve servir de ingrediente para um remédio que Atreus, filho de Kratos, necessita tomar, pois está muito doente e sob os cuidados de uma bruxa no reino de *Midgard*. O diálogo entre Mimir e Kratos é o que segue transcrito abaixo:

- Quando matamos os salteadores perto da minha casa, vieram para cá? Como voltaram tão rápido?
- O tempo não se move do mesmo jeito entre todos os reinos, principalmente no mundo espiritual.
- Como a Luz de *Alfheim*?
- Na verdade é o oposto. O Lago das Almas parece mais rápido que *Alfheim*, mas *Hel[heim]* é bem mais lento que *Midgard*. Me desculpe, sei que isso é confuso.
- Se vamos voltar para o meu filho mais rápido, isso é bom.
- Ah, você entende rápido (*God Of War*, 2018).

O diálogo cumpre a função de aprofundar uma ideia já apresentada na narrativa, a de que o tempo flui, por certo, em todos os reinos do *game*, mas não na mesma velocidade. Kratos questiona Mimir porque, anteriormente, ele ficara preso na Luz de *Alfheim*. Antes de entrar nessa Luz, Kratos estava em *Alfheim*. O interior dessa luz, entretanto, ainda que localizada no Lago das Almas, configurava um outro espaço e, por conseguinte, um outro tempo não síncrono ao de *Alfheim*, como se pode verificar na Figura 5 abaixo.

Figura 5: Kratos no espaço-tempo da Luz de *Alfheim*



Fonte: *God of War*, Santa Monica Studio (2018)

Não há dúvidas de que o espaço e o tempo em uma história são indissociáveis. Contudo, um pode variar em relação ao outro no decurso da narrativa. Em *GOW Nórdico*, dentro do espaço da Luz de *Alfheim*, o tempo se move mais devagar em relação ao espaço de *Alfheim*, que também é um reino (espaço) do *game*. Já *Helheim*, outro reino (espaço) do *game GOW Nórdico*, o tempo é mais lento do que quando comparado ao de *Midgard*, que é igualmente outro reino (espaço) do *game*.

Por meio da análise de aspectos do espaço e do tempo no *game GOW*, conclui-se que é a jogabilidade a responsável por acionar essas categorias narrativas. Por extensão, também o será no caso das outras categorias: personagens e ação. Isso porque a narrativa se desenvolve apenas a partir do momento (tempo) em que o leitor-jogador, ao fazer uso da jogabilidade, no controle do protagonista (personagem), o conduz a cumprir objetivos (ação), levando-o de um ponto a outro (espaço) na área do *game*. Uma vez conduzido até um determinado ponto, o sistema identifica o personagem em relação à sua posição física no *game* e, então, libera diálogos, expediente de linguagem verbal que dá mais profundidade à narrativa – caso contrário seria apenas mais um trecho da jornada (no tempo e espaço) pela qual o personagem se movimenta. É, portanto, a jogabilidade o elemento nuclear da narrativa, uma vez que ela aciona mecanismos discursivos que vem à luz segundo uma determinada posição do protagonista em uma determinada área do *game*.

Doravante a análise recai sobre o que convencionei chamar de tempo objetificado. Esta análise, então, migra do *game GOW Nórdico* para o *GOW II* (segundo *game* da primeira era da franquia, 2007), que se passa na Grécia, no qual o protagonista manipula o tempo por meio de um artefato.

Em *GOW II*, em um dado momento, Kratos se encontra num local com dispositivos no chão sensíveis à pressão. Quando acionados, eles movimentam partes do cenário, como colunas no piso inferior e os

braços de uma gigantesca estátua no andar superior de um grande salão chamado de *Átrio do Destino*. Para acionar os “botões”, o herói deve se posicionar em cima deles e com isso os “elevadores” são acionados, uma vez que estejam pressionados pelo peso corporal do personagem. No entanto, assim que Kratos deixa o mecanismo, os “elevadores” voltam ao nível do chão. Para se avançar no *game* é preciso encontrar um modo de chegar no terceiro piso, que se localiza ao nível do telhado. Trata-se de um quebra-cabeça, resolvido após a exploração da área e depois de se encontrar o amuleto que desacelera o tempo.

O herói evoca o poder do amuleto que desacelera o tempo a sua volta, no entanto, sem qualquer influência do usuário. Kratos então corre até as palmas das mãos da estátua e posiciona-se sobre elas. O poder do amuleto se esvai transcorridos dez segundos, elevando o herói até o terceiro nível. Neste momento, o leitor-jogador é levado a entender que ele “passou de fase”, pois o quebra-cabeça desse local foi concluído. Ao passar de fase, o leitor-jogador conquistou o direito de seguir na aventura, o que significa que ele, do ponto em que está, encontra-se a salvo e pronto para seguir a jornada, rumo a um novo espaço.

Uma nova área, ou fase, implica novos desafios para seguir com o desenvolvimento do enredo e, por conseguinte, é o único modo de se apreender, ao término da narrativa, toda a história. Acresce-se ante o exposto, que o tempo da análise supramencionada é o cronológico. Ele não pode de forma alguma ser desassociado das demais categorias narrativas.

A partir do que se verificou na fase do *Amuleto do Destino*, é possível elencar algumas formas de tempo inscritas na narrativa:

1. Um tempo da narrativa—que não é ficcional, porque ele próprio é a categoria, o fundamento que sustenta a história do *game*, que se constrói diante e por causa do leitor-jogador. Esse tempo passa a contar sempre que aquele que joga e lê dá início a uma nova partida.

2. Um tempo da realidade—que é o tempo do relógio, aquele que nunca para, ao qual o leitor-jogador está sujeito porque corresponde à marcação das horas, dos dias, segundo as convenções astronômicas internacionais dos fusos horários.

Ao contrário do tempo da realidade, o da narrativa pode ser interrompido sempre que se pausa ou se desliga o videogame. Por outro lado, assim que o leitor-jogador volta à partida, o tempo da narrativa se instaura sincronicamente.

3. Um tempo objetificado—que é incorporado à história que se conta. Um tempo que, ele próprio, é uma espécie de equipamento, um artefato que pode ser reclamado para um fim, que no mais das vezes se constitui por referência, motivo pelo qual a sua existência é percebida de forma consciente na narrativa tanto pelo personagem quanto pelo leitor-jogador.

No que diz respeito à percepção do tempo da narrativa como um todo, pode-se deduzir, que este é compreendido apenas ao término de um *game*, uma vez que o sistema vai somando o tempo de todas as partidas jogadas e totaliza-as ao final. Desse modo, o leitor-jogador tem, por meio do sistema do *game*, a informação do tempo da narrativa, ou melhor, das horas, minutos e segundos que levou para concluí-la.

A essa altura, o leitor-jogador conhece, além do tempo total jogado, todas as áreas do *game*, uma vez que explorou esse mundo digitalmente criado. Conhece também as nuances do enredo, visto que acompanhou as ações dos personagens de perto, porque as viveu, graças à jogabilidade, por intermédio do protagonista. Tudo isso se dá no tempo da narrativa. Já o tempo da realidade, o tempo do relógio, devido à imersão que o *game* proporciona, tende a ser esquecido durante a partida, razão pela qual não é percebido nesse ínterim.

Para Massaud Moisés (2007, p. 132) o tempo “emerge da ação, ou se identifica com ela, numa unidade em que o fluir das horas só existe na ação, e esta apenas se evidencia porque obediente a uma ordem

dada pelo tempo”. Baseado nessas reflexões, argumenta-se que a jogabilidade—o que se pode fazer em um jogo digital—é a categoria da qual o tempo emerge. Com efeito, ele não pode ser desassociado das demais categorias narrativas ficcionais.

O tempo emergindo da jogabilidade pode ser analisado no primeiro *game* da primeira era franquia, lançado em 2005, cujo título é, livre de enumerações, apenas *GOW*. Em seu primeiro desafio, Kratos precisa passar incólume por várias serras existentes no espaço que o herói deve atravessar para chegar a um novo cenário do *game*.

Figura 6 – Desafio de área lâminas giratórias e paredes pontiagudas



Fonte: God of War, Santa Monica Studio (2005)

A Figura 6 mostra Kratos, à esquerda, entre várias lâminas que cruzam a área onde se encontra o herói como peças de um jogo de tabuleiro; à direita, está entre paredes pontiagudas. É preciso que ele se mova de uma zona segura a outra sem colidir com os objetos. O ato de mover o personagem por esse tabuleiro fatal é prerrogativa do leitor-jogador por meio da jogabilidade. Antes de analisar o tempo nas cenas exibidas acima, uma observação se faz necessária.

Os aspectos temporais que agem em uma narrativa criada para *games*, classificam-se em: o tempo da narrativa, aquele que é iniciado ou reiniciado assim que o *game* é ligado. À semelhança do tempo da realidade, ele não para, fazendo a história fluir até que o *game* seja desligado em uma certa fase ou a partida concluída. Esse aspecto do tempo, que atua na narrativa, é o responsável pelas lâminas à volta do herói

continuarem seu movimento indefinidamente, enquanto o personagem permanecer naquela área. Kratos, no caso sob análise, não detém a posse de nenhum artefato de controle do tempo objetificado incorporado à narrativa, como um amuleto, por exemplo. No entanto, há um aspecto temporal ainda não citado, mas relevante no caso em tela:

4. Um tempo do personagem—que emerge da ação do protagonista em relação ao tempo da narrativa, pois se manifesta quando o leitor-jogador decide agir e avançar pelo cenário. Ao contrário do tempo da narrativa, que de modo semelhante ao da realidade tende a ser esquecido, o tempo do personagem é provado e percebido quando, durante a partida, está em curso.

A existência de um tempo do personagem, que emerge da ação do protagonista, pode ser apreendida ante a decisão do leitor-jogador em ir e vir com o personagem. Assim que o leitor-jogador decide que Kratos deve se mover, considerando a segurança do herói, de modo que se evite que ele seja atingido, há um aspecto de tempo do personagem que se move em relação ao tempo das lâminas, ou melhor, ao tempo da narrativa.

O tempo do personagem é potencial, mas não manifesto quando o leitor-jogador mantém o personagem parado, porque as lâminas que o circundam podem ao menor movimento atingi-lo. O tempo do personagem emerge quando o leitor-jogador decide que é seguro avançar. Diante dessa ação, operada pela jogabilidade do *game*, é que o tempo do personagem se manifesta.

A imagem à direita da Figura 6 apresenta Kratos em uma nova área. Todavia, em essência o desafio ainda é o mesmo da área anterior, porque demanda que o herói passe ileso por um corredor com trechos contendo paredes pontiagudas que se fecham sobre uma esteira que faz o chão estar em constante movimento. Ao contrário da área anterior, o leitor-jogador neste novo espaço é forçado a manter Kratos se movimentando a fim de evitar que seja atingido.

Do exposto, deduz-se que o tempo do personagem deve ser “cronometrado” em relação ao tempo da narrativa, de modo que se possa com isso evitar que as paredes se fechem sobre o herói. Há que se considerar, por fim, que o tempo da narrativa é uma faculdade do sistema do *game* enquanto o tempo do personagem é prerrogativa do leitor-jogador. Em ambos os casos, cabe à jogabilidade iniciá-los. No caso acima, o tempo da narrativa influi no espaço, uma vez que elementos de área com a esteira e as paredes pontiagudas se movimentam de maneira sistemática. O espaço, por sua vez, influi no tempo do personagem à medida que o leitor-jogador deve movimentá-lo, avançar ou recuar, mais rápido ou não, a fim de continuar pelo corredor enquanto se mantém a salvo.

Considerações finais

A jogabilidade, como demonstrei, é uma categoria narrativa fundamental na construção de histórias para videogames, notadamente na sua inter-relação com categorias narrativas tradicionais como espaço, tempo, personagem e ação. Com base nos conceitos de Salen e Zimmerman (2012), apresento a jogabilidade como interação formalizada, que molda a narrativa em tempo real e permite ao leitor-jogador criar a história ao explorar o espaço, o tempo e os personagens. Para tanto, utilizei os *games* da franquia *GOW*, nos quais o leitor-jogador agencia⁹ o protagonista Kratos, em ambientes fictícios que incorporam aspectos das mitologias grega e nórdica, difundindo conhecimentos sobre essas tradições culturais ao entreter. Assoma-se a isso o fato de que as narrativas de *GOW* são enriquecidas por *cutscenes* – estratégia de contar própria dos *games*, que entrelaça inúmeros mitos, o que também traz a dimensão intermediática à experiência pelo que se lê ao jogar.

9 “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”, conforme Janet Murray (1997, p. 127).

Os quatro tipos de tempos que apresentei – o tempo da narrativa, da realidade, do personagem e o objetificado – revelam-se fundamentais para a construção de narrativas digitais envolventes. Aliás, cada um desses tempos agrega valor à experiência do leitor-jogador, ao permitir que a história na qual ele participa se desenvolva de forma dinâmica e interativa, o que, sem dúvida, ajuda a expandir o campo criativo no *design* de jogos.

Tendo em vista o importante mercado de *games*, o entendimento profundo da jogabilidade como categoria narrativa oferece um diferencial crítico para os estudantes universitários dos cursos de jogos digitais. Isso porque muitos desenvolvedores tendem a separar narrativa e jogabilidade: assumindo a primeira como uma camada “decorativa” e a segunda como a parte técnica e interativa. Esse dado é fácil de verificar dada às subdivisões, isto é, cargos/áreas de criação nos estúdios responsáveis pela criação de *games*, tais como: *Designer* de história e narrativa, Líder de animação narrativa, ou mesmo *Designer* de combate.

Concluo este estudo apresentando a jogabilidade como a força motriz que integra as demais categorias narrativas. Isto posto, ela é essencial para que o jogador experiencie a narrativa de maneira imersiva e dinâmica, uma vez que proporciona uma visão de conjunto que é construída na própria interação do jogador com os *games*. Assim, a jogabilidade é não apenas um meio de mover personagens, mas um mecanismo que dá sentido e coesão à narrativa digital.

Referências

ARISTÓTELES. **Organon**: categorias e periérmeneias. Tradução de Pinharanda Gomes. Lisboa: Guimarães, 1985.

CENAXXX. *In*: Aurélio Dicionário Eletrônico Século XXI. São Paulo: Nova Fronteira; Lexikon Informática, 1999. Versão 3.0. Disponível em

CUTSCENE. *In*: Oxford Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2024. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cutscene?q=cutscene>. Acesso em: 9 out. 2024.

GOD OF WAR. 2005. Santa Mônica Studio. [Blu-ray Disc] Playstation 2. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2005. Classificação: maior de 17 anos.

GOD OF WAR II. 2007. Santa Mônica Studio. [Blu-ray Disc] Playstation 2. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2007. Classificação: maior de 17 anos.

GOD OF WAR. 2018. Santa Mônica Studio. [Blu-ray Disc] Playstation 4. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2018. Classificação: maior de 17 anos.

MOISÉS, M. **A análise literária**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Editora da Unesp, 1997.

NOVAK, J. **Game development essentials**: an introduction. Third edition. New York: Delmar, Cengage Learning, 2012.

REIS, C.; LOPES, A. C. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RYAN, M-L. Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media. **Poetics Today**. [S.l.], v. 23, n. 4, p. 581-609, 2002. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article/23/4/581/20743/Beyond-Myth-and-Metaphor-Narrative-in-Digital>. Acesso em: 20 nov. 2024

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. Tradução de Edson Furmankiewicz. v. 3 São Paulo: Blucher, 2012..

Capítulo 3

MIRANDA'S LETTER: QUANDO A INTERMEDIALIDADE DESMANTELA HIERARQUIAS NARRATIVAS

Clara Matheus Nogueira
(pesquisadora independente)

Durante o ano de 2016, quando se comemorou o quatrocentésimo aniversário da morte de William Shakespeare, o British Council promoveu uma iniciativa de âmbito global nomeada *#shakespearelives*. Em meio a diversas atividades – que incluíram encenação de peças e exposições – a instituição inglesa fez uso de suas redes sociais para apresentar transformações da obra do bardo inglês, atualizando as peças elisabetanas e aproximando-as da realidade da audiência contemporânea, direcionadas especialmente ao público jovem. O projeto incluiu curtas-metragens que foram compartilhados mensalmente no *YouTube*, no canal do British Council. Entre eles, *Miranda's Letter; a story inspired by Shakespeare's The Tempest* (“A Carta de Miranda; uma história inspirada por *A Tempestade*, de William Shakespeare”, em tradução livre) – discutido no presente capítulo –, uma reescrita daquela que é considerada a última peça de Shakespeare.

Tal estratégia de atualização histórica, reposicionamento de público-alvo e transformação midiática foi possível graças à intermedialidade. Segundo Lars Elleström,

pode-se dizer que a ideia crucial do “inter” em intermedialidade é uma ponte, mas essa ponte está construída sobre o quê? Se todas as mídias fossem intrinsecamente diferentes, seria difícil encontrar quaisquer inter-relações entre elas; se elas fossem intrinsecamente semelhantes, seria igualmente difícil encontrar algo que ainda não estivesse inter-relacionado. Entretanto, mídias são tanto diferentes quanto semelhantes, e a intermedialidade deve ser compreendida como uma ponte que conecta as diferenças entre as mídias e cujo alicerce são as semelhanças entre as mídias (Elleström, 2021, p. 13).

Dessa forma, a intermedialidade é o que conecta as formas de mídia envolvidas nos processos intermidiáticos, a partir das semelhanças compartilhadas entre elas. Na proposição de Elleström, essas características comuns são uma transmedialidade, como explicitado no prefácio da tradução brasileira de *As Modalidades das mídias II*:

a partir da ideia de “inter” significando “entre”, Elleström estabelece a transmedialidade como uma especificidade das mídias em sua capacidade – *affordance* – de se relacionar com outras. A narratividade, por exemplo, é uma espécie de transmedialidade, pois diferentes mídias são capazes de mediar narrativas. Dessa forma, se um poema apresenta elementos narrativos, ele mais facilmente pode ser midiado por mídias narrativas, a exemplo de um filme ou um romance (Domingos; Figueiredo; Indrusiak, 2021, p. 8).

Da mesma forma, o teatro elisabetano e os curtas-metragens contemporâneos compartilham a capacidade de mediar narrativas.

Assim, podemos afirmar que *A Tempestade*, de 1611, e *Miranda's Letter*, de 2016, estão conectadas por uma ponte, que tem como um de seus alicerces a narratividade: essa ponte chama-se intermedialidade.

Em célebre artigo, Irina Rajewsky agrupa tipos de fenômenos intermediáticos distintos e identifica três subcategorias de intermedialidade: combinação de mídia, referências intermediáticas e transposição midiática. A combinação de mídia abrange fenômenos popularmente designados “multimídias” – como filmes, espetáculos teatrais e histórias em quadrinhos –, quando mídias diversas são integradas (Rajewsky, 2012, p. 24). Já a subcategoria referências intermediáticas compreende a evocação, imitação ou tematização de uma mídia pela outra – como a écfrase ou a musicalização da literatura (Rajewsky, 2012, p. 26). Por fim, a transposição midiática é “a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia” – como as adaptações cinematográficas e romantizações (Rajewsky, 2012, p. 24). Portanto, a transformação de uma peça escrita por Shakespeare em um curta-metragem publicado no *YouTube* integra esse último grupo de fenômenos intermediáticos. Ainda, *A Tempestade* é, de acordo com Judith Buchanan, composta por uma série de elementos narrativos arquetípicos: uma rivalidade entre irmãos amarguradamente buscando por poder; um pretendente sendo testado por seu futuro sogro; um confronto interno entre a nobreza de espírito e a faceta mais grosseira de uma pessoa; perda familiar e reparação (Buchanan, 2005, p. 153). Tais arquétipos formam o que Rajewsky chama de substrato e constituem parte do que tem sido transposto repetidamente, por diversas mídias de potencial narrativo, que têm *A Tempestade* como fonte.

Nos estudos da intermedialidade, esse fenômeno de transposição midiática recebeu muitos nomes. A título de exemplo dessa pluralidade terminológica, citemos Elleström, que designa como “transmidiação” os processos de transformação de mídia em que um tipo de mídia representa novamente determinadas características de uma

mídia anterior (Elleström, 2021, p. 133). Dessa forma, os estudos da intermedialidade adotam uma perspectiva centrada na transformação e nas características das mídias para estudar produtos semelhantes a *Miranda's Letter*.

Os estudos da adaptação, em paralelo à intermedialidade, abordam também o fenômeno e propõem alternativas para a sua compreensão. Para autoras desse campo de pesquisa (Hutcheon, 2006; Sanders, 2006; Elliott, 2020), o processo de transformação de um produto de mídia em outro chama-se “adaptação” independentemente da existência de um cruzamento das fronteiras midiáticas. Ou seja, uma publicação que promova modificações na peça de Shakespeare com o objetivo de ser encenada no Ensino Básico pode ser considerada uma adaptação, assim como a transformação de uma peça em um curta-metragem. Dessa forma, ainda que as transposições midiáticas sejam consideradas adaptações, nem todas as adaptações podem ser consideradas transposições midiáticas. Uma terceira abordagem foi adotada por Chantal Zabus em *Tempests after Shakespeare*. Zabus opta pelo conceito de “reescrita” para se referir ao processo específico de apropriar-se de uma mídia fonte e desestabilizar a hierarquia social representada narrativamente (Zabus, 2002, p. 3). A reescrita funciona como uma forma de intervenção no ordenamento político, o que frequentemente significa conferir protagonismo a personagens subalternizadas na fonte, como o são as mulheres em *A Tempestade*. *Miranda's Letter* é simultaneamente uma transposição midiática, uma transmissão, uma adaptação e uma reescrita – cada escolha terminológica ilumina um aspecto dos diferentes processos intermidiáticos envolvidos na produção desse curta-metragem.

Miranda's Letter, dirigido por Teresa Griffiths, é um curta de aproximadamente cinco minutos que reconta a história da jovem Miranda, criada pelo pai, junto ao mar, em um cenário aparentemente ermo. A carta à qual o título se refere foi escrita por sua mãe, quando a jovem era ainda um bebê, e tem como assunto as dificuldades que Miranda

precisou superar por ter sido criada apenas pelo pai, que vive em um mundo próprio, cercado por livros. Na carta, a mãe diz sentir muito por não poder estar ao lado da filha durante a infância, afirmando que o único conselho a ser dado é que Miranda não tenha medo. Ao final, vemos ainda um encontro de Miranda com um garoto com quem tem um curto, mas significativo, diálogo: ele pergunta se ela “perdeu alguma coisa”, ela responde apenas que “não”, enquanto seu pai, do alto da janela da casa, observa-os secretamente.

Já no título, o curta anuncia sua relação com um produto de mídia anterior. *A Tempestade* se passa em uma ilha remota habitada por Próspero, um mago que foi destituído de seu cargo de duque de Milão e exilado. Próspero vive acompanhado por sua filha, Miranda, e seus servos, o etéreo Ariel e o telúrico Caliban. Orquestrando a oportunidade de vingar-se, Próspero cria uma tempestade e causa o naufrágio de um barco, que carrega parte da corte de Milão e de Nápoles. A peça dedica-se aos acontecimentos que advêm da chegada à ilha de Antônio e Alonso, que haviam sido responsáveis pela destituição e pelo exílio do mago. É pertinente notar que, como observado por Julie Sanders, o cânone shakespeariano tem servido como uma “plataforma de teste” para os processos de adaptação e que a história das reescritas de Shakespeare serve como uma espécie de “barômetro cultural” (Sanders, 2006, p. 51). Isso significa dizer que as obras do autor inglês têm sido usadas para investigar as potencialidades de diferentes processos adaptativos e que analisar essas produções nos permite identificar mudanças na cultura das sociedades ocidentais.

Cabe notar, ainda, que *Miranda's Letter* foi publicado no *YouTube*, mas não adere aos formatos estereotípicos da plataforma. O conjunto de produtos de mídia audiovisuais, disponíveis no *YouTube*, que estão relacionados às peças de Shakespeare, foram descritos por Christy Desmet:

Vídeos que tematizam Shakespeare são abundantes no YouTube, onde uma rica variedade de ofertas – cliques extraídos de DVDs comerciais, vídeos de audição de atores, filmes de arte sérios produzidos por amadores, mashups inteligentes e paródias irrefreáveis feitas por adolescentes – circulam constantemente. Apesar das muitas diferenças entre elas, as criações para o YouTube tendem a ser derivativas, citando livremente umas às outras e às peças de Shakespeare em outras mídias, uma indicação clara dos contextos intermediários possibilitados pelo YouTube (Desmet, 2014, p. 53, tradução nossa)¹.

Tal descrição, publicada há dez anos, ainda reflete parte do material relacionado a Shakespeare disponível na plataforma: os conteúdos protegidos por direitos autorais e apropriados por terceiros ainda são numerosos; não faltam também produções amadoras, que vão desde videoaulas, videoensaios e videorendas a montagens teatrais e esquetes de humor. Todavia, nos últimos anos, o potencial de difusão da plataforma tem sido reconhecido por companhias de teatro e distribuidoras que, com frequência, disponibilizam filmes para aluguel e compra. Dessa forma, produções audiovisuais profissionais passaram a integrar, de maneira oficial, o acervo do *YouTube*. É nesse cenário que a produtora *Little Tree Films* concebeu *Miranda's Letter* como parte da iniciativa *#shakespearelives*, financiada pelo British Council. Sendo assim, trata-se de um curta-metragem com alto valor de produção, que envolveu atores e uma equipe técnica composta por profissionais.

Uma análise estatística que visa constatar quais as peças de Shakespeare foram adaptadas com maior regularidade localiza

1 No original: “Shakespeare-themed videos are plentiful on YouTube, where a rich range of offerings – clips ripped from commercial DVDs, actors’ audition videos, serious amateur art films, clever mashups, and irrepressible teen parodies – circulate constantly.¹ Despite the many differences among them, YouTube creations tend to be derivative, citing liberally from one another and from Shakespeare’s plays in other media, a clear indication of the intermedial contexts that YouTube makes possible”.

A Tempestade, acompanhada de *Othello* e *Hamlet*, no topo da lista (Sanders, 2006, p. 52). A obra tem recebido atenção especial dos críticos. Por um lado, destaca-se nela a rígida estrutura hierárquica dos personagens, que privilegia Próspero em detrimento dos demais. Por outro lado, reconhece-se um potencial caráter autobiográfico na obra, especialmente no epílogo, quando Próspero se despede dos seus poderes mágicos, dizendo assim:

Os meus encantos se acabaram,
E as minhas forças, que restaram,
São fracas, e eu sei verdadeiro
Que ou cá me fazem prisioneiro
Ou podem me mandar pro lar.
Não me obriguem a ficar —
Já que ganhei o meu ducado
E quem fez mal foi perdoado —
Nesta ilha que é só deserto,
Lançando-me encontro esperto.
Quebrem os meus votos vãos
Com a ajuda de suas mãos;
Minhas velas, sem suas loas,
Já murcham as propostas boas,
Que eram de agradar. Não tenho
Mais arte, espírito ou engenho:
Meu fim será desesperação
Se não tiver sua oração,
Que pela força com que assalta
Obtém mercê pra toda falta.
Quem peca e quer perdão na certa
Por indulgência me liberta

(Shakespeare, [1611] 2009, p. 1591)²

Tal perspectiva propõe compreender o adeus de Próspero à ilha como um espelho do autor, que estaria despedindo-se da escrita e dos palcos. Assim, algumas transposições midiáticas de *A Tempestade* para a mídia audiovisual adotam uma abordagem meta-artística como realizado em *Prospero's Books*, de Peter Greenaway), em que o protagonista é simultaneamente Próspero e Shakespeare, produzindo, dirigindo, interpretando e escrevendo *A Tempestade*. Em *Miranda's Letter*, Próspero é representado como um entusiasta dos livros, repetindo um traço do personagem teatral, como aparece na fonte: “Sabendo que amo os livros, forneceu-me / Volumes que, da minha biblioteca, / Amo mais que ao ducado” (Shakespeare, [1611]2009, p. 1512)³. A menção ao amor por livros é, também, um aceno à tradição interpretativa que toma Próspero como autor. Entretanto, o curta-metragem realiza uma significativa transformação na peça: uma mudança de protagonismo – uma abordagem que também é frequente nas transposições dessa mídia fonte. Nesses casos, a intermedialidade é praticada para a subversão da rígida hierarquia à qual os personagens da peça estão submetidos.

Como investigação de uma reescrita, Chantal Zabus propõe analisar a hierarquia dos personagens de uma narrativa tanto em termos quantitativos – o número de falas – quanto em termos ideológicos – o papel de suas ideias no desenrolar do enredo. Se os personagens de *A Tempestade* fossem hierarquizados nesses termos, Próspero viria pri-

2 No original: “Now my charms are all o'erthrown, / And what strength I have's mine own, / Which is most faint. Now 'tis true / I must be here confined by you, / Or sent to Naples. Let me not, / Since I have my dukedom got, / And pardoned the deceiver, dwell / In this bare island by your spell, / But release me from my bands / With the help of your good hands. / Gentle breath of yours my sails / Must fill, or else my project fails, / Which was to please. Now I want / Spirits to enforce, art to enchant; / And my ending is despair / Unless I be relieved by prayer, which pierces so that it assaults / Mercy itself, and frees all faults. / As you from crimes would pardoned be, / Let your indulgence set me free” (Shakespeare, 2008, 5.1, v. 319-338).

3 No original: “Knowing I loved my books, he furnished me / From mine own library with volumes that / I prize above my dukedom.” (Shakespeare, 2008, 1.2, v. 194-196).

meiro, seguido por Caliban, depois por Ariel e finalmente por Miranda, tanto qualitativamente, quanto quantitativamente (Zabus, 2002, p. 1). Esta é uma lista não-exaustiva dos personagens da peça, cujo *dramatis personae* conta com 27 papeis. Existem, ainda, duas figuras maternas que são mencionadas. A primeira é a bruxa Sycorax, a falecida mãe de Caliban. Ainda que ausente, Sycorax ronda a peça como um espectro. Antes da chegada de Próspero e Miranda, era Sycorax que imperava, como relembra Caliban,

A ilha é minha, da mãe Sycorax,
Que você me tirou. [...]
Maldito seja! Todos os encantos
De Sycorax — sapos, escaravelhos
E morcegos, te ataquem todos juntos!
Pois eu sou o seu único vassalo.
Eu era rei. Você me fez de porco
Nestas pedras, guardando pra você
A ilha toda
(Shakespeare, [1611] 2009, p. 1520)⁴

Próspero também menciona Sycorax, para lembrar Ariel que a bruxa o aprisionara e que essa condição foi revertida por ele, na posição de novo regente da ilha. Ao descrever a organização hierárquica dos personagens de *A Tempestade*, Zabus acrescenta que é conveniente que Sycorax já esteja morta no início da peça (Zabus, 2002, p. 2), o que a coloca no nível mais baixo dessa hierarquia. Quanto à mãe de Miranda, ela é mencionada apenas uma vez, quando Miranda questiona Próspero sobre o passado e sobre sua parentalidade. A esse questionamento Próspero responde:

4 No original: “*This island’s mine by Sycorax my mother, / Which thou tak’st from me. [...] / Cursed be I that did so! All the charms / Of Sycorax, toads, beetles, bats light on you! / For I am all the subjects that you have, / Which first was mine own king, and here you sty me / In this hard rock, whiles you do keep from me / The rest o’th’ island.*” (Shakespeare, 2008, 1.2, v. 331-337)

Sua mãe, virtuosa, sempre disse
 Que era minha; e o seu pai,
 O duque, de quem é única herdeira,
 Princesa bem-nascida
 (Shakespeare, [1611]2009, p. 1508)⁵

Dessa forma, sua completa ausência na peça é sequer esclarecida. A personagem nem mesmo recebe um nome. Presume-se que ela tenha falecido antes do exílio de Próspero ou que tenha permanecido em Milão. De qualquer forma, fica assinalada a desimportância da personagem no seguimento da narrativa midiada pela peça. Seguindo a linha analítica de Zabús, é possível argumentar que a mãe de Miranda, na hierarquia dos personagens de *A Tempestade*, viria ainda depois de Sycorax.

A partir da segunda metade do século XX, peças de Shakespeare e suas reescritas se tornaram objetos de investigação recorrente entre pesquisadoras de literatura em diálogo com os estudos pós-coloniais. Em especial, *A Tempestade* e suas derivações têm passado por um contínuo escrutínio. A atenção especial concedida a essa peça ocorre devido às hierarquias de poder representadas, especialmente no que diz respeito ao relacionamento entre Próspero e Caliban/Sycorax. Considerando que Próspero é um estrangeiro de origem europeia que reivindicou a ilha para si e Caliban é um nativo, herdeiro da bruxa regente da ilha, que teve seu trono usurpado e foi subalternizado pelo mago europeu. Ademais, questiona-se o uso do cânone shakespeariano como uma ferramenta colonial do império britânico, seja através do ensino em escolas ao redor do globo para a promoção da língua inglesa e da agenda do império (Sanders, 2006 p. 52), seja através de um discurso que advoga por uma suposta universalidade de suas obras, usando para isso adaptações produzidas fora da Inglaterra (Elliott,

5 No original: “Thy mother was a piece of virtue, and / She said thou wast my daughter; and thy father / Was Duke of Milan, and his only heir / And princess no worse issued” (Shakespeare, 2008, 1.2, v. 55-58).

2020, p. 81). Concomitantemente, *A Tempestade* tem inspirado autoras que se apropriam da peça de Shakespeare para reescreverem suas hierarquias coloniais e patriarcais.

Como mencionado anteriormente, Chantal Zabu, em lugar de adaptação, usa o termo reescrita, e o define como uma apropriação que, simultaneamente, autoriza e critica o texto fonte, transformando-o e adequando-o para seus próprios usos ideológicos (Zabus, 2002, p. 3). Nesse sentido, a autora organiza as reescritas contemporâneas de *A Tempestade* em três categorias – pós-coloniais, pós-patriarcais e pós-modernas. Cada um desses discursos é representado pelo lugar de protagonismo que é dado a diferentes personagens da peça. Respectivamente, Caliban tem protagonizado reescritas tidas como pós-coloniais, enquanto Miranda, Sycorax e Ariel são geralmente porta-vozes do discurso pós-patriarcal, e, por fim, o personagem de Próspero recebe destaque nas reescritas que enfatizam debates próprios da pós-modernidade.

Miranda's Letter e o longa-metragem dirigido por Julie Taymor, em 2010, intitulado *A Tempestade*, não aderem perfeitamente a essa categorização. Embora ambas as produções sejam exemplos de transposições midiáticas que se propõem a transformar o protagonista da peça em uma mulher, as personagens escolhidas para esse papel não são Miranda, Sycorax ou Ariel. Ainda que o nome de Miranda esteja no título do curta-metragem, e que a ela pertença o maior tempo de tela, a voz de sua esquecida mãe é, indiscutivelmente, a mais ouvida durante o filme. Podemos alegar, seguindo os critérios quantitativo e qualitativo de Zabus, que o topo da hierarquia de *Miranda's Letter* seria, então, ocupado pela mãe de Miranda. Em primeiro lugar, porque a maior quantidade de falas pertence a essa personagem, ainda que por meio de *voice over*. Em segundo lugar, porque o desenvolvimento narrativo da produção depende diretamente de suas ideias, conforme são comunicadas por meio da epônima carta. Por outro lado, no longa-metragem, Próspero continua ocupando o topo da hierar-

quia, com a diferença de que a personagem foi transformada em uma mulher, ao ser interpretada por Helen Mirren. Tendo em vista o protagonismo das personagens femininas, torna-se evidente a possibilidade de uma leitura comparativa de *Miranda's Letter* e do filme dirigido por Julie Taymor como reescritas pós-patriarcais.

O pós-patriarcado, como comenta Zabus, não se refere àquilo que vem após o patriarcado – entendido como um sistema sustentado por estruturas sociais inter-relacionadas, que possibilitam a opressão estrutural das mulheres pelos homens, através de discursos e instituições –, mas ao que vai além do patriarcado (Zabus, 2002, p. 104). Portanto, em específico, a reescrita pós-patriarcal aborda e questiona as estruturas hierárquicas em relação ao gênero. Cabe aqui estabelecer um diálogo com a crítica que Solange Ribeiro de Oliveira apresenta à Próspera do filme de Taymor. Considerando a transformação de Próspero em mulher, a representação da figura materna para Miranda é – ou deveria ter sido – central para o longa-metragem. Todavia, a transformação realizada pelo filme não apresenta alteração significativa no subtexto da tempestade de Shakespeare. Portanto, “não corresponde ao que poderia ser uma visão nova, resultante da substituição do mago Próspero por uma mulher, Próspera” (Oliveira, 2016, p. 33). Como Oliveira observa, o roteiro da adaptação é muito semelhante à peça de Shakespeare (Oliveira, 2016, p. 35), logo, não há desmantelamento da hierarquia, como é típico de reescritas de *A Tempestade* que têm personagens de minorias políticas ocupando o lugar de protagonismo, como observado por Zabus. Pelo contrário, a sólida hierarquia da peça é preservada, sendo a mudança de gênero do protagonista apenas cosmética. Dessa forma, foi possível que o texto fosse “conservado em sua maior parte [recebendo] transformações mínimas, como ‘ele’ em ‘ela’, ‘senhor’ em ‘senhora’” (Oliveira, 2016, p. 33). É provável que “a escassa explicação para a substituição do protagonista masculino por uma figura feminina” (Oliveira, 2016, p. 35) seja diretamente relacionada ao fato de essa substituição configurar

apenas uma “metamorfose de gênero” (Oliveira, 2016, p. 35) do personagem principal. Dessa forma, o filme de Taymor realiza uma mudança ornamental, permitindo que o novo roteiro permaneça bastante similar à mídia fonte, o que não acarretou um dismantelamento de sua hierarquia ideológica. Assim, poder-se-ia afirmar que, embora o longa-metragem seja uma transposição midiática que propõe uma transformação, o filme não constitui o que Zabus define como reescrita.

De sua parte e ao contrário, *Miranda's Letter* transforma a peça de Shakespeare radicalmente, extrapolando a mera mudança de gênero da protagonista: o curta-metragem dá voz e protagonismo a uma personagem feminina ausente. Assim, grandes mudanças no roteiro se fizeram fundamentais. À primeira vista, portanto, já se espera que o curta dirigido por Teresa Griffiths ofereça uma nova perspectiva sobre a peça de Shakespeare, ainda que apresente repetições. Partindo de referências mais diretas – como o título, que não só se refere à Miranda, mas também postula abertamente tratar-se de uma história inspirada por *A Tempestade* de Shakespeare – e incluindo referências mais sutis – como os vários barcos de papel que decoram o quarto de Miranda e ajudam a compor a estética marítima do filme –, o curta é repleto de alusões à narrativa shakespeareana.

É digna de nota uma das cenas finais do curta que faz referência à primeira cena do terceiro ato da peça, na passagem em que Miranda e Ferdinand conversam. Sabe-se por uma rubrica que Próspero está presente, ainda que distante, mas não é visto por eles: “Entra Miranda. Próspero a distância, invisível”) (Shakespeare, [1611] 2009, p. 1551)⁶. No curta, o pai de Miranda é visto de pé, olhando pela janela: observando, de casa, o encontro de Miranda com um garoto na praia. Porém, ainda que semelhanças ao texto dramático estejam presentes, as diferenças também são múltiplas e significativas, como se espera de uma reescrita. No que diz respeito às variações, cabe lembrar das ordens que a Próspera de Taymor enuncia, sobre as quais Oliveira comenta:

6 No original: “Enter Miranda, and Prospero at distance, unseen” (Shakespeare, 2008, 3.1, v. 15).

Diante da filha, a protagonista desempenha o mesmo papel que Próspero. Dirige à jovem ordens peremptórias, em termos idênticos aos de seu *alter-ego*, que a considera necessária para assegurar a união e recuperar o ducado masculino: “obedece”, “presta atenção”, “assenta-te”, “adormece”, “acorda”, “fala”, “cala” (Oliveira, 2016, p. 36).

Diferentemente, a figura materna em *Miranda's Letter* vale-se de uma carta, cujo tom e conteúdo é bastante distinto das “ordens peremptórias” presentes na fonte e na adaptação de Taymor. Além de ter se limitado a aconselhar a filha, sua principal recomendação é “Não tenha medo” (tradução nossa)⁷. Esta, ao contrário de ser uma ordem a ser obedecida, é um encorajamento que incentiva Miranda a ser arrojada e confiante ao tomar suas próprias decisões. É possível que tal diferença de postura se dê pelo fato de que as características que a mãe preza na filha sejam sua inteligência e sua força: “Eu sei que você será inteligente como seu pai e tenho certeza que você será forte” (tradução nossa)⁸—palavras que fazem com que ela seja capaz de traçar o próprio destino. Diversamente, a característica de Miranda que é mais valorizada na mídia fonte é a virgindade:

Presente meu, mas sua aquisição,
Com mérito comprada, eis minha filha;
Mas se quebrar o nó da virgindade
Antes que o santo cerimonial
Como todo o rito seja ministrado,
Que os céus retenham a doce aspersão
Que torna a boda fértil; o ódio estéril,
O negro olhar do desdém e a discórdia
Cubram de tais horrores o seu leito

7 No original: “Don’t be afraid”.

8 No original: “I know you will be clever like your father, and I am sure you will be strong”.

Que a ele ambos odeiem: pela luz

Do Himeneu, tome tento (Shakespeare, [1611]2009, p. 1567)⁹

A extrema importância atribuída à virgindade está intrinsecamente ligada à função de Miranda como moeda de troca na negociação de Próspero e Ferdinand. Cabe notar que, ainda no primeiro ato, Ferdinand já havia condicionado a proposta de casar-se com ela à virgindade, “Sendo virgem, / Sem nunca ter amado, eu a farei / A rainha de Nápoles” (Shakespeare, [1611] 2009, p. 1524)¹⁰. Dessa forma, o que o Próspero da peça valoriza na filha é a possibilidade de utilizar-se da sua virgindade como parte do seu plano de restaurar seu título de duque de Milão e, através do um matrimônio com Ferdinand, unir os ducados de Milão e Nápoles.

Finalmente, a maior diferença entre *Miranda's Letter* e sua mídia fonte está na relação que a personagem tem com seu potencial interesse afetivo. Em relação a Ferdinand, a personagem de Shakespeare é consistente em sua anuência e disponibilidade. Quando ele pergunta por seu nome, ela prontamente responde: “Miranda. Ah, meu pai... / Já disse muito” (Shakespeare, [1611] 2009, p. 1552)¹¹. Ainda que acredite estar desrespeitando seu pai, ela oferece todas as respostas ao homem por quem se encantou. A deferência que ela demonstra em relação a Ferdinand sinaliza sua disposição em reconhecer um novo homem, seu futuro marido, como incontestável figura de autoridade. Em oposição, no curta-metragem, não se insinua, por exemplo, que Próspero

9 No original: “Then as my gift, and thine own acquisition / Worthily purchased, take my daughter. / But If thou dost break her virgin-knot before / All sanctimonious ceremonies may / With full and holy rite be ministered, / No sweet aspersion shall the heavens let fall / To make this contract grow; but barren hate, / Sour-eyed disdain, and discord shall bestrew / The union of your bed with weeds so loathly / That you shall hate it both. Therefore take heed, / As Hymen's lamps shall light you” (Shakespeare, 2008, 4.1, v. 14–24).

10 No original: “O, if a virgin, / And your affection not gone forth, I'll make you / The Queen of Naples.” (Shakespeare, 2008, 1.2, v. 522–524).

11 No original: “Miranda. – O my father, I have broke your hest to say so.” (Shakespeare, 2008, 3.1, v. 36–37).

seja responsável ou tenha algum interesse por trás do relacionamento da filha; sendo assim, Miranda não é apresentada como moeda de troca que Próspero pode dispor para conquistar seus objetivos. Possivelmente, o momento no qual o roteiro de Griffiths mais se distancia do texto dramático de Shakespeare diz respeito ao diálogo travado por Miranda e Ferdinand, quando essa diferença se torna evidente. Ao vê-la olhando para o mar, o rapaz se aproxima e pergunta, “Você perdeu alguma coisa?” (tradução nossa)¹². Ao que Miranda responde, confiante, que não. No contexto do curta, que trata da relação da filha com a mãe, a resposta parece significar que ela não considera ter perdido sua mãe, apesar de sua ausência física. É simbólico que a única palavra que Miranda dirige a Ferdinand no curta seja uma negativa que é, ao mesmo tempo, uma afirmação de que não lhe falta nada.

Por não se tratar de uma figura paterna travestida de materna, a mãe de Miranda introduzida por esse curta mostra-se diferente daquela apresentada na adaptação de Taymor. Através dela nos é apresentada uma perspectiva verdadeiramente nova de *A Tempestade* – um relacionamento entre mãe e filha. A inerte Miranda elisabetana dá lugar a uma Miranda contemporânea confiante e capaz de se posicionar. Não seria exagerado afirmar que essa confiança advém da inserção de uma figura materna alentadora, que sequer está presente no texto fonte, para ocupar, mesmo que com a voz, o topo da hierarquia em *Miranda's Letter*.

Por fim, é pertinente recordar que o curta-metragem faz parte do projeto *#shakespearelives* – que celebra a longevidade da obra de Shakespeare que, após 400 anos, continua a dialogar com povos e nações ao redor do globo, como se o autor ainda estivesse vivo (British Council, 2016) – financiado pelo British Council, uma instituição pública do Reino Unido que atua na difusão da cultura e da língua inglesa.

12 No original: “*You lost something?*”

Vale notar, então, que mesmo que *Miranda's Letter* subverta a hierarquia patriarcal, o curta tem origem em uma iniciativa que poderia ser considerada uma reminiscência do projeto colonial britânico, nos termos observados por Sanders e Elliott, que atentam para o uso do cânone shakespeariano para a promoção da língua e dos valores ingleses (Sanders, 2006 p. 52) e por coincidir com o pressuposto de que as peças escritas pelo bardo inglês seriam universais (Elliott, 2020, p. 81). Sendo assim, embora a hierarquia narrativa tenha sido desestabilizada em seu teor de gênero, cabe questionar, ainda, uma outra hierarquia, política e cultural, do contexto de produção do curta. Com o intuito de ligar audiências contemporâneas e diversas ao cânone shakespeariano, #shakespearelives recorre à intermedialidade. No efetivo exercício de sua função de ponte, a intermedialidade possibilita que as hierarquias narrativas nas quais as personagens das obras de Shakespeare estão organizadas sejam desmanteladas. É assim que Shakespeare continua vivo.

Referências

ABOUT SHAKESPEARE LIVES. **Shakespeare Lives**. British Council, 2016. Disponível em: <https://www.shakespearelives.org/programme/>. Acesso em: 28 set. 2024.

BUCHANAN, J. Historically juxtaposed beans (II): The Tempest on film. In: BUCHANAN, J. (org.). **Shakespeare on film**. Harlow: Pearson Longman, 2005, p. 150-183.

DESMET, C. YouTube Shakespeare, Appropriation, and Rhetorics of Invention. In: FISCHLIN, Daniel. (org.). **OuterSpeares: Shakespeare, Intermedia, and the Limits of Adaptation**. Toronto: University of Toronto Press, 2014. p. 53-74.

DOMINGOS, A. C. M.; FIGUEIREDO, C. A. P. de; INDRUSIAK, E. B. Uma proposta de comunicação. In: ELLESTRÖM, L. (org.). **As modalidades das mídias II: Um modelo expandido para compreender as relações intermidiais**. Tradução de Beatriz Alves Cerveira, Júlia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2021. p. 7-10.

ELLESTRÖM, L. **As modalidades das mídias II**: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais. Tradução de Beatriz Alves Cerveira, Júlia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2021.

ELLIOTT, K. **Theorizing Adaptation**. New York: Oxford University Press, 2020.

GRIFFITHS, T. **Miranda's Letter**: a story inspired by Shakespeare's *The Tempest*. British Council, 2016. Disponível em: <https://www.britishcouncil.cn/en/Shakespearelives/video/miranda#:~:text=The%20fifth%20film%20in%20our,Marie%20Duff%20as%20the%20mother>. Acesso em: 28 set. 2024.

HUTCHEON, L. **A Theory of Adaptation**. London: Routledge, 2006.

MIRANDA'S LETTER; Direção: Teresa Griffiths. Produção: Little Tree Films. Grã Bretanha: British Council, 2016. *Youtube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jk8aVLKW9us>. Acesso em: 20 nov. 2024 (5 min).

OLIVEIRA, S. R. de. Do texto dramático ao cinema: quatro tempestades de William Shakespeare. **Scripta**. Curitiba, v. 14, n. 1, p. 15-39, 2016. Disponível em <https://revistahom.uniandrade.br/index.php/ScriptaUniandrade/article/view/581/0>. Acesso em: 20 nov. 2024

RAJEWSKY, I. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. Tradução de Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. N. (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p. 15-46.

SANDERS, J. **Adaptation and appropriation**. London: Routledge, 2006.

SHAKESPEARE, W. (1611). **Comédias e romances**: teatro completo. Tradução de Barbara Heliadora. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2009.

SHAKESPEARE, W. **The Tempest**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

THE TEMPEST; Direção: Julie Taymor. Produção: Miramax Films. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010. 1 DVD (110 min).

ZABUS, C. J. **Tempests after Shakespeare**. New York: Palgrave, 2002.

Capítulo 4

TEXTOS MÍNIMOS, MÚLTIPLOS E INCOMUNS

Verônica Daniel Kobs
(Uniandrade)

#EmSíntese

Na era da tecnologia digital, a literatura vem ganhando novas formas e novas linguagens, à medida que se adapta às diferentes possibilidades do mundo *cyber*, que incluem recursos, ferramentas e espaços — todos eles múltiplos e determinantes. Cada escolha resulta em uma vertente, com características próprias e relacionadas ao *site*, à rede ou à plataforma em que o texto literário é publicado. As opções são inúmeras e praticamente infinitas, já que, quando temos a impressão de que já conhecemos todas, alguma novidade surge, estabelecendo um território criativo ainda inexplorado e tão promissor quanto aqueles já conhecidos. Nesse percurso de novidades tecnológicas e de transformações artísticas, “sem que possamos perceber, a literatura está se movendo de suas origens em tradições orais para o futuro das experiências atuais na nova mídia” (Arata, 1999, n.p.)¹.

¹ No original: “*Literature is moving from its origins in oral traditions to a future that we can hardly envision from current experiments in the new media*”. Esse e outros trechos em língua estrangeira foram livremente traduzidos pela autora deste capítulo.

Nesse deslocamento, do impresso para o digital, a literatura, influenciada pelas novas tecnologias, tornou-se uma arte experimental e isso resulta não apenas no aperfeiçoamento técnico, mas também altera de modo significativo os elementos expressivos, assim como os modos de produção, divulgação, crítica e leitura. No ciberespaço, a palavra não reina absoluta. Evidentemente, a literatura ainda conserva o aspecto verbal, mas, além da palavra, imagem, cor, som e movimento podem integrar o texto literário, que, por sua vez, apresenta-se de modo distinto — em vez do livro impresso, na tela a literatura pode adquirir outros formatos: de audiolivro, vídeo, fotomontagem, *QR code* etc.

Sim, há muito a ser discutido e demonstrado, quando o assunto é literatura digital e, com certeza, muita coisa ainda está por vir. Por isso, neste estudo, será analisada uma pequena parte desse universo imenso de possibilidades que a internet oferece à literatura e às outras artes. Nosso tema será a síntese, característica que define os minitextos literários *on-line*. Nesse contexto, a forma e a linguagem serão associadas à rapidez, à interatividade e ao protagonismo do leitor. No que diz respeito aos elementos textuais e aos espaços de publicação (e de leitura), alguns textos literários serão relacionados à multissemiótica, à multimodalidade e à interpretação ergódica. Em síntese, os textos mínimos serão diferenciados e agrupados em categorias que tentam abranger a variedade que existe hoje, na internet: 1. Minicontos visuais e sonoros. 2. Instapoemas. 3. Twitteratura. 4. QR contos. Quer saber mais? Então, siga as *hashtags* e navegue pelas quatro seções deste capítulo.

#MinicontosVisuais #Hiperlinks #Interatividade #MinicontosSonoros

Afeitos à urgência do mundo contemporâneo, os minicontos voltaram à moda, por corresponderem estritamente às características do tempo, que, para Ramon Tessmann, “hoje [...] não é mais linear, mas sim, fragmentado” (Tessmann, 2013, n.p.). Outra qualidade

dos textos brevíssimos é o convite à participação do leitor, em sintonia com a atividade e o autodidatismo que preponderam na Internet:

[...] desenvolveu-se, a partir dos anos [19]60, um tipo de narrativa que tenta a economia máxima de recursos para obter também o máximo de expressividade, o que resulta num impacto instantâneo sobre o leitor. Trata-se do chamado miniconto. Seu efeito de recepção é muito forte exatamente por sua condensação. [...]. Isso o transforma numa metáfora da velocidade com que circulam os seres, as mensagens, os objetos, os textos nas sociedades contemporâneas. (Paulino *et al.*, 2001, p. 137-138)

Na coletânea *Minicontos coloridos* (2023), o idealizador e organizador Marcelo Spalding combina o caráter reticente da prosa sintética à estrutura hipertextual, oferecendo ao leitor um *menu* em forma de árvore. Nessa espécie de labirinto textual, em que todo o conteúdo só pode ser acessado por meio de *hiperlinks*, o leitor interage intuitiva e ludicamente, testando algumas possibilidades cromáticas na escala RGB:

Minicontos Coloridos é uma forma sinestésica de escrever ficção, pois todos os minicontos foram produzidos a partir da cor. São 3 gradações para cada uma das 3 cores primárias da luz (escala RGB), totalizando 27 minicontos. [...]

O objetivo principal é fazer com que o leitor tenha uma nova experiência de leitura de ficção, precisando intervir para ler o maior número de textos possíveis (Spalding, 2013, n.p.).

Depois de definir as porcentagens da escala RGB — *red* (vermelho), *green* (verde) e *blue* (azul) — é preciso acionar o botão “Pinte seu Miniconto” (Spalding, 2013, n.p.). Como exemplo, pode ser apre-

sentado o miniconto que resulta da soma de vermelho (0%), verde (0%) e azul (25%)²: “Juntava gotas de chuva em um pote. Adorava ver a tempestade se formando no copo d’água. *Evandro Melo*” (Spalding, 2013, n.p.).

Evidentemente, a cor é um signo visual de suma importância na leitura e interpretação desse miniconto, porque a tonalidade escura e sóbria ajuda a concretizar o prenúncio do mau tempo. Portanto, nesse caso, é preciso ler não somente as palavras, mas também a cor, já que o signo verbal é usado em consonância com o visual.

Em *Minicontos coloridos*, há inúmeras possibilidades de combinação como consequência da ativação dos *hiperlinks* e do uso da paleta cromática, que obedecem ao comando de cada leitor. Isso significa que os minitextos não ficam expostos. Eles são resultados de uma programação específica. Os pesquisadores Luís Arata e Ingedore Koch, em seus estudos sobre hipertextualidade, fornecem aspectos que se complementam e estabelecem as principais características dessa modalidade de escrita *on-line*. Enquanto o primeiro destaca a autonomia do leitor — “O hipertexto dá ao leitor escolhas para se desviar de partes do texto, por meio de múltiplos caminhos” (Arata, 1999, n.p.)³ —, a segunda enumera as propriedades disruptivas desse novo modelo, entre elas: a “não linearidade”, a “volatilidade”, a “fragmentariedade”, a “multissemiose”, a “descentração ou o multicentramento” e a “interatividade” (Koch, 2007, p. 25).

Sem dúvida, a multiplicidade e o convite à interação exigem que o leitor se adapte a uma proposta totalmente diferenciada de leitura e produção de sentidos. Consequentemente, exigem-se outras habilidades, relacionadas a um letramento digital:

2 Para visualizar esse “miniconto colorido”, acesse: <http://www.literaturadigital.com.br/minicontoscoloridos/miniconto.php?vermelho=0&verde=0&azul=25&button=Pinte+seu+Miniconto>.

3 No original: “Hypertext gives the reader choices to branch out among chunks of text linked by multiple pathways”.

Pode-se concluir que a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela (Soares, 2002, p. 152).

Quando se trata de literatura *cyber*, o desafio ao leitor não é uma prerrogativa dos *Minicontos coloridos*, mas de todos os cibertextos, categoria que abrange conteúdos divulgados e/ou criados no ambiente virtual. Pode-se considerar que qualquer texto *on-line* representa uma experiência minimamente ergódica, apenas pelo fato de usar recursos e dispositivos tecnológicos específicos:

O conceito de cibertexto centra-se na organização mecânica do texto, reconhecendo as implicações do medium como parte integrante do intercâmbio literário. Contudo, também centra a sua atenção no consumidor ou utilizador do texto como uma figura ainda mais integrada do que os próprios teóricos da recepção reivindicariam (Aarseth, 2006, p. 19).

Entretanto, no caso de *Minicontos coloridos*, a ergodicidade é realçada por meio da utilização dos textos mínimos, das cores e dos *hyperlinks*, afinal: “Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto” (Aarseth, 2006, p. 19).

Passando da visualidade para a sonoridade, o projeto *Minicontos de ouvir*, de autoria de Letícia Schwartz e Marcelo Spalding, contribui com a expressividade artística, ao mesmo tempo em que incentiva a inclusão, já que, conforme depoimento dos organizadores, os áudiocontos são destinados a “um público amplo e variado, que inclui pessoas cegas e com baixa visão, crianças e adultos não alfabetizados ou em processo de alfabetização, imigrantes e estudantes estrangei-

ros” (Schwartz; Spalding, 2014, n.p.). Dessa forma, a palavra associa-se ao som, consolidando as duas vertentes do conceito de **multiletramentos**, que, segundo Roxane Rojo, “aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade [...]: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica [...]” (Rojo, 2012, p. 13, grifo no original).

Na página inicial de *Minicontos de ouvir*⁴ o ouvinte se depara com duas possibilidades de acesso aos textos literários. O primeiro deles é a inscrição “Clique aqui para ouvir um miniconito aleatoriamente” (Schwartz; Spalding, 2014, n.p.), que vem acompanhada da imagem de um rádio. Basta clicar no desenho para ouvir a primeira história — em formato MP3 e com controle de volume, além das opções *play* e *pause*. Contudo, não existe um comando que permita acessar áudios aleatórios em sequência. Se o ouvinte desejar ter acesso a todos os textos da coletânea, é preciso acessar a opção “áudios”, no *menu*, que oferece a lista completa de audiocontos e seus respectivos autores. São 51 textos de 16 escritores.

A proposta é particularmente interessante porque, apesar de resgatar as origens da literatura, enaltecendo a oralidade, isso se dá por meio da tecnologia. Para produzir e acessar os audiocontos, autores e ouvintes devem utilizar *hardwares* e *softwares*, inserindo-se por completo no universo digital. Aliás, atualmente, qualquer pessoa pode fazer seu próprio miniconito sonoro, usando gravadores gratuitos e *on-line*⁵.

Por essa razão, é salutar o entendimento de Katherine Hayles, para quem “A literatura do século XXI é computacional” (Hayles, 2008, p. 43).⁶ No entanto, a mesma autora argumenta em favor da confluência

4 Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/minicontosdeouvir/> Acesso em: 20 nov. 2024

5 #Ficaadica: <https://online-voice-recorder.com/pt/>. Acesso em: 20 nov. 2024

6 No original: “Literature in the twenty-first century is computational.”

das mídias e do transletramento, quando afirma que “Os livros não irão desaparecer, mas também não poderão escapar dos efeitos das tecnologias digitais que os perpassam. Mais do que um modo de produção material (embora o seja), a digitalidade tornou-se a condição textual da literatura do século XXI” (Hayles, 2008, p. 186)⁷. Então, surge a questão: apesar de ser uma arte recente, a literatura digital estaria contribuindo para a transformação da literatura impressa? Com certeza. Exemplos dessa evolução colaborativa vão ser discutidos na próxima seção, destinada aos instapoetas.

#RedesSociais #LeitoresSeguidores #Instagram #Palavraeimagem

Como demonstrado anteriormente, o uso das hipermídias e a hibridização que elas propiciam não abrem espaço para a multissemiótica e a multimidialidade, pois isso exige um perfil diferenciado do leitor. Nesse quesito, Giselle Beiguelman desenvolveu o conceito de fusão dinâmica, que “aponta para novas formas de literariedade [...] agenciadas por um processo de letramento expandido, preparado para a leitura de linguagens a um só tempo cinematográficas, videográficas [...] e sonoras” (Beiguelman, 2003, p. 22). De fato, tanto os minicon-tos visuais quanto os sonoros levam o leitor e o ouvinte muito além da palavra escrita e introduzem outros elementos que, comumente, não fazem parte do processo criativo do texto literário.

Entretanto, a internet, ao gerar redes menores, que, com o tempo, diferenciaram-se pela linguagem, pelo tipo de registro e pelo sistema semiótico adotado, fez com que, além dos assuntos cotidianos, a literatura e as outras artes fizessem suas incursões por esses nichos destinados à troca de ideias, à (auto)publicação e ao compartilhamento. Considerando que o efeito da tecnologia digital, em termos midiáticos,

⁷ No original: “Books will not disappear, but neither will they escape the effects of the digital technologies that interpenetrate them. More than a mode of material production (although it is that), digitality has become the textual condition of twenty-first-century literature”.

não pretende ser excludente, mas agregador, Henry Jenkins refere-se a uma cultura da convergência, a qual, de acordo com ele, “em vez de estar substituindo as velhas mídias, [...] está sendo moldada pelo crescente contato e colaboração entre as instituições de mídia consagradas e as emergentes” (Jenkins, 2013, p. 356). Nesse contexto, a convivência entre opostos pode ser indesejável e difícil, no início, mas, a médio e longo prazo, garante um aperfeiçoamento mútuo e constante.

Hoje, as redes sociais são espaços de produção e de leitura de textos de diversos tipos, inclusive literários, e o percurso dos autores varia bastante. Enquanto muitos já têm uma carreira consolidada, no mercado editorial dos livros impressos, mas começam a usar as redes para redefinir sua obra e seu público, também há aqueles que se lançam diretamente nas redes sociais, onde consolidam nome e estilo, para depois migrarem para a literatura impressa. Esse foi o caminho trilhado por Zack Magiezi e muitos outros, que, hoje em dia, às vezes aparecem nas listas dos mais vendidos, ao lado de poetas que são referência na literatura brasileira, como Carlos Drummond de Andrade, João Cabral de Melo Neto, Paulo Leminski e Hilda Hilst (Carneiro; Kusumoto, 2018.)⁸.

O instapoeta Zack Magiezi⁹ fez uma breve passagem pelo *Facebook*, antes de aderir ao *Instagram*. Conforme o autor, sua preferência por essa rede social, que tem um grande apelo visual, deve-se a várias razões, como afirmou em algumas entrevistas: “Comecei a datilografar e fotografar o texto. Chamou a atenção o estilo antigo num ambiente digital” conta. [...]. ‘É uma rede social de superfícies, por isso é legal ter ali algo de dentro dos indivíduos’” (Magiezi *apud* Carneiro; Kusumoto, 2018). De fato, grande parte de seus instapoemas privilegia sentimentos e relações interpessoais, focalizando o cotidia-

8 Algumas listas dos livros mais vendidos podem ser consultadas neste *link*: <https://veja.abril.com.br/especiais/instapoetas-o-fenomeno-que-tirou-a-poeira-da-poesia>.

9 Ver em: @zackmagiezi Disponível em: https://www.instagram.com/zackmagiezi?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==. Acesso em: 20 nov. 2024

no e as angústias comuns a qualquer pessoa, como demonstram estes versos: “vem para um café / e fica a vida inteira” (Magiezi, 2024a).

Em meio às publicações de Zack Magiezi, no *Instagram*, há textos em verso e em prosa. A maioria é bastante breve, mas alguns contos são mais longos. Quando isso ocorre, as histórias são apresentadas desta forma: “eu queria saber ir embora (texto na legenda)” (Magiezi, 2024b). Além disso, a produção do instapoeta oscila entre textos verbais, visuais e verbovisuais. Inclusive, há casos em que ele propõe ilustrações diferentes para um mesmo poema, multiplicando as versões, já que cada imagem revitaliza o sentido do texto. É o que ocorre com este instapoema: “viver é dançar conforme o caos” (Magiezi, 2024c), que pode ser encontrado na versão puramente verbal (datilografado) ou acompanhado de imagens distintas: de cacos de vidro ou de uma bailarina.

A respeito desse processo, os críticos destacam a possibilidade de os autores usarem fotos e editá-las, a fim de produzir textos multimodais, de modo a consolidar a natureza mutável das práticas de escrita digitalizada (Kovalik; Curwood, 2019, p. 185). Outra questão bastante discutida é a literariedade, que hoje deve ser olhada sob nova perspectiva, com base na hibridização e na volatilidade que o ciberespaço oferece: “Redefinem-se não só as experiências de leitura, mas os lugares de leitura, porque se tornam agora relativas as diferenças entre texto, imagem e lugar, muito embora a metáfora da tela com a página mascare essa situação inédita” (Beiguelman, 2003, p.18).

Evidentemente, com a alteração do suporte alteram-se também as atribuições de autores e leitores, que transitam por um espaço virtual comum: “Um texto que agora se dá a ler em um meio que é também o meio em que se escreve e, muitas vezes, no qual também se publica, agenciando um processo de reciclagem do conhecimento em uma escala sem precedentes, confundindo as práticas da escritura e da leitura” (Beiguelman, 2003, p. 18).

Aprofundando essa nova geografia, que resulta do apagamento das fronteiras, percebem-se vantagens e desvantagens desse compartilhamento. Se, por um lado, o *status* do autor parece ser relativizado, o contato direto e a possibilidade de diálogo aguça a criticidade dos leitores, incentivando *feedbacks*, pelo fato de as redes sociais serem plataformas que potencializam a mobilidade e a acessibilidade (Kovalik; Curwood, 2019, p. 185).

Nesse panorama, o instapoeta Zack Magiezi conta com “quase 1 milhão de seguidores na rede e três livros publicados, que somam mais de 60.000 exemplares vendidos” (Carneiro; Kusumoto, 2018). Em meio à multiplicidade que caracteriza sua produção, ainda podem ser mencionados aforismos, críticas aos efeitos da rapidez sobre a sociedade contemporânea e até mesmo o uso de trocadilhos que exploram a grafia e a sonoridade das palavras, em uma clara referência à poesia concreta. Observe estes três instapoemas do autor: “você vem?/ voo” (Magieze, 2024d); “eu ainda escuto discos inteiros / sempre terei tempo para o todo” (Magieze, 2021a); e “procuro alguém fluente em dizer o que realmente sente” (Magiezi, 2021b).

Utilizando alguns recursos comuns aos textos de Magiezi, a instapoeta Verena Smit¹⁰ também explora a datilografia, em textos em prosa ou em verso, os quais se apresentam como verbais, verbovisuais (incluindo inscrições em objetos) ou apenas visuais (como diagramas, por exemplo). Contudo, no caso dessa autora, a visualidade é enfatizada mesmo quando o instapoema é feito somente de palavras. Isso se deve ao uso da topossintaxe, que incentiva uma distribuição racional das palavras ou letras pelo espaço em branco da tela. “Assim, a palavra, essência da poesia, negocia com a imagem e os grafismos da letra e da palavra manuscrita ou manipulada graficamente e interfere neles para a produção da poesia visual; [...]” (Antonio, 2008, n.p.).

10 Ver em: @verenasmith. Disponível em: https://www.instagram.com/verenasmith?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==. Acesso em: 20 nov. 2024.

@Intapoema1

tudo

eu

(Smit, 2024a)

@Intapoema2

b mbs

o

o

o

Love

(Smit, 2024b)

Realçando ainda mais as influências concretistas, Verena Smit mistura datilografia, letra de fôrma e letra manuscrita, além de utilizar o tachado para rasurar partes da palavra, que, depois, por meio de inserções e sobreposições, ganham novas letras ou sílabas. Esse processo de reescrita e ressignificação pode ser exemplificado com estes versos:

@Intapoema3

UNI

Caladas

(Smit, 2024c)

@Intapoema4

End

The Queen

(Smit, 2024)

Pode-se perceber que Smit cria textos brevíssimos relacionados a temas que geram debate nas mídias e na sociedade. Pode ser a morte de uma monarca, algo relacionado ao local de fala ou às questões de gênero. O fato é que Verena Smit consegue dizer muito com poucas letras, já tendo conquistado inúmeros seguidores e milhares de curtidas no *Instagram*.

Ao analisar as feições e atribuições que a literatura vem ganhando nas redes, a pesquisadora Vanessa Cardozo Brandão afirma que:

Nessa compreensão da literatura, territórios improváveis podem se tornar o lugar em que o texto emerge, das frestas da vida cotidiana, para materializar-se diante do leitor. Com a emergência da internet – a princípio com os blogs e mais recentemente com as redes sociais digitais –, outros espaços coletivamente constituídos e propícios a interações passaram a configurar-se como possibilidade da escrita (Brandão, 2019, p. 75).

Dessa forma, com os recursos disponíveis hoje, os perfis do *Instagram* podem facilmente deixar de ser pessoais para se tornarem profissionais e artísticos. Para isso, alguns *sites*, como Canvas e Craiyon¹¹, podem ser de grande ajuda na produção de instapoemas, já que oferecem ferramentas de edição e Inteligência Artificial (IA) generativa. Curtiu essa dica?

#Twitteratura #TextosBrevíssimos #280caracteres

Antes da moda do *Instagram*, o Twitter (atual X) já atraía a atenção dos amantes da literatura desde 2006, ano em que esta rede social foi criada. Naquela época, porém, os textos precisavam ser ainda mais curtos do que são hoje. O limite era de 140 caracteres e isso permaneceu por mais de dez anos. Apenas em 2017 os *tweets* passaram a admitir até 280 caracteres. Em seus estudos sobre a evolução da *web*, Lucia Santaella ressalta que, na época das *wikis* e dos blogs, “graças às novas plataformas de relacionamento, X (Twitter), Facebook e outras mais, o usuário tomou o poder sobre as redes, facilitado pelos dispositivos móveis” (Santaella, 2024, p. 12).

Pelo fato de o *Twitter* privilegiar textos verbais extremamente sintéticos, essa rede mostrou ser a mais adequada para a proliferação dos minicontos, no início do século XXI: “A experiência de leitura na internet é fragmentada [...]. As tradições da prosa literária, picotadas e embaralhadas, vicejarão no miniconto, no microconto, no aforismo,

11 Ver em: https://www.canva.com/pt_br/; <https://www.craiyon.com>. Acesso em: 20 nov. 2024

nas tiradas irônicas, no trocadilho certo, na informação telegrafada” (Galera, 2013, n.p.). Com essa feliz e promissora união, o leitor encontrou um ambiente virtual favorável ao consumo de histórias de leitura rápida, mas que exigiam uma interpretação mais ativa e aprofundada:

[...] o que o miniconto nos oferece [...] é a participação. [...]. O miniconto [...] afirma “Estou aqui e você vai me dizer como eu pareço”.

[...] lendo o miniconto, sentimo-nos também autores. Há tanta elisão, alusão e sugestão nos minicontos, que nossa função não é apenas absorvê-lo, mas construí-lo (Lagmanovich, 2009, p. 92-93).¹²

Fabrizio Carpinejar é um dos escritores que transitam no mercado editorial tradicional e nas redes sociais com a mesma maestria. Atualmente, ele conta com 826,8 mil seguidores no *Twitter* (Carpinejar, 2024)¹³, onde publica minicontos em dois formatos distintos: digitados (seguindo os padrões de um *tweet* convencional); escritos sobre guardanapos, com letra de forma manuscrita e em cores. A maioria de sua produção é voltada à autoajuda e o autor costuma receber cerca de duas mil curtidas após cada postagem. Para exemplificar a *twitteratura* desse escritor, selecionamos quatro minicontos: “Pequenas mentiras matam grandes amores” (Carpinejar, 2024); “Adiar é um triste hábito de quem esquece que vai morrer” (Carpinejar, 2022); “Acreditar é atrair” (Carpinejar, 2019); e “Nunca saberemos quando será a última vez. A despedida já pode ter acontecido” (Carpinejar, 2024).

12 No original: “[...] lo que el microrrelato nos ofrece [...] es [...] la participación. [...] El microrrelato [...] afirma ‘estoy aquí, y tú me dirás qué te parezco’ [...] en la lectura del microrrelato, nos sentimos también autores. Hay tanto de elisión, alusión y sugestión en el microrrelato, que nuestra función pasa a ser no tanto absorberlo como de hecho construirlo”

13 Indicamos nas referências finais o endereço do perfil de Fabrizio Carpinejar, consultado em 2024 e com postagens de vários anos. Os textos mencionados a seguir foram extraídos desse perfil e estão indicados com o ano de publicação. Há textos cujo link não foi indicado por não estar mais acessível na plataforma.

Em cada texto, são visíveis a simplicidade e a similaridade com os aforismos, características que potencializam a identificação do leitor. Além disso, vale lembrar que esses requisitos obedecem à cartilha do gênero miniconto, que, para Luis Landero, valoriza “[...] a realidade, o cotidiano”, constituindo “pequenos relatos [...], nos quais nunca falta uma personagem, um conflito, um tempo e um espaço, um início de trama” (Landero, 2007, p. 10-11)¹⁴.

Em tempos de transição da literatura impressa para a digital, muitos consideram que a tecnologia artificializa e desumaniza a arte. No entanto, de acordo com o pesquisador Jorge Luiz Antonio: “Embora seja feita com o auxílio de uma máquina, a tecnopoesia não é uma poesia maquínica, mas sim uma atitude reflexiva, uma manifestação a respeito da tecnologia computacional, sob o ponto de vista do poeta. É a poetização da tecnologia computacional” (Antonio, 2008, n.p.). Com essa visão otimista, o crítico realça as vantagens das novas mídias e a preponderância dos humanos sobre elas.

Outro autor que divide sua produção entre livro impresso, postagens em blogues e publicações no *Twitter/X* é Marcelino Freire. A intimidade desse escritor com os minicontos é bastante conhecida pelo público e pela crítica. Freire é um verdadeiro entusiasta dos textos mínimos, razão pela qual publicou, em 2004, a coletânea *Os cem menores contos brasileiros do século*, organizada por ele. Com o tempo, a demanda por narrativas sintéticas só aumentou, sobretudo depois de 2006, com o advento do *Twitter*. Devido a isso, no ano de 2018, a seleção feita por Marcelino Freire chegou à quinta edição. Sim. Vivemos um tempo de urgências e o miniconto é “Um texto que se transmite em um fluxo de dados contínuo e que demanda pensar um contexto de leitura líquida que não responde [...] ao enquadramento da página” (Beiguelman, 2003, p. 18).

14 No original: “[...] la realidad, el diario vivir”; “relatitos [...], donde no falta nunca un personaje, un conflicto, un tiempo y un espacio, un principio de trama.”

Além de divulgar seus próprios minitextos no *Twitter*, Freire mantém intensa publicação em blogs e organiza concursos que incentivam a *twitteratura*. Seguem alguns exemplos dos *tweets* literários do autor: “Noite feliz. Quando acaba”; “— Feliz Natal, disse ele. Depois é que atirou”; e “— Papai Noel não existe, meu filho. Disse Maria ao Menino Jesus” (Freire, 2024). Nesses três minicontos, o estilo contestador do escritor pernambucano se faz presente, opondo a data religiosa às fatalidades do cotidiano, desmistificando a festividade sagrada e familiar e até mesmo questionando o *status* de Papai Noel, a fim de resgatar o verdadeiro significado do Natal.

Mais uma vez, com a inserção da literatura nas redes sociais, é possível consolidar “a tecnopoesia, que passa a ter existência no espaço simbólico do computador, individualmente, ou dos computadores em rede” (Antonio, 2008, n.p.). As transformações sociais e artísticas são decorrências do avanço tecnológico. Por isso, nos períodos de grande revolução midiática, alteram-se o processo comunicativo, os comportamentos e as relações interpessoais. Na arte literária, textos, autores e leitores também respondem às influências dessas inovações:

Se a autoria muda, é porque um conjunto de práticas culturais que configuravam a noção e a experiência da subjetividade estão sendo reprocessadas em um mundo globalizado, onde a soberania do autor, ao mesmo tempo em que se dilui, tem sua existência multiplicada como telepresença e conjunto de identidades compartilhadas (Beiguelman, 2003, p. 55).

O *Twitter* incentiva esse compartilhamento e conquista cada vez mais adeptos. Contudo, ao contrário do que se pensa, para celebrar a *twitteratura*, podemos recorrer ao velho contador de palavras do *Word*. Aliás, foi ele que possibilitou a escrita deste parágrafo, com 280 caracteres.

#QRcontos #Textoinvisível #LeitorConectado #Literaturaejogo

Combinando tecnologia digital, narrativas literárias sintéticas e ludicidade, os QR contos mostram outra possibilidade de inserção da literatura no ciberespaço. Segundo Vanessa Cardozo Brandão, “[...] mesmo sendo o texto o objeto primário do agenciamento literário, no tempo da comunicação digital e seus fluxos midiáticos, ele pode sair de seu lugar canônico de mídia literária — o livro” (Brandão, 2019, p. 74). Utilizando o *QR code* — *Quick Response Code* (ou Código de Resposta Rápida) —, que surgiu na indústria automobilística japonesa, em 1994, como sucessor do código de barras -, os QR contos usam o código como principal elemento, em detrimento da palavra. Esse artifício, de caráter lúdico, torna o miniconto invisível, no primeiro momento. Funciona assim: o leitor depara-se com um *QR code* e precisa usar aparelhos e aplicativos adequados para tentar desvendá-lo. Dessa forma, o texto literário resume-se a um código, em um claro convite ao jogo e à conectividade. Com base nessa particularidade, os QR contos dão grande “visibilidade à transição das narrativas”, já que a passagem da página impressa para a tela do computador implica um cruzamento com “suportes diferenciados” (Silva; Rodrigues, 2013, p. 81).

As vantagens do uso do *QR code* são inúmeras. A primeira delas é dar liberdade ao leitor, adotando o mesmo procedimento das notas de rodapé e dos *hiperlinks*. Além disso, quando é usado como elemento composicional do texto, esse tipo de código institui a intertextualidade e, por vezes, a intermedialidade. Seguindo uma tendência mais lúdica, o *QR code* pode permitir que o leitor acesse um conteúdo que é periférico. Nesse sentido, podem ser citados os códigos que apresentam uma trilha sonora desenvolvida especificamente para embalar a leitura de determinada história.

No que diz respeito a informações de caráter mais informativo do que artístico, o *QR code* pode garantir o acesso de alguns leitores a conteúdos extras, que, na concepção de Henry Jenkins, constroem

a transmedialidade, ao conectar o público a múltiplas plataformas, com o intuito de expandir a narrativa e proporcionar o “entretenimento 360º” (Jenkins, 2013, p. 189). Nessa mesma vertente, o código pode conectar o leitor com os chamados peritextos, definidos por Gérard Genette (2009) como materiais que tratam do texto literário e que se dedicam ao aspecto crítico/analítico.

Contudo, hoje em dia o *QR code* deixou de desempenhar um papel secundário e assumiu lugar de destaque, tornando-se o próprio texto. Assim são os QR contos compilados por Carlos Seabra e divulgados em duas plataformas distintas: o *Pinterest*¹⁵ e o *Tumblr*¹⁶. Intensificando os princípios da Estética da Recepção, os QR contos tornam a literatura invisível, fazendo com que ela só seja revelada, se o leitor cumprir à risca as regras do jogo. Ao se apresentar como um enigma para o leitor, o miniconto codificado pode ser relacionado a uma das quatro categorias de jogo que Wolfgang Iser atribui à literatura, a *Alea*. De acordo com o teórico alemão, essa modalidade lúdica institui “a desfamiliarização, que é alcançada pela [...] subversão da semântica familiar”, frustrando “as expectativas guiadas pela convenção do leitor” (Iser, 2002, p. 113). Isso coincide com a literatura ergódica, pois a escolha de codificar o texto literário, escondendo-o do leitor e chamando-o para a busca, impõe desafios e estabelece novos padrões — de autoria, de texto e de leitura.

Entretanto, para participar desse jogo, o leitor deve ter acesso à internet, por meio de um computador ou *smartphone*. Dessa forma, tal como ocorre com o hipertexto, não há “limitação do interlocutor, que pode ser qualquer pessoa desde que conectada à rede, já que o hipertexto não constitui um texto realizado concretamente, mas apenas uma virtualidade” (Koch, 2007, p. 35). No caso das coletâneas organizadas por Seabra, isso é levado às últimas consequências, porque o código deixa de servir como intermediário do impresso ao digital.

15 Ver em: <https://br.pinterest.com/cseabra/qc-contos/>

16 Ver em: <https://qrcontos-blog.tumblr.com/>

Em vez disso, a virtualidade torna-se plena, anulando o suporte físico. Como resultado, o *QR code*, que antes atuava como ponte, estabelecendo uma “conexão entre o conteúdo físico [...] e o conteúdo virtual (da *web*), de modo a ancorar uma relação dinâmica” (Silva; Rodrigues, 2013, p. 79), agora é apresentado em um novo circuito, que anula a mídia impressa. Se existe alguma vantagem nessa exclusão, sem dúvida ela está associada ao armazenamento de dados e à acessibilidade, já que um QR code pode ser facilmente enviado a qualquer pessoa, além de poder ser disponibilizado em diferentes plataformas *on-line*.

Depois de ter chegado ao Brasil, em 2016, hoje, com menos de dez anos de história, o *QR code* cruzou fronteiras, garantindo espaço em materiais impressos (incluindo *folders* e cupons fiscais), *outdoors*, placas, fachadas de prédios, bem como telas de TV, computador, *smartphone* e canais de *streaming*. O código está relacionado a todo tipo de conteúdo ou serviço. É possível codificar textos verbais, fotos, URLs, sons, localizações do *Google Maps*. Além disso, os *QR codes* podem ser criados e decodificados por qualquer pessoa com conexão à internet e acesso aos aplicativos adequados. Você, leitor, também pode gerar um *QR code* agora mesmo, neste *site* da *Invertexto*¹⁷: Inclusive, a conclusão deste capítulo foi codificada com o auxílio dessa ferramenta. Então, aponte a câmera de seu celular para o *QR code* da próxima seção e boa leitura.

#AsConclusõesAtéAqui¹⁸ #TextosMínimos #Internet #RedesSociais



¹⁷ Ver em: <https://www.invertexto.com/gerador-qr-code>.

¹⁸ Para ler a conclusão, basta apontar a câmera de seu *smartphone* para o *QR code*. A imagem foi gerada pela autora deste capítulo, com as ferramentas do *site* Invertexto.

#Referências

AARSETH, E. **Cybertext**: perspectives on ergotic literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 2006.

ANTONIO, J. L. Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais. Belo Horizonte: **Veredas & Cenários**, 2008. Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/museu/library_pdf/PoesiaEletronicaApresentacao.pdf>. Acesso em: 16 out. 2016.

ARATA, L. Reflections about interactivity. **MIT Communications Forum**, [S.l.], n.p., 1999. Disponível em: <<https://web.mit.edu/comm-forum/legacy/papers/arata.html>>. Acesso em: 27 jun. 2015.

BEIGUELMAN, G. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BRANDÃO, V. C. Do Facebook para o livro: redes sociais digitais como espaço para a escrita (poética) do cotidiano. In: ARBEX, M.; VIEIRA, M. de P.; DINIZ, T. F. N.(org.). **Escrita, som, imagem**: perspectivas contemporâneas. Belo Horizonte: Fino Traço, 2019, p. 63-82.

CARNEIRO, R.; KUSUMOTO, M. Instapoetas, o fenômeno que tirou a poeira da poesia. **Veja**, São Paulo, 12 out. 2018. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/especiais/instapoetas-o-fenomeno-que-tirou-a-poeira-da-poesia>>. Acesso em: 22 abr. 2020.

CARPINEJAR, F. @carpinejar. **Twitter**. Disponível em: <https://twitter.com/CARPINEJAR>. Acesso em: 20 out. 2024.

FREIRE, M. @MarcelinoFreire. **Twitter**. Disponível em: <<https://twitter.com/marcelinofreire>>. Acesso em: 10 ago. 2024.

GALERA, D. Aquela nova literatura, **O Globo**, Rio de Janeiro, 27 maio 2013. Disponível em: <<http://www.literaturadigital.com.br/?apid=3230&tipo=12&dt=0>>. Acesso em: 12 ago. 2013.

GENETTE, G. **Paratextos editoriais**. São Paulo: Ateliê, 2009.

HAYLES, K. **Electronic literature**: new horizons for the literary. Indiana: University of Notredame, 2008.

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, L. C. (org.). **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 105-118.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

KOCH, I. G. V. Hipertexto e construção do sentido. **Alfa**. Assis, v. 51, n. 1, p.23-38, 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1425>. Acesso em: 20 nov. 2024

KOVALIK, K.; CURWOOD, J. S. #poetryisnotdead: understanding Instagram poetry within a transliteracies framework. **Literacy**. Leicester, v. 53, n. 4, p. 185-195, nov. 2019. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/lit.12186>. Acesso em: 20 nov. 2024

LAGMANOVICH, D. El microrrelato hispánico: algunas reiteraciones. **Iberoamericana**, Liverpool, v. 36, p. 85-96, 2009. Disponível em: https://www.iai.spk-berlin.de/fileadmin/dokumentenbibliothek/Iberoamericana/36-2009/36_Lagmanovich.pdf. Acesso em: 20 nov. 2024.

LANDERO, L. **Relatos relámpago**. Mérida: Junta de Extremadura, 2007.

MAGIEZI, Z. Instagram. @zackmagiezi. Disponível em: <<https://www.instagram.com/zackmagiezi/>>. Acesso em: 13 out. 2024.

PAULINO, G. *et al.* **Tipos de textos, modos de leitura**. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2001.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012, p. 11-32.

SANTAELLA, L. Diagnóstico do contemporâneo. **Estudos avançados**, São Paulo, v. 38, n. 110, p. 7-18, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s0103-4014.2024.38110.002>. Acesso em: 20 nov. 2024

SCHWARTZ, L.; SPALDING, M. (org.). **Minicontos para ouvir**. [S.l.], 2014. Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/minicontosdeouvir/>. Acesso em: 2 mar. 2014.

SEABRA, C. (org.). **QR contos**. Coleção de Carlos Seabra, [s.d.]. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/cseabra/qr-contos/>> e <<https://qrcontos-blog.tumblr.com/>>. Acesso em: 22 mar. 2024.

SILVA, F. F. da; RODRIGUES, A. A. Interações analógico-digitais móveis na mídia impressa: camadas informacionais na narrativa com QR code, Aurasma e realidade aumentada. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 1, n. 1, p. 71-84, jul. 2013. DOI: <https://doi.org/10.17058/rzm.v1i1.3553>. Acesso em: 20 nov. 2024

SMIT, V. **Instagram**. @verenasmit. Disponível em: <https://www.instagram.com/verenasmit/>. Acesso em: 10 out. 2024.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & sociedade**. Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 nov. 2024

SPALDING, M. **Minicontos coloridos**. [S.l.]; Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/minicontoscoloridos/>. Acesso em: 23 nov. 2023.

TESSMANN, R. Explorando a era digital: ciberespaço. **Links – Ramon Tessmann**, [S.l.], 11 out. 2013. Disponível em: <<http://ramontessmann.com.br/explorando-era-digital-ciberespaco>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

MAGIEZI, Z. **Vem para um café e fica a vida inteira**. [s. l.]. 30 set. 2024a. Instagram: @zackmagiezi. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DAil81pul_r/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==. Acesso em: 13 out. 2024a.

MAGIEZI, Z. **Eu queria saber ir embora (texto na legenda)**. [s.l.]. 26 abr. 2024b. Instagram: @zackmagiezi. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C6PqE88shCT/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==. Acesso em: 13 out. 2024b.

MAGIEZI, Z. **Viver é dançar conforme o caos**. [s. l.]. 2 set. 2024c. Instagram: @zackmagiezi. Disponível em: <https://www.instagram.com/zackmagiezi/p/CalRvAql4D2/>. Acesso em: 13 out. 2024c.

MAGIEZE, Z. **Você vem? Voo**. [s. l.]. 26 set. 2024d. Threads: @zackmagiezi. Disponível em: <https://www.threads.net/@zackmagiezi/post/DAYtFi1uoxY>. Acesso em: 20 nov. 2024d.

MAGIEZE, Z. **Eu ainda escuto discos inteiros eu sempre desejo o todo**. [s. l.]. 20 nov. 2021a. Twitter: @zackmagieze. Disponível em: <https://x.com/zackmagiezi/status/1462070191353995277>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MAGIEZE, Z. **Procuo alguém fluente em dizer o que realmente sente**. [s. l.]. 5 abr. 2021b. Twitter: @zackmagiezi. Disponível em: <https://x.com/zackmagiezi/status/1379163828831805445>. Acesso em: 20 nov. 2024.

SMIT, V. **Tudo eu**. [s. l.]. 30 set. 2024a. Instagram: @verenasmit. Disponível em: <https://www.instagram.com/verenasmit/p/DAjKoQyxQja/>. Acesso em: 20 nov. 2024a.

SMIT, V. **Bombs love**. [s. l.]. 13 out. 2024b. Instagram: @verenasmit. Disponível em: https://www.instagram.com/verenasmit/p/CyWPA_yAPeh/. Acesso em: 20 nov. 2024b.

SMIT, V. **Uni caladas**. [s. l.]. 7 set. 2024c. Instagram: @verenasmit. Disponível em: https://www.instagram.com/verenasmit/p/C_nopdEgeU6/. Acesso em: 20 nov. 2024c.

SMIT, V. **The Queen End**. [s. l.]. 8 set. 2024d. Instagram: @verenasmit. Disponível em: <https://www.instagram.com/verenasmit/p/CiQ6TDdgkWu/>. Acesso em: 20 nov. 2024d.

CARPINEJAR, F. **PEQUENAS MENTIRAS MATAM GRANDES AMORES**. [s. l.] 7 jul. 2024. Twitter/X: @carpinejar. Disponível em: <https://x.com/CARPINEJAR/status/1810264333063983556>. Acesso em: 20 nov. 2024.

CARPINEJAR, F. **Adiar é um triste hábito de quem esquece que vai morrer**. [s. l.]. 10 nov. 2022. Twitter/X: @carpinejar. Disponível em: <https://x.com/CARPINEJAR/status/1590757598110060545>. Acesso em: 20 nov. 2024

CARPINEJAR, F. **Acreditar é atrair**. [s. l.]. 26 jun. 2019. Twitter/X: @carpinejar. Disponível em: <https://x.com/CARPINEJAR/status/1143901288863805440>. Acesso em: 20 nov. 2024

Capítulo 5

CHAPEUZINHO VERMELHO, DE WARJA LAVATER E MARCONI DRUMMOND: DA DOBRA À PAREDE DA GALERIA

Cássia Macieira

(Universidade do Estado de Minas Gerais–UEMG)

Em 1965, a escritora de imagens Warja Honegger-Lavater (1913-2007) publicou *Le Petit Chaperon Rouge*– uma versão de Chapeuzinho Vermelho em formato de folheto (ou sanfona), com 19 dobras; a obra, quando aberta, configura-se numa longa tira de 4,74 m. A narrativa, não verbal (leitura universal), apresenta bolinhas coloridas e, por vezes, algum retângulo. Cinquenta e quatro anos depois do lançamento, o curador mineiro Marconi Drummond desloca e amplia a narrativa, exibindo-a sobre uma parede de 15m, durante a Exposição *CRIA_experiências de invenção*. Assim, ele amplia a experiência sensorial e altera a relação corpo x espaço do leitor-espectador. Os motivos que fundamentam a transposição midiática para outro sistema sógnico podem ser muitos: a obra é intermedial, intertextual e intercultural como Chapeuzinho Vermelho. Nesse contexto, pode-se afirmar que os Estudos Interartes possibilitam entender os diálogos entre as mídias e as artes, considerando, também, os diferentes suportes.

Ao abrir um ‘livro-de-artista’, espera-se encontrar o inaudito – uma das inúmeras estratégias do fenômeno artístico – e isso ocorre em *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), da escritora de imagens¹ e poeta² Warja Honegger-Lavater³. O livro, de formato tipo folheto ou ‘sanfona’ (livro zigue-zague ou leporello)⁴, tem 19 dobras (quando abertas, configuram-se numa longa tira de 4,74 m) e proporciona uma leitura de ‘temporalidade⁵ excêntrica’, considerando que Lavater não utiliza a versão do francês Charles Perrault (1628-1703) e sim a dos alemães – os Irmãos Grimm⁶. Importante relembrar que há diferença nas versões da narrativa de Chapeuzinho Vermelho, pois enquanto na versão de Perrault a menina e sua avó são devoradas pelo Lobo Mau, na versão alemã, um século depois, tem-se um caçador que salva a menina e sua avó da crueldade do Lobo, e este termina com um fim trágico.

Essa obra de Lavater – trata-se de um livro somente de imagens no qual a narrativa tem a escrita oculta implícita em um emaranhado de códigos aceitos pelo leitor, constitutivos de elementos compositivos e plásticos. Nessa obra imagética da qual ‘tudo está amarrado’, há pistas para a/o leitor/a desde o início, e as relações plásticas são sofisticadas entre a letra e a imagem ou até mesmo entre apenas as imagens, como acontece na obra supracitada de Warja Lavater.

1 Autointitulação de Warja Lavater. (N.A.).

2 Para Foucault, o poeta é “aquele que, por sob as diferenças nomeadas e cotidianamente previstas, reencontra os parentescos subterrâneos das coisas, suas similitudes dispersadas [...]” (Foucault, 2002, p. 67-68).

3 Cf: <http://warjalavater.com/recommended-reading/>. Acesso em: 28 out. 2024.

4 “O nome vem de uma ópera de Mozart, Don Giovanni. A obra [com duração] de aproximadamente duas horas e 45 minutos, é considerada uma das obras-primas da história. Pertencente aos clássicos, consta em décima posição na lista das óperas mais executadas em todo o mundo e seu tema inspirou diversos escritores e filósofos. Na ópera, o protagonista, o nobre Don Giovanni, é um sedutor daqueles! Prometia mundos e fundos às donzelas, mas as abandonava. E seu criado, Leporello, fazia a ‘contabilidade’ das aventuras amorosas do seu amo num livreto do tipo sanfona. Devido a esta famosa ópera, estes livretos ficaram conhecidos como Leporello”. Disponível em: <https://cafecomleituranarede.blogspot.com/2015/07/definicao-leporello.html>. Acesso em: 20 ago. 2024. ATENÇÃO AUTOR: ESTA NOTA DE RODAPÉ NÃO ESTÁ MARCADA.

5 “Nada a ver com a profunda rasgadura que o texto da fruição imprime à própria linguagem, e não à simples temporalidade de sua leitura” (Barthes, 1987, p. 20).

6 Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), dois irmãos alemães que se dedicaram a recolher e documentar histórias populares, lendas e sagas germânicas.

Essa inventiva obra literária pode ser reconhecida como livro ágrafo, silencioso, livro mudo, livro alusivo e livro de leitura universal, por não conter palavras e apresentar somente imagens (Figura 1). Em *Le Petit Chaperon Rouge*, há uma exceção: a legenda inicial, dá pistas pictográficas ao leitor. Outrossim, deve-se eliminar qualquer ideia preconcebida de que estes livros são simples – ou mesmo completamente sem palavras, pois todos possuem títulos (Salisbury; Styles, 2013, p. 97). Ao rejeitar as palavras (visíveis) e adotar a escrita implícita, compreende-se que há uma partilha inquietante do criador de livros-imagem, conformada no emaranhado de códigos aceitos pelo leitor, dos quais se retomam elementos compositivos, plásticos, sequenciais, intertextuais e interartes.

Figura 1 – *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), de Warja Lavater



Fonte: Pinterest⁷

Warja Lavater, mesmo sem se apropriar da palavra visível, entrelaça a escrita (muda) e a imagem à sua poética, assegurando a primazia do aspecto não verbal, e recorre à estratégia de símbolos, sofisticando a linguagem icônica. Sabe-se que escrita também é imagem – representação e caráter icônico. Em *A imagem enformada pela escrita* (2006), Anne-Marie Christin (1942-2014) defende que a escrita nasceu de uma estrutura elaborada a partir da imagem:

⁷ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/493284965427588698/>. Acesso em: 20 set. 2024.

A escrita nasceu da imagem e, seja qual for o sistema escolhido, o do ideograma ou do alfabeto, sua eficácia procede unicamente dela e assim, a autora atribui à imagem, e não à linguagem oral, o papel de *medium* determinante na invenção da escrita (Christin, 2006, p. 18).

Tendo em vista a alusão direta e indireta da imagem, Christin (2006) não se convence de que o fato de muitos pintores serem precedidos pela escrita para elaborar suas obras seja uma confirmação da imagem apenas como serva do discurso ou como uma representação da fala. Para a autora, ao estudar a história da escrita, é preciso privilegiar seu suporte ao invés de priorizar a importância das figuras e de seu valor tradicional como comunicação; somente assim, poder-se-á determinar as premissas icônicas da escrita. É pertinente pensar nos livros-imagem como linguagem e perceber o caráter icônico por si, de discurso implícito (Figura 2).

Figura 2 – Algumas páginas de *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), de Warja Lavater



Fonte: Arsvalue⁸

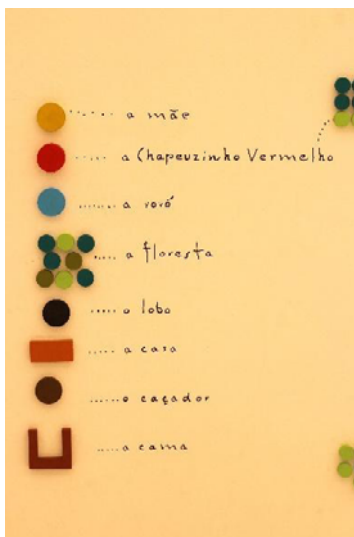
Nesse sentido, a ‘escritura icônica’ de Warja Lavater recupera a premissa de Anne-Marie Christin sobre a dupla origem da escrita: oral e pelo registro. Lavater, ao ‘brincar’ com a abstração de formas tão simples como círculos e retângulos, quando reconta *Chapeuzinho Vermelho*, desafia as combinações dos elementos visuais. Notam-se, nesse jogo sofisticado de formas: complexidade e simplicidade; frag-

⁸ Disponível em: <https://www.arsvalue.com/en/lots/581573/edizioni-d-arte-warja-lavater-le-petit-chaperon-rouge-une-imagerie-d-apres-un-conte-de-perrault-1965>. Acesso em: 20 set. 2024.

mentação e unidade; profusão e economia na superfície plana do suporte papel.

A matriz que gerou a obra impressa e comercializada de Warja Lavater é uma gravura em litografia que apresenta/reconta o clássico *Chapeuzinho Vermelho*, com cores e formas geométricas. Têm-se pontos coloridos (bolinhas), apresentando: Chapeuzinho, na cor vermelha; a floresta, em verde; a Vovozinha, em azul; o Caçador, em marrom e o Lobo, em preto. Fora essa composição, há outros pictogramas (Figura 3), como podem ser contemplados a seguir.

Figura 3 – Legenda (pictogramas) para *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), de Warja Lavater



Fonte: acervo da autora.

Em 2019, o artista gráfico-visual e curador Marconi Drummond⁹ amplia e transporta a narrativa visual de Lavater para o suporte pa-

9 Marconi Drummond Lage (Itabira/MG, 1964) também é designer e professor. Em 1983, frequentou a Escola Guignard, em Belo Horizonte. Graduiu-se em Belas Arte pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), dando ênfase à gravura. Desde 2006, é curador do Museu de Arte da Pampulha/BH, cidade onde vive e trabalha. Assinou inúmeros projetos curatoriais e expografias. Foi diretor da Escola de Arte da Fundação de Arte de Ouro Preto/MG. Em parceria com o irmão Marcelo Drummond, assinou numerosos projetos editoriais, quase todos ligados a instituições culturais. (N.A.).

rede, ocupando, com bolinhas de madeira e legendas móveis 15 m de uma das galerias da Exposição *CRIA_experiências de invenção* /BH¹⁰. Se a obra impressa permite que a/o leitor/a construa uma imagem mental da leitura de *Chapeuzinho Vermelho*, página a página, tem-se, na transposição feita por Drummond, a visada total da obra na parede da galeria. Todavia, não se trata de economia da temporalidade (página à página do livro impresso pela transposição na parede), mas de uma aposta no efeito lúdico (fácil adesão) e na experiência sensorial e interativa da relação corpo x espaço. Embora o envolvimento (recepção) se dê de maneira visual-temporal, em ambos os suportes, no caso da obra exibida em 15 m de parede (Figura 4), o leitor-espectador está diante de uma grande escala. Nessa relação, contudo, somam-se e amplia-se camadas sensoriais.

Figura 4 – Legendas móveis de Marconi Drummond para *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), de Warja Lavater. Exposição *CRIA_experiências de invenção* (Galeria do Centro Cultural Minas Tênis Clube, BH, 2019)



Fonte: acervo da autora.

10 Posteriormente, a exposição foi realizada nas sedes do Sesc FIESP/SP, Sesc Piracicaba, Sesc Sorocaba e Sesc Bauru. (N.A.).

Ao ‘brincar’ de transmidar o texto semiótico de Warja Lavater, Drummond não somente impactou o leitor-espectador, como alterou o modo de leitura¹¹, considerando a visão (linha do horizonte) do humano e sua relação física com o objeto da galeria. Se, na obra impressa, a leitura evoca estar-se sentado, agachado ou encurvado, na obra da parede, a frontalidade é quase um choque à visão e corrobora a fruição. Nas palavras do curador: “o livro transportado para a espacialidade da galeria estabelece uma relação física, corporal com o público pela escala”¹².

Nessa supremacia de bolinhas coloridas em grande dimensão, na galeria de arte, ‘transmidiada’ em ‘objeto pictural’, operou-se o conceito de ‘arte expandida’ (arte contemporânea) ao se mudar o suporte/pictorialidade sem mesmo alterar a essência da obra geratriz (obra-fonte). Inclusive, Marconi e sua equipe expandem a relação da letra e da imagem em toda a exposição e criam legendas móveis [tabuletas] (Figuras 4 e 5), que identificam a adaptação de *Chapeuzinho Vermelho*, e com as quais o leitor-espectador pode ‘jogar’, intercalando-as, remontando-as e as respondendo: “Leia” / “Imagina” / “Você já escreveu sem letras?” (Figura 5).

11 “Desse pressuposto decorre a afirmação do signo como produtor de valores semânticos e/ou sonoros variáveis, pois ele depende estruturalmente de seu contexto, de seu espaço físico, de sua superfície, como se pode constatar com o ideograma, caracterizado por sua flexibilidade visual e verbal, em oposição à rigidez da escrita alfabética” (Christin, 2006, p. 19).

12 Drummond, Marconi. *Chapeuzinho vermelho*, uma experiência de transcrição gráfica: do livro impresso à parede. Belo Horizonte, 3 jul. 2021. YouTube: Cássia Macieira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7PibooVXIKw>. Acesso em: 29 out. 2024.

Figura 5 – Legendas móveis de Marconi Drummond para *Le Petit Chaperon Rouge* (1965), de Warja Lavater. Exposição CRIA_experiências de invenção (Galeria do Centro Cultural Minas Tênis Clube, BH, 2019)



Fonte: acervo da autora.

Ademais, pode-se considerar que, ao transmediar a obra de Lavater da mídia impressa para a mídia objeto de parede (Figura 6), o curador logrou ampliar a contemplação retiniana como agudeza, afirmando a iconicidade da escrita – conceito recorrente na CRIA¹³. Na figuração a seguir ou ‘agrupamento de bolinhas’ bem mimetizadas (ampliadas na parede), de onde a/o leitor/a ‘intertextual’ acessa a leitura, têm-se novas camadas sinestésicas.

13 “[Para a qual] eu ‘desenhei’ um projeto curatorial para criança (para criança e para todas as idades). É bom que se diga e que foi apresentada na Galeria do Minas Tênis Clube, em Belo Horizonte [...]. A gente sabe que aquele espaço da galeria do Minas seria [...] o zoológico de BH [na planta de Aarão Reis, que projetou a cidade]. E eu achei muito divertido recuperar essa história e ‘habitar’, também, a fala, e com a fisionomia, com os trejeitos, enfim, com o corpo de alguns bichos. Drummond, Marconi. *Chapeuzinho vermelho*, uma experiência de transcrição gráfica: do livro impresso à parede. Belo Horizonte, 3 jul. 2021. YouTube: Cássia Macieira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7Pi0ooVXIKw>. Acesso em: 29 out. 2024.

Figura 6 – As duas obras, de Lavater (primeiro plano) e Drummond. Exposição CRIA_experiências de invenção (Espaço de Exposições do Centro Cultural FIESP, São Paulo, 2023)¹⁴



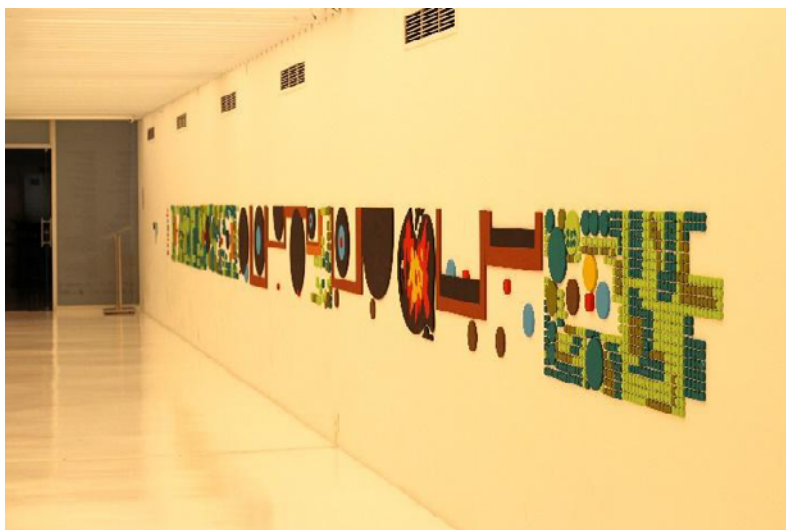
Fonte: Sesc SP¹⁵

No modo de recepção, o leitor-espectador interage e acessa outras camadas de sentidos, permitindo-lhe vivenciar o diálogo entre a literatura e as artes plásticas (Figura 7) e, claro, entre as outras obras presentificadas na exposição em questão.

14 Exposição CRIA_experiências de invenção. São Paulo, 14 set. 2022–29 fev. 2023. Espaço de Exposições do Centro Cultural FIESP (CCF). Disponível em: <https://www.sesisp.org.br/cultura/cria-experiencias-de-invencao-chega-ao-centro-cultural-fiesp>. Acesso em: 29 out. 2024.

15 Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/editorial/cria/>. Acesso em: 29 out. 2024.

Figura 7 – Obra de Marconi Drummond. CRIA_experiências de invenção (Galeria do Centro Cultural Minas Tênis Clube, BH, 2019)



Fonte: acervo da autora.

Nessa narrativa recontada e colorida – de repetição de formas (ou signos), de ‘reação estético-criativa’, e fruto da transposição da obra-fonte –, há uma experiência tátil-visual (como a oferecida por Lavater), acrescida de um impacto majestoso e de qualidade intermediática, oportunizando infinitos diálogos subjetivos e coletivos. Entretanto, é bom ressaltar que as mídias e suas diferentes materialidades estão presas ao gesto primevo da origem da escrita, como apresenta Liliane Louvel (2012):

Se a escrita e a pintura estão ligadas desde as origens pelo desenho, pela marca escritural, pelo traço, é porque o rastro de um gesto é também o de uma voz, a escrita fonética representando a *phoné*, dando forma à primeira representação mimética. O que ouvimos, a voz, também está ligada ao desenho (o contorno) aquilo que *vemos*. Triunfo da sinestesia (Louvel, 2012, p. 65).

Louvel parece afirmar a importância do suporte como o fez Christin, lembrando que, para esta, a imagem exerceu um papel determinante na escrita, e cuja função não se restringia a transcrever o discurso oral: ao reproduzir a palavra (veículo gráfico), a imagem ganhou visibilidade própria. Portanto, pode-se afirmar que, na ausência da escrita, tem-se a coexistência de três reações estéticas: ver, decifrar (devorar) e narrar (recontar, mesmo que silenciosamente).

O curador e artista visual Marconi Drummond, em sua reação criativa diante da obra de Lavater, opera como criador e inventivo ao substituir o suporte livro pelo suporte parede, proporcionando aos leitores um novo modo de recepção que devido ao ineditismo e à pluralidade narrativa – alude-nos à concepção de “prazer do texto” (Barthes, 1987). Dentre outras reivindicações, Barthes anuncia a capacidade do texto de produzir sentidos múltiplos e renováveis, os quais mudam de leitura a leitura.

No contexto inovador e inventivo da *CRIA_experiências de invenção*, o curador e artista é, também, testemunha-narrador, quando ouve os participantes-leitores ‘remontarem a história’, cada qual à sua maneira (plurinarrativa ou narrativa infinita), em voz alta (por vezes, em silêncio), confirmando a ‘experiência potente’ da escritura. Ali, já não era o livro-sanfona de Lavater, mas a obra Lavater-pintura-CRIA. Afinal, é inelutável criar analogias entre as obras que se nos apresentam, e é particularmente provocativo quando se tem o mesmo objeto polissêmico e multimodal – potente/latente de dobras e desdobras.

Ao contrário de inúmeras exposições que afirmam truísmos e pensamentos, na Exposição CRIA, Drummond conversa com o leitor-espectador-participante e dispara variados sentidos com os jogos verbais das tabuletas móveis. Ele amplia, muda o suporte e ‘des-sanfona’ a obra, planificando-a, mas sem obliterar os ritmos, movimentos e os baixos-relevos coloridos.

Warja Lavater prefere a ‘dobra’ enquanto Marconi Drummond, a ‘desdobra’ prazerosa, pois “quanto mais uma história é contada de uma maneira “[...] eloquente, sem malícia, num tom adocicado, tanto mais fácil é invertê-la, enegrecê-la, lê-la às avessas [...]” (Barthes, 1987, p. 44). Como *designer* gráfico e artista visual Marconi Drummond sabe que o ‘livro nasce da dobra’¹⁶ e na sua subversão criativa inverte a ordem e agiganta a obra de Lavater.

A dobra é o gesto repetido de se dobrar ao meio, testando a resistência e desafiando a anatomia. Ainda, pode ser uma “forma de atuar”, do ato físico de dobrar e redobrar o corpo ao meio e de múltiplos jeitos, segundo Deleuze (1991). Também é aquele corpo que nasce nos diferentes ambientes e a eles sempre volta, em ciclos – durante os quais pode criar novas relações, retornando diferente de quando saiu. Drummond dignifica a ‘dobra-obra’ de Lavater ou “a dobra que vem de fora” e, ao exibi-la e oferecê-la ao embate, presenteia os leitores-espectadores com a oportunidade de produzir subjetividades. Tanto Marconi quanto Lavater são antitagarelas barthesianos porque não buscam “uma simples necessidade de escritura [...]” (Barthes, 1987, p. 9). Drummond prefere os desafios curatoriais, como nos textos provocantes das tabuletas, aludindo à obra *Chapeuzinho Vermelho*: “Que cores têm seus caminhos imaginados?”; “Você já ouviu o som das letras?”; “Como desenhar com letras?”; “Como escrever com imagens?”.

Dessa forma, a escrita é adicionada à narrativa não verbal, mas num lugar que inaugura, no leitor-espectador, uma inventividade pictural. A “predominância de ‘marcadores’ da picturalidade, aquilo que faz com que uma imagem seja artística, seja um artefato, será irrefutável [...]” (Louvel, 2006, p. 195). É que toda a experiência pictural está sempre acompanhada da escrita. Daí, pode-se aventar que o entrelaçamento que Drummond realiza, na Exposição CRIA, é uma ‘pluralidade de textos’ (semióticos), e que as perguntas (legendas) ‘adezem-se’ ao pictural numa relação icônica.

16 Frase citada pelo ilustrador brasileiro Odilon Moraes em uma das suas oficinas.

A crítica e estudiosa dos Estudos Intermídias, Irina Rajewsky, na obra *Potenciais possíveis: a transmedialidade e a cegueira midiática da narratologia (clássica) e suas implicações para abordagens transmidiáticas*, defende que a **transmedialidade** faz referência à “transferência, transformação e transgressão” das mídias (Rajewsky, 2024). A crítica difere intermedialidade de transmedialidade:

Simplificando, eu distinguiria entre *intermedialidade*, como relações entre mídias (por ex. interações midiáticas, ações recíprocas ou interferências), e *transmedialidade*, apontando para fenômenos que *aparecem* através das mídias. Isso significa que fenômenos transmidiáticos (sincrônica ou diacronicamente) se manifestam ou são observáveis de maneira semelhante numa variedade de mídias. Assim, de certo modo, podemos falar de ‘fenômenos viajantes’ (Rajewsky, 2024, p. 205).

Em *O conceito de transmedialidade e um exemplo: repetição através das mídias*, Wolf (2024, p. 185) esclarece: “eu uso a ‘intermedialidade’ no sentido amplo como um termo flexível que se aplica a qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia”. E discorre sobre o significado do termo para Rajewsky:

Uma qualidade de fenômenos que aparecem em mais de uma mídia sem serem específicos destas, ou vistos como tal, ou tendo como origem qualquer mídia. É assim, uma noção criada para a comparação entre as mídias e se refere à qualidade de ‘conceitos viajantes’, que lhes permite serem realizados em várias artes, mídias ou gêneros específicos de mídia (Wolf, 2024, p. 184).

Para o crítico e pesquisador intermídia Werner Wolf (2024), a transmedialidade é constitutiva da intermedialidade, ao passo que Rajewsky a considera uma dinâmica ‘intimamente relacionada’

(Wolf, 2024, p. 184). Isto posto, a crítica acresce que a intermedialidade e a transmedialidade não são opostas, e sublinha que ambas se relacionam “como indubitavelmente se sobrepõem em ‘áreas cinzentas’” (Rajewsky, 2024, p. 206). A autora atenta para as diferenças entre os termos, enfatizando que a transmedialidade pode se distinguir da intermedialidade no que diz respeito “às suas perspectivas implícitas sobre as práticas midiáticas” (Rajewsky, 2024, p. 206). Certamente, o curador-inventor Marconi Drummond da *CRIA_experiências de invenção* operou o fenômeno ‘transmídia’ por transferir, transformar e transgredir e encantar a todos com *Le Petit Chaperon Rouge* na modalidade pintura-expandida.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

CHRISTIN, Anne-Marie. A imagem enformada pela escrita. In: ARBEX, Márcia. (org.). **Poéticas do visível**: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006, p. 63-105.

CHRISTIN, Anne-Marie. **Poétique du blanc**. Vide et intervalley dans la civilization de l’alphabet. Paris: Librairie Philosophique, 2009.

CLÜVER, Claus. Inter Textus /Inter Artes /Inter Media. **Aletria: Revista de Estudos da Literatura**. Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 11-41, jul./dez. 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18067>. Acesso em: 20 de nov 2024.

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG**. Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493> . Acesso em: 29 out. 2023.

DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o barroco. São Paulo: Papirus, 1991.

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira *et al* (org.). **A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2020.

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira *et al* (org.). **Intermedialidade: cinema e adaptação. Palavra e imagem. Transmidia(lidade)**. Montes Claros: Unimontes, 2024, p. 200-220 (E-book).

DRUMMOND, Marconi. **Chapeuzinho vermelho**, uma experiência de transcrição gráfica: do livro impresso à parede. [Entrevista cedida a] Cássia Macieira. **YouTube**: Belo Horizonte, 3 jul. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7PibooVXIKw>. Acesso em: 29 out. 2024.

ELLESTRON, Lars *et al*. **Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade**. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2017.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

HOEK, Leo. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. *In*: ARBEX, Márcia. (org.). **Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006, p. 167-190.

LAYATER, Warja. **Le Petit Chaperon Rouge: une imagerie d'après un conte de Perrault**. Paris: Maeght, 1965.

LOUVEL, Liliane. A descrição “pictural”. Por uma poética do iconotexto. *In*: ARBEX, Márcia. (org.). **Poéticas do visível. Ensaios sobre a escrita e a imagem**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006, p. 191-220.

LOUVEL, Liliane. Nuanças do pictural. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. (org.). **Intermedialidade e Estudos Interartes**. Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p. 48-69.

O’SULLIVAN, S. Fold. *In*: PARR, A. **The Deleuze Dictionary Revised Edition**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, p. 107-108.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. (org.). **Intermedialidade e Estudos Interartes**. Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p. 17.

RAJEWSKY, Irina. Potenciais possíveis: a transmidialidade e a cegueira midiática da narratologia (clássica) e suas implicações para abordagens transmidiáticas. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira *et al* (org.). **Intermedialidade: cinema e**

adaptação. Palavra e imagem. Transmidia(lidade). Montes Claros: Unimontes, 2024, p. 200-220 (E-book).

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro Infantil Ilustrado**. A arte da narrativa visual. São Paulo: Rosari, 2013.

WOLF, Werner. O conceito de “Transmidialidade” e um exemplo: repetição através das mídias. *In*: DINIZ, Thaís Flores Nogueira *et al* (org.). Intermidialidade: cinema e adaptação. Palavra e imagem. Transmidia(lidade). Montes Claros: Unimontes, 2024, p. 183-199 (E-book).

Capítulo 6

BARBAZUL DE ANABELLA LÓPEZ: TRANSMIDIAÇÃO IMAGÉTICA DE MISTÉRIO E SUSPENSE

Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi
(Universidade Federal de São Paulo–UNIFESP)

Maristela Gonçalves Sousa Machado
(Universidade Federal de Pelotas–UFPeI)

Considerações iniciais

“Barba Azul” de Charles Perrault, conto em prosa publicado em *Histórias do tempo antigo com moralidades ou Contos de Mamãe Gansa* (1697), está entre os contos de fadas mais conhecidos mundialmente. Esse sucesso se reflete em suas adaptações; segundo Jack Zipes (2011 p.72), nos últimos quatro séculos o conto foi adaptado em diferentes suportes tais como ópera, teatro, poesia, rádio, romance, livros infantis, histórias em quadrinhos, cinema e artes digitais.

O conto narra a história de um homem rico, cercado por uma aura de repulsa causada por sua estranha barba, e de sua esposa curio-

sa. Texto canônico integrante do programa francês das *Agrégations*¹ de Letras Modernas e Letras Clássicas de 2022 (pelo *Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports*, 2021, s/p–Ministério da Educação Nacional, da Juventude e dos Esportes), esse conto, composto no período do classicismo francês, ainda hoje marca presença na mídia e, ao redor do mundo, atrai consumidores dos mercados editorial e audiovisual.

No Brasil, “Barba Azul” tornou-se um fenômeno editorial a partir de 2005, através de quinze traduções literárias novas, reeditadas e de transposições para livros ilustrados e literatura de cordel (Machado; Ramazzina-Ghirardi, 2021, p.347). Todas essas obras levam a uma pergunta intrincada: em se tratando de uma poderosa personagem mítica com forte presença em diferentes mídias, como lidar com o desafio de engajar um receptor que provavelmente já conhece a história ou parte dela?

Um exemplo desse fenômeno mundial é o livro ilustrado *Barbazul* criado por Anabella López, publicado na Argentina em 2013.² O projeto gráfico dessa adaptação instiga a curiosidade do receptor desde sua capa, na qual aparece o torso e a cabeça de um monstro com barba azul. A combinação de ilustrações com o texto, que conta com espaços vazios, contribui para produzir efeitos de suspense e terror que remetem à crueza do original.³ Em uma entrevista, a autora expressou o seu desejo de provocar novas reflexões sobre o mito: “[n]ovos cami-

1 O Exame da Agregação é um exame de recrutamento dos professores que irão lecionar no Ensino Médio, em cursos preparatórios para o ingresso em universidades, nas universidades e nas grandes instituições de ensino. É o único exemplo no mundo de um corpo que está presente tanto no segundo grau quanto no superior. No original: “*Le concours de l’agrégation est un concours de recrutement de professeurs destinés à enseigner au lycée, dans les classes préparatoires, les universités et les grandes écoles. C’est le seul exemple dans le monde d’un corps qui soit présent à la fois dans le second degré et dans le supérieur*”.

2 Lançado em 2017, no Brasil, com tradução de Susana Ventura. O livro recebeu o selo Distinção do prêmio Cátedra 10 da UNESCO PUC-Rio em 2017 e o prêmio da Fundação Nacional do Livro Infantojuvenil de 2018 na categoria de melhor tradução/adaptação/reconto.

3 Ver em Aletria Editora. *Barbazul*. (s.n.). Disponível em < <https://www.aletria.com.br/AL8940> > Acesso em: 23 out. 2024.

nhos, novas respostas em tempos diferentes, em situações muito diferentes. São arquétipos que vão se repetindo, como a Pina Bausch fala no sentido de repetir, repetir, repetir até que algo diferente apareça” (López, 2018, n.p.).

Este capítulo, através de “novos caminhos, novas respostas”, investiga a transformação do texto literário “Barba Azul” (1697) em linguagem visual no livro ilustrado *Barbazul* (2017) tomando por base a teoria de Elleström (2017, 2021) sobre adaptação, transmidiação e representação.

Segundo Elleström, “[o] ato de transmidiar, transformar e adaptar têm em comum o fato de envolverem a permanência e a exclusão de alguns dos elementos e a inclusão de algo novo” (Elleström, 2017, p.178). O capítulo se divide em três seções além das considerações iniciais e finais. Na primeira seção, é apresentado um levantamento de elementos paratextuais de *Barbazul* que antecipam algumas informações relevantes para o receptor. A segunda seção apresenta o modo como algumas passagens do conto são compreendidas desde a teoria de Elleström. A terceira seção faz um cotejo da cena da entrada no gabinete proibido no conto de Perrault e no livro ilustrado.⁴

O paratexto de *Barbazul* (2017): o estranhamento à primeira vista

Como inicialmente apontado, o conto “Barba Azul” (1697) narra a história de um homem cruel que possui uma assustadora barba azul. No início da narrativa, ele propõe casamento a qualquer uma das duas belíssimas filhas de uma viúva de família nobre. O fato de já ter sido casado com outras mulheres cujo paradeiro se desconhecia pesa na relutância das moças em aceitá-lo. No entanto, a riqueza do homem é decisiva para que a filha mais velha aceite o pedido. Um mês de-

4 Uma vez que as páginas de *Barbazul* (2017) não são numeradas, pode-se “folheá-lo” através de Aletria Editora. *Barbazul*, de Anabella López. YouTube, 29 de março de 2020. (0:10 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aZxcPG8gOhU&t=7s>. Acesso em: 23 out. 2024.

pois do casamento, Barba Azul parte em viagem e deixa todas as chaves da mansão com a esposa. Só a proíbe veementemente de abrir um certo quarto. Não resistindo à curiosidade, ela descobre os corpos de várias mulheres mortas degoladas. Em choque, deixa cair a chave mágica do quarto proibido no chão ensanguentado e tenta em vão limpar a indelével mancha de sangue. Ao retornar, Barba Azul descobre imediatamente a desobediência da esposa e declara que vai matá-la. Com a ajuda de sua irmã, a esposa ganha tempo até que seus dois irmãos cheguem e matem o terrível esposo. Herdeira de toda a riqueza, a viúva usa sua fortuna para ajudar a família e para se casar com um bom homem.

Sem animais falantes, fadas ou calçados mágicos, o realismo do conto de Perrault é quebrado apenas por um elemento maravilhoso: a chave mágica manchada pelo sangue permanente das mulheres assassinadas. A história é contada sem concessões ao explicitar a violência e a crueldade do ogro de barba azul e, diferentemente de, por exemplo, “Chapeuzinho vermelho”, em que não há nenhuma punição pela transgressão da personagem feminina que, apesar de desobedecer a mãe, não sofre qualquer dano definitivo.

O livro *Barbazul*, de López, retoma o conto de Perrault em um livro ilustrado de formato de 21,5 x 31,5 cm, capa dura e encadernação de brochura, com trinta e seis páginas sem delimitação entre texto e ilustração. Mesmo que em proporções variáveis, as imagens reinam absolutas sobre o texto escrito em fundo branco, o que as faz serem apreendidas instantaneamente a cada virada de página. Há cinco páginas duplas totalmente ilustradas, sendo que duas delas são as páginas de guarda coladas na capa e contracapa. Tal configuração imprime um ritmo de leitura permeado por silêncios que tornam mais intensas as passagens de mistério e o suspense da narrativa do conto literário.

Menegazzi e Debus consideram o paratexto dos livros ilustrados como “[...] o conjunto de elementos verbais e não verbais tais como tí-

tulo, nome do autor, dedicatória e ilustrações situados na capa, contracapa, página de rosto, guarda, guarda da quarta capa, folhas de guarda, entre outros” (Menegazzi; Debus, 2018, p.283). Contudo, os autores afirmam que “alguns projetos editoriais contemporâneos têm proposto formas inovadoras para incorporar elementos paratextuais à história” (Menegazzi; Debus, 2018, p. 283). Essa inovação pode ser percebida logo na capa do livro de López pela aglutinação das palavras que compõem o nome da personagem, o *Barbazul*. O título, apresentado desse modo no paratexto da adaptação e, ainda, associado a uma imagem disforme, difere radicalmente das imagens em outros livros ilustrados, que mostram o assassino junto a mulheres. Essa mudança está relacionada a uma relocalização da identidade da personagem – o homem agora é uma personagem disforme chamada Barbazul.

Ao observar a capa⁵, um dos traços marcantes da arte de López é antecipado: o uso de uma miscelânea de referenciais imagéticos e simbólicos que resulta em imagens originais e insólitas. Barbazul é representado por uma figura corpulenta, desenhada na horizontal, como se estivesse deitado, flutuando, em tons de cinza e branco, com contornos pouco definidos que o fazem levitar em um fundo preto. A personagem veste uma espécie de túnica cinza, longa, larga, de aspecto deteriorado, com mangas compridas e bufantes e gola alta que lembra uma renda. A indicação de uma textura rústica da vestimenta ampla e de estilo industrial contrasta com os dois últimos elementos característicos do vestuário do século XVII.

Com uma cabeça oval, Barbazul apresenta olhos semelhantes a duas cavidades escuras oblíquas; seu nariz é longo, fino, pigmentado de branco e se prolonga até o alto da cabeça. Não se distingue uma boca, mas uma cavidade larga da qual parte, como cascata, uma barba esvoaçante com fios muito longos em tons de azul, cinza, roxo, preto. A ilustração apresenta semelhanças com máscaras tribais, como as máscaras

5 Ver em Aletria Editora. Barbazul. [s.n.]. Disponível em: < <https://www.aletria.com.br/AL8940> > Acesso em: 20 mar. 2024.

africanas “Fang” ⁶ que “são em geral de tamanho grande, com forma alongada, recobertas de kaolin (argila branca de grãos finos) porque o branco é a cor da morte.” (Art-Africain.Co, s.d., tradução nossa).⁷

A ponta da barba azul, em tons violeta e verde, provoca um *continuum* com o título do livro ilustrado grafado em azul – *Barbazul* –, ao quase tocar sua letra inicial. Imediatamente abaixo, pode-se ler em letras pouco perceptíveis (pequenas e com uma cor que se confunde com a da fundo da imagem de capa) “[a]daptado e ilustrado por Anabella López”; apenas a letra B do prenome da autora é grafada em azul, contrastando com o pouco destaque das outras letras em cinza escuro. Essa composição cria um efeito sugestivo entre a estranha personagem ilustrada, o título recriado e a criadora da adaptação. A ilustração engendra uma apropriação fusional do texto canônico pela autora (as mesmas letras nos nomes em azul) e sua transformação em um novo produto de mídia, com o apagamento dos termos “adaptado e ilustrado” causado pelas cores das letras e do fundo da capa.

A capa e a contracapa de *Barbazul* complementam-se ao sugerirem o prolongamento do corpo de Barbazul vestido com a túnica cinza que se funde com o fundo preto e confirma a sensação imagética de levitação da personagem. Uma luva branca calça uma pequena mão humana espalmada que se destaca como o único elemento novo introduzido pela contracapa. É a única parte antropomórfica do corpo monstruoso de Barbazul e antecipa a forma idêntica à das mãos de sua esposa, amigas e irmãos no decorrer do conto.

Assim, o receptor visualiza a imagem da personagem principal e reconhece aquela do conto literário original de Perrault, cuja descrição na narrativa limita-se a “[...] esse homem tinha a barba azul: isso o tornava tão feio e terrível que não havia nem mulher nem moça

6 Ver, por exemplo, Centre Pompidou. Masque Fang Anonyme, (Afrique, Gabon) [s.d.] Disponível em: <<https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/cdqaLER>>. Acesso em: 20 mar. 2024.

7 No original: “*Ces masques africains*”; “*sont généralement de grande taille, à la forme allongée. Ils sont recouverts de kaolin (argile blanche au grain fin) car le blanc est la couleur de la mort*”.

que não fugia ao vê-lo” (Perrault, 2009, p.95). Em relação à barba azul da personagem, há muitas suposições de que represente algo anormal e inquietante. Segundo Cabiati (2023), a escolha da cor da barba por Perrault se deu pela associação com *contes bleus* (“contos azuis”, traduzindo-o literalmente), nome que se dava aos contos de fadas na França, sendo o azul a cor do maravilhoso e do inexplicável. Emblemática no conto original, a cor da barba foi mantida na adaptação e apresenta grande destaque em contraste com as cores sombrias usadas em toda a narrativa de López. O azul ganha outros sentidos nesta adaptação que, enquanto linguagem visual, o dissemina por outros elementos da narrativa (sombras, joias, degraus, flores em vasos). Além do azul, duas outras cores completam o modo pelo qual López ressignifica o conto: o vermelho (sangue das mulheres e de Barbazul, flores das lápides das mulheres assassinadas) e o verde azulado (nos fios da barba, nas vestimentas das amigas da mulher).

Aterrorizante, bestial e enigmático, o corpo pesado de Barbazul é fluido e o rosto parece uma máscara que esconde sua verdadeira identidade. Esses fatores imagéticos, reunidos à aglutinação do nome, como anteriormente apontado, estabelecem não só uma nova identidade para a personagem, diversa daquela do conto original, mas criam uma nova personagem. O receptor, a partir da sua memória literária e do seu conhecimento de mundo, das formas e das cores sombrias da capa e da contracapa de *Barbazul* (2017) cria expectativas inquietantes que serão reforçadas pela adição de outros elementos paratextuais.

Ao abrir o livro, o receptor percebe a guarda⁸ e a folha de guarda inteiramente cobertas por um plano fechado com um zoom dos fios da barba azul nas mesmas cores da ilustração da capa. Uma curiosa sensação de uma barreira, de um emaranhado que deve ser transposto para penetrar em um labirinto, em que se pode se enredar ou se per-

8 Entende-se por “guarda de livro” ou “folha de guarda” cada uma das folhas (brancas, de cor, ou estampadas) usadas para reforço e acabamento da encadernação, e que são coladas unindo a capa ao miolo, no início e no fim do volume, isto é, a parte da folha assim dobrada que fica colada a um dos lados internos da capa (Houaiss; Villar, 2001, p.1492).

der, funciona como a entrada que lança o receptor no interior do livro. A guarda da quarta capa e a folha de guarda são idênticas às do início e reforçam a sensação de enclausuramento no espaço narrativo criado pelo livro; é como se a narradora confinasse o receptor dentro de um espaço onírico para envolvê-lo em sensações fantásticas.

Na falsa folha de rosto que se segue, há uma epígrafe e uma dedicatória. A epígrafe “[u]ma longa viagem começa com um único passo” (Lao Tsé)⁹ antecipa o movimento hesitante da esposa do Barba Azul de Perrault quando, no clímax da narrativa, decide entrar no gabinete secreto, determinada a transgredir a proibição do marido:

[a]o chegar na porta do gabinete, ficou um tempo parada, pensando na proibição do marido, e considerando que poderia lhe acontecer alguma desgraça por ter sido desobediente, mas a tentação era tão forte que não conseguiu superá-la: pegou então a chavinha, e, tremendo, abriu a porta do gabinete (Perrault, 2009, p.96).

Já a dedicatória da autora, “[p]ara todas nós, mulheres (A.L.)” insere a adaptação de Anabella López na produção das adaptações do conto feitas por mulheres¹⁰ que buscam denunciar a representação de uma masculinidade bestial e perversa, legitimada pelas sociedades patriarcais. Depois da tensão criada pela figura monstruosa da capa e a teia de fios azuis que é necessário transpor, o receptor encontra uma espécie de alento nesse espaço paratextual que deixa ouvir a sonoridade na voz da autora.

Na folha de rosto que se segue, a imagem sinistra de uma porta preta em forma de caixão, com maçaneta e buraco de fechadura de for-

9 A referência ao taoísmo pode ter sido inspirada por Ursula K. Le Guin (1929-2018), autora americana feminista que se destacou no gênero da ficção científica e foi influenciada pelo pensamento taoísta.

10 Por exemplo, *Barba azul* (2012), de Amélie Nothomb; *O ovo do Barba Azul e outras histórias* (2016), de Margaret Atwood; *O quarto do Barba-Azul* (2000), de Angela Carter e *Mulheres que correm com os lobos* (1992), de Clarissa Pinkola Estés.

mato peculiar evoca a morte e, mais uma vez, a memória do conto clássico é ativada. Em Perrault, ao descobrir a transgressão da esposa à proibição de ultrapassar o limiar representado pela porta do quarto secreto, “Barba Azul” é peremptório: “Deves morrer, minha Senhora” (Perrault, 2009, p.95). Antes, portanto, de ler a parte textual correspondente adaptada por López, o receptor já antecipa pela imagem da porta o perigo mortal associado à esposa.

As informações dos elementos paratextuais de *Barbazul* se entrelaçam no prelúdio da narrativa e seduzem o receptor ao orientar o seu horizonte de expectativas convergentes ou divergentes do conto clássico. A seção que segue, aborda a adaptação vista como uma transmediação para, na sequência, analisar sob essa perspectiva o clímax da narrativa – a cena da entrada da esposa no quarto proibido.

Transmediação: da linguagem verbal ao signo visual

O processo de adaptação dos contos de fadas como matriz textual para novas configurações em diferentes mídias tem no livro ilustrado uma de suas transposições mais clássicas. A primeira versão ilustrada de que se tem notícia do conto “Barba Azul”, de Charles Perrault, é um manuscrito anônimo de 1695 que data de antes da publicação do conto na França, em 1697, e se encontra em *The Morgan Library and Museum* de Nova York.¹¹

Na perspectiva dos estudos de Intermidialidade, a adaptação é considerada uma transformação midiática e a análise das narrativas textual e imagética é conduzida sob a perspectiva de sua função como mídia, desde o produto de origem até o produto final. O objeto pelo qual a mídia é materializada é denominado por Elleström “produto de mídia” que são “entidades por meio das quais o valor cognitivo é trans-

11 CORSAIR ONLINE COLLECTION. **The Morgan Library and Museum.** Catalog Literary and Historical Manuscript-bound. La Barbe Bleue conte. s.d. Disponível em: https://www.the-morgan.org/sites/default/files/images/collection/download/143572v_0069.jpg. Acesso em: 20 mar. 2024.

ferido entre mentes em comunicação” (Elleström, 2021, p.64). O conto “Barba Azul”, de Charles Perrault (1697), representa aqui a mídia fonte cuja essência é recriada em uma mídia destino, o novo produto de mídia *Barbazul* (López, 2017). Esse processo se revela uma transmídiação, isto é, processo em que “uma mídia é midiada novamente, e um novo produto de mídia se revela” e “ressignifica o anterior, o texto fonte, operando uma mudança em que a moldura narrativa é conservada” (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 17).

Segundo Elleström, a “adaptação, entendida como um fenômeno de mídia e não como ajuste ou aclimatização de qualquer coisa, é, sem dúvida, um tipo de transformação midiática” (Elleström, 2017, p. 203). A adaptação consiste em “um produto de mídia destino *representando novamente* certas características de um produto de mídia fonte” (Elleström, 2017, p.224-225, *itálico do autor*) através de “um processo de ressignificação centrado na transferência de traços de mídia a partir de um produto de mídia para outro, diferente” (Elleström, 2017, p.224).

Elleström propõe quatro tipos de modalidades das mídias – “fundamentos essenciais de todas as mídias, sem os quais a midialidade não pode ser compreendida” (Elleström, 2017, p. 58): material (modo físico), espaçotemporal (largura, altura, profundidade e tempo), sensorial (sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato) e semiótica (representação). Com o mapeamento das modalidades das mídias sob a perspectiva da Intermidialidade, é possível investigar o modo pelo qual uma obra é novamente midiada e como se dá a materialização desse novo produto.

Nas mídias aqui evocadas, o conto literário e o conto ilustrado, a modalidade material é representada pelo livro físico. A modalidade espaço-temporal é significada espacialmente pelo tamanho dos livros e pelo espaço virtual criado pelas narrativas; o tempo é percebido pelo receptor através do momento em que ele tem contato com as mídias e pelo tempo criado pelo sistema narrativo de cada uma das mídias.

A modalidade sensorial é ativada pelo tato (contato com o livro) e pela visão (leitura nas duas mídias). A última modalidade, a semiótica, tem como função criar sentido através da construção do sistema sógnico e da reserva sensorial do receptor. No conto, o sistema sógnico é composto exclusivamente pela linguagem verbal e no livro ilustrado pela combinação das linguagens verbal e imagética. No processo de transmediação “o conceito de mediação realça a realização material dos produtos de mídia”, enquanto que “o conceito de representação realça a concepção semiótica da mídia” (Elleström, 2021, p.66).

Com o objetivo de compreender o novo significado que López imprime à mídia fonte, busca-se examinar como a *representação* é estruturada no novo produto de mídia. Segundo Elleström, a representação “é um fenômeno semiótico que deve ser entendido como o cerne da significação”, que o pesquisador delimita “à forma como os humanos criam valor cognitivo na comunicação” (Elleström, 2021, p.65). A *representação* é realizada através de um sistema sógnico cujo resultado produz sentido na mente de um receptor ao entrar em contato com um produto de mídia. De acordo com Elleström, “[d]izer que um produto de mídia representa algo é dizer que ele provoca um certo tipo de interpretação” (Elleström, 2021, p.65).

Para a constituição da *representação*, Elleström propõe três aspectos principais: “ilustração” (representação com base na similaridade), “indicação” (representação com base na proximidade), “descrição” (representação com base em hábitos ou convenções). Em geral, um desses aspectos se revela predominante em uma mídia. “Barba Azul”, de Perrault é elaborado exclusivamente por um texto verbal escrito e como “na maioria dos textos escritos, as funções sógnicas simbólicas das letras e das palavras dominam o processo de significação” (Elleström, 2017, p.71).

No livro ilustrado *Barbazul*, a linguagem verbal é combinada com formas visuais que, no seu modo de significar, indicam semelhan-

ça entre o que está representado e o mundo real. Além de desenhos que aproximam os fatos de momentos cotidianos de um casal – o encontro, as festas, a conversa com amigas etc. –, outros elementos chamam a atenção na ressignificação através da *ilustração* e da *indicação*. A primeira ilustração da narrativa, por exemplo, representa em uma página de fundo preto os rostos de Barbazul e das duas irmãs que são apresentadas pela mãe como possíveis esposas. O desenho dos rostos, por meio de *ilustração*, consegue estabelecer uma similaridade com máscaras (o que já havia sido introduzido pela ilustração da capa). O desenho sugere um baile de máscaras em que as pessoas dançam e se divertem, mas desconhecem a identidade do parceiro. Neste caso, a identidade de Barbazul, cercada de mistérios.

Além da ilustração, a evocação predominante das cores azul, preto e cinza retoma e matiza a essência da narrativa da mídia fonte e funciona como um forte apelo imagético associado aos desenhos. A cor azul, além de estar presente em quase todas as ilustrações, tem grande recorrência nesta mídia, visto que está presente no título da obra recriado através do amálgama Barbazul – o azul não é apenas um qualificativo. Segundo Georges Lanoë-Villène (2010), deve-se considerar três tonalidades do azul em sua simbologia: azul escuro, azul pálido adicionado da cor verde, azul claro. O azul escuro, “tingido às vezes de violeta”, segundo Lanoë-Villène, representa o “emblema da zona infernal da Trimourti (Lanoë-Villène, 2010, p.53, tradução nossa)¹². O autor completa esse raciocínio ao dizer que “[n]a ordem moral, o preto e o azul escuro são como se hieróglifos naturalmente representassem o Espírito do mal, a Escuridão e o erro” (Lanoë-Villène, 2010, p.53). Além disso, o preto, por *indicação*, é associado à cor do luto no mundo ocidental. Lanoë-Villène aponta que “o violeta e, às vezes, o azul escuro têm a mesma significação na ordem social” (Lanoë-Villène, 2010, p.151). Logo, a paleta de cores escolhida por López, ressignifica o conto

12 Divindade suprema composta pelos três principais deuses do hinduísmo: Brahma, Vishnu e Shiva, que simbolizam respectivamente a criação, a conservação e a destruição.

de Perrault ao trazer para imagens coloridas por tons de azul, preto e violeta a ideia de escuridão, erro, morte.

Na próxima seção, a cena da esposa no quarto proibido – acontecimento presente em todas as adaptações do conto que se tem notícia até o momento – será analisada a partir do conceito de *representação* (Elleström, 2017). Através do cotejo do episódio na mídia fonte e na mídia destino, busca-se identificar semelhanças e diferenças para compreender como se dá a produção de sentido, a *representação*, na nova mídia.

A chave e a entrada no quarto proibido: a ressignificação da transgressão

Em Perrault, o episódio da entrada da esposa no quarto proibido é antecedido pela ação de Barba Azul que, antes de partir em viagem, entrega todas as chaves da mansão à esposa com uma recomendação aterradora em relação à chavinha que abre um gabinete do andar térreo: “podes abrir tudo, ir por toda a parte, mas, quanto a este gabinete, proíbo-te de entrar nele e de tal forma proíbo eu, se te acontecer de abri-lo, não há nada que não possas esperar da minha cólera” (Perrault, 2009, p. 96).

Essa cena do conto está entre as quatro ilustrações de “Barba Azul”¹³ que Gustave Doré realizou em 1861 na obra *Les Contes de Perrault illustrés par Gustave Doré*, publicado em 1861 (PERRAULT, 2017). De aparência bestial, estatura elevada, a imagem mostra um ogro com barba abundante que parece uma extensão do enorme casaco de pele que lhe cobre o corpo; a imagem se completa com um chapéu com uma imensa pena de pássaro. Esse ser mira fixamente a esposa com olhos de abutre e com uma mão descomunal, enquanto lhe entrega a chave do quarto proibido. Seu aspecto monstruoso con-

13 Ver BNF GALLICA. Illustrations des contes de Perrault/Gustave Dorée dess.; Disponível em: <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b2200191h/f38.item.r=Illustrations%20de%20Les%20Contes%20de%20Perrault%20Gustave%20Dor%C3%A9,>>>. Acesso em: 20 out. 2024.

trasta com a aparência subjugada da jovem cuidadosamente vestida, penteada e enfeitada com brincos.

Ao cotejarmos o desenho de Doré com uma das ilustrações¹⁴ de López, há semelhanças inequívocas: ambos os autores apostam em uma estética do grotesco e do simbólico, mesmo que, na obra de López, o aspecto híbrido da personagem principal tenha sido radicalizado pelo corpo disforme e o rosto com aspecto de máscara tribal. Nos dois casos, temos a presença da personagem feminina diante da imagem do masculino que personifica o poder. No livro ilustrado *Barbazul*, a personagem olha fixamente a esposa e toca a sua cintura com uma mão já identificada como a única parte antropomórfica do corpo. O mesmo contraste se produz nas duas ilustrações: a força, a corpulência e o olhar intimidadores contrapõem-se à delicadeza dos traços, à feminilidade codificada da esposa com penteado elaborado, brincos e vestido branco acinturado de tecido transparente (vestimenta identificada com tendências românticas dos vestidos de noiva – Liu, 2022, p.46).

A cena que antecede o clímax da narrativa e introduz a chave mágica é ressignificada em *Barbazul* com algumas modificações em relação à obra fonte: “[e]sta é a chave do quarto proibido e ela é um precioso instrumento mágico: se você abrir aquela porta, não haverá nenhuma maneira de fazer com que esta chave se cale” (López, 2017, n.p). A esposa sabe de antemão que se trata de uma chave mágica que denunciará a quebra do interdito. No conto literário, a descoberta desse poder só acontece quando a heroína tenta, inutilmente, limpar a chave, que havia sido manchada pelo sangue das mulheres mortas no quarto proibido. No livro ilustrado, o próprio Barbazul já adverte, ao entregar à esposa a chave, que ela é mágica.

A valorização do único objeto mágico do conto de fadas de Perrault se materializa no livro de López através da ilustração em preto de uma

14 Ver a segunda ilustração (2/5) em Aletria Editora. *Barbazul*. Disponível em <<https://www.aletria.com.br/AL8940>> Acesso em: 25 set. 2024.

chave que aparece duas vezes no espaço em branco abaixo do texto verbal da página: antes e depois da página da entrada da esposa no quarto proibido. Na primeira aparição, a chave se situa ao lado da imagem da mulher subindo a escada que leva ao quarto. No segundo momento, ao lado do rosto horrorizado da mulher diante de algo que não está no campo visual do receptor. É interessante observar que a chave aparece apenas nesses dois momentos e nunca é vista nem nas mãos de Barbazul, nem nas mãos da esposa. A linguagem textual completa a *representação* espacial da chave em relação ao momento em que a esposa a possui em mãos: “[a] tentação era tão forte que não pôde resistir. Parou por um instante, olhou para chave com medo e tremendo abriu a porta” (López, 2017, n.p).

Em seguida, a localização do quarto proibido é representada verbal e visualmente. A ilustração¹⁵ mostra a heroína escalando uma grande e íngreme escadaria em direção à luz azul de uma janela enquanto o texto verbal completa: “[d]ominada pela curiosidade, não hesitou e subiu as antiquíssimas escadas. Eram centenas de degraus e dezenas de andares, mas correndo, em minutos, chegou à porta do quarto proibido” (López, 2017, n.p). No conto de Perrault, o quarto “fica no fim da grande galeria dos aposentos do andar térreo” e possui “uma escadinha escondida” (Perrault, 2009, p. 96). Apesar do esforço da esposa, em cada uma das mídias, ser representado diferentemente, pode-se observar a semelhança de sua chegada ao lugar proibido. No conto de López, a escada representa a intermediação entre a condição da esposa antes e depois de entrar no quarto. Ainda que haja a representação de uma escada árdua a ser escalada no livro ilustrado, a esposa chega “em minutos [...] à porta do quarto proibido” (López, 2017, n.p). Em Perrault, a intermediação está feita pela grande galeria que deve ser atravessada.

15 Ver Pantuflas Libros. Barbazul. Adaptação de Anabella López. Disponível em: <https://pantuflaslibros.com/productos/barbazul-adaptacion-de-anabella-lopez/#product-gallery-2>. Acesso em: 20 set. 2024.

Após essa cena, tem início o clímax da narrativa perraultiana – a entrada no quarto proibido e a descoberta do segredo de Barba Azul. Esse momento representa uma reviravolta no conto, a inserção de um fator inesperado que abala a progressão da narrativa e muda o desenvolvimento do percurso esperado. No conto, a descoberta é precedida por um certo suspense provocado pela escuridão do aposento:

De início, não viu nada, porque as janelas estavam fechadas; depois de alguns instantes, começou a ver que o assoalho estava todo coberto de sangue coagulado e que esse sangue refletia os corpos de várias mulheres mortas e dependuradas ao longo das paredes (eram todas as mulheres com quem Barba Azul havia casado e que havia degolado uma depois da outra) (Perrault, 2009, p. 96-97).

O horror com o qual o leitor se depara na cena descrita é ressignificado no livro ilustrado por uma página dupla que está estrategicamente situada na metade do livro de López. As cores vermelho e preto tomam toda essa página dupla central. Esta é a única ilustração do livro em que a cor azul é totalmente excluída. O preto, associado ao vermelho, como já indicado, pode provocar a sensação do mal, da escuridão, do erro, da morte. Já o vermelho, segundo Heller, tem seu “simbolismo [...] marcado por duas vivências elementares: o vermelho é o fogo e o vermelho é o sangue” (Heller, 2013, p.53). Segundo a pesquisadora, o vermelho pode causar “a ação psicológica e simbólica do sangue” e representa “a mais forte das cores”, a “força, a vida” (Heller, 2013, p.55). Heller, em relação a isso, cita o seguinte provérbio “vermelho hoje, morto amanhã” (Heller, 2013, p.55). Assim, a associação destas duas cores cria a *representação* do sangue das mulheres mortas, mas também da vida que a esposa está vivendo ao lado de Barbazul.

Além das cores vermelho e preto, a composição dos traços desta cena conduz o receptor à sensação de se deparar com uma tela abstra-

ta.¹⁶ O suspense é construído sem o uso da linguagem verbal. Com uma mudança na focalização, o receptor enxerga através dos olhos da heroína e é transportado para a penumbra do quarto proibido e, como ela, demora “alguns instantes” para decifrar a macabra representação da poça de sangue do assoalho ampliada. São imagens difusas e indecíveis sugerindo uma infinidade de caveiras, rostos gritando, uma aranha e fios de sua teia.

Para o receptor proficiente, o desenho preto estampado no vermelho e replicado várias vezes nessa página, cobrindo toda a superfície, pode ser identificado pela já mencionada indicação de Elleström, com base na proximidade, criando uma citação visual (Ramazzina-Ghirardi, 2022) da figura andrógina da tela *O grito* (Edvard Munch, 1893). Se este gatilho for ativado, a representação de angústia e de desespero que Munch imprimiu à sua tela se mostrará ao receptor replicada infinitamente na página dupla.

A abstração do horror, sem expor os corpos das mulheres penduradas, torna-se mais eloquente do que qualquer tipo de figurativismo, mais aterradora do que o texto verbal que surge apenas na página dupla seguinte, ao lado da imagem do rosto consternado da esposa com os olhos arregalados reprimindo o grito.

Todo o quarto estava em penumbra e, de início, nada vislumbrou. Mas logo, para seu horror, viu que o chão estava completamente coberto de sangue. O mesmo sangue que gotejava dos corpos de várias mulheres mortas penduradas no teto.

Num instante entendeu tudo. Aquelas mulheres haviam sido as esposas anteriores de Barbazul que, como ela, não conseguiram guardar segredo. Começou a chorar desesperadamente e a chave mágica escorregou pelos seus dedos caindo no chão (López, 2017, n.p).

16 Ver a terceira ilustração (3/5) em Calibroscoopio. Libros para ver mundos. *Barbazul*. Disponível em: <<https://calibroscoopio.com.ar/libro/barbazul/#&gid=1&pid=3>> Acesso em: 22 out. 2024.

A chave mágica, no livro ilustrado, também “estava manchada de sangue”, como no conto de Perrault, mas “seu formato original havia mudado.” No conto de Perrault, a chave mágica não muda de forma, mas a cada vez que delata uma mulher transgressora, se revela viva ao sangrar e indicar a sentença de morte da esposa transgressora. No conto de López, o objeto é ressignificado através de sua personificação: a chave ganha vida ao ser desenhada de olho aberto. É nesse momento que a esposa entende o destino das outras esposas e a necessidade de enfrentar o perigo, simbolicamente pode-se ver o despertar da heroína para a ameaça do marido. É o começo da “longa viagem” aludida na epígrafe de Lao Tsé. No fim desta “longa viagem”, como no conto de Perrault, a heroína é salva pelos irmãos, que matam o Barbazul, herda sua fortuna e se casa por amor. Os ecos da dedicatória da obra se fazem presentes, a voz da autora se confunde com a da personagem sobrevivente da violência masculina que seguiu a chave mágica manchada de sangue, “[p]ara todas nós, mulheres” (López, 2017, n.p).

Considerações finais

Ao examinar o livro ilustrado *Barbazul* de Anabella López desde sua capa e seu título, pode-se inferir como o conto de Perrault é ressignificado através da conjugação das linguagens textual e imagética. A nova mídia, localizada em um contexto social diverso daquele de Perrault, atualiza o significado do texto primeiro e adiciona novas mensagens em sua comunicação com o receptor.

À luz do quadro teórico de Elleström (2017, 2021), é possível identificar como os elementos que se entrecruzam na nova mídia elaboram a *representação* do conto de López agregando camadas de significado. A partir da conjugação de linguagem verbal e diferentes modais como imagem, cor etc. verificados tanto no paratexto quanto na cena que introduz o clímax da narrativa, López cria uma nova moldura para a história de um homem terrível que possuía barba azul. A essência do con-

to do século XVII é realocizada no século XXI conservando o objeto mágico – a chave que tem vida –, mas atualizando sua *representação*: no conto de Perrault ela sangra, no livro ilustrado ela tem um olho que se abre e enxerga o que acontece.

O receptor proficiente que reconhece a mídia fonte, ao entrar em contato com a nova mídia, reconhece a essência da obra anterior, a história do tirano Barba Azul e sua esposa curiosa. Ao explorar a nova mídia, a combinação de texto e do apelo imagético e cromático ressignificam a evocação do significado criado pelas palavras de Perrault. A linguagem multimodal conduz o receptor a elaborar uma nova interpretação para a essência da obra fonte através da *ilustração* e da *indicação*, reconstruindo a representação de sentido. A Intermedialidade amplia assim o alcance dos estudos tradicionais das adaptações, possibilitando a reflexão sobre “a transferência e a transformação das formas e dos conteúdos entre todos os tipos de artes e mídias” (Elleström, 2017, p.176). A fundamentação da pesquisa em ferramentas teóricas no campo da Intermedialidade conduz à análise e à verificação de ressignificações que exploram a nova materialidade da obra e sua realocização.

Referências

CABIATI, A. Blue Chambers, Bluebooks, and *Contes Bleus*: Gothic Terror and Female Deviance in Nineteenth-Century Adaptations of ‘Bluebeard’. **Humanities**. [S.l.], v.12, n.4, p. 60, 2023. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0787/12/4/60>. Acesso em: 29 jun. 2024.

ELLESTRÖM, L. **As modalidades das mídias II**: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais. Tradução de Beatriz Alvez Cerveira, Júlia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2021.

ELLESTRÖM, L. ELLESTRÖM, Lars. **Midialidade**: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Organizado por Ana C. M. Domingos, A. P. Klauck e G. M. G. de Melo. Porto Alegre: Editora da PUCRS, 2017.

FANG-MASQUES AFRICAINS . Art-Africain.Co -Arts Premiers Et De L'Himalaya. [s.d.]. Disponível em: https://www.artafricain.co/contents/fr/d55_MASQUES_AFRICAINS_KONGO_BAKONGO.html?srsId=AfmBOooujF-70q0dz25Svd8AkxCnskeo81OL2t6ao1oWxxRMz4ny6w2yi. Acesso em: 28 ago. 2024.

HELLER, E. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: G. Gili, 2013.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

LANOË-VILLÈNE, G. **Dictionnaire de la Symbolique des Couleurs**. Seine et Marne: MdV, 2010.

LIU, F. The Importance of Garment Specification on Formal Dress: The Application of a Perfect Wedding Dress. **Art and Society**. London, v.1, n.2, p. 41-55, oct. 2022. Disponível em: <https://www.paradigmexpress.org/as/article/view/268>. Acesso em: 18 ago. 2024.

LÓPEZ, Anabella. **Barbazul**. Tradução: Susama Ventura. 1ª ed. Belo Horizonte: Aletria, 2017.

LÓPEZ, A. O Barbazul: uma entrevista com Anabella López. [Entrevista concedida à] Câmara Mineira do Livro. Belo Horizonte, 2018. Disponível em <http://camaramineiradolivro.com.br/noticias/o-barbazul-uma-entrevista-com-anabella-lopez/> Acesso em: 5 jan. 2022.

MACHADO, M. G. S.; RAMAZZINA-GHIRARDI, A. L. Revisitando o “Barba Azul” (1697) através das imagens silenciosas de Georges Méliès. **Palimpsesto**. [S. l.], v. 20, n. 36, p. 342–364, 2021. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/palimpsesto/article/view/59664>. Acesso em: 25 ago. 2024.

MENEGAZZI, D. L.; DEBUS, E. S. D. O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo. **Calidoscópio**. Unisinos, v. 16, n. 2, p. 273-285, maio/ago. 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2018.162.09>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PERRAULT, Charles. **Contos e Fábulas**: Charles Perrault. Tradução e posfácio de Mário Laranjeira. Ilustrações Fê. São Paulo: Iuminuras, 2009.

PERRAULT, Charles. **Les Contes de Perrault illustrés par Gustave Doré**. Bridlington: Robin Books Limited, 2017.

RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza. **Intermedialidade**: uma introdução. São Paulo, Contexto, 2022.

SOCIÉTÉ DES AGRÉGÉS. Qu'est-ce que l'agrégation?, **Actualités**. [S.l.], 10 fev 2017. Disponível em: <https://www.societedesagreges.net/concours/quest-ce-que-lagregation/>. Acesso em: 4 dez 2024.

ZIPES, J. Un remake de La Barbe bleue, ou l'au-revoir à Perrault. **Féeries**. [S.l.], n.8, p. 71-90, 2011. Disponível em: <http://journals.openedition.org/feeries/779>. Acesso em: 20 set. 2024.

Capítulo 7

O APANHADOR DE ACALANTOS EM FORMATO DE LITERATURA DIGITAL: UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA

Ana Lúcia Costa Barbosa
(Universidade Federal de Minas Gerais–UFMG)

Introdução

O Projeto Itaú “Leia para uma criança” surgiu em 2010, com a finalidade primeira de garantir ao público infantil (crianças de zero a seis anos) o acesso à literatura de qualidade, por meio da doação de livros infantis, disponibilizados para escolas, bibliotecas públicas e organizações sociais. Quem quisesse adquirir as obras, deveria formalizar o pedido na plataforma digital e elas seriam entregues em casa. Assim, outras pessoas, além dos educadores, assumiram o papel de mediadores de leitura. A instituição informa que em uma década, foram distribuídos 57 milhões de livros físicos e 7,8 milhões de livros digitais.

Passado algum tempo, determinadas obras migraram para o ambiente digital, passando a serem lidas, também, em dispositivos eletrônicos. Extrapolando o limite do ato de folhear as páginas, o meio

digital convoca o leitor a excursionar por outras materialidades¹⁷ e suportes, favorecendo a interação com textos multimídias. Nessa via, o livro digital colabora para o desenvolvimento de novas habilidades e competências, tão requeridas no século XXI. Essas narrativas literárias passam a incorporar tecnologias que habitam apenas os meios digitais, podendo ser lidas em diferentes dispositivos de leitura, a saber, *smartphones*, aparelhos celulares, computadores.

Reportando-nos ao que propõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que concerne às Competências Gerais da Educação Básica, faz parte do papel da escola, proporcionar ao estudante possibilidades de acesso às novas tecnologias digitais e ao seu correspondente manuseio. Nesse sentido, ele deverá:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

Esse objetivo não se restringe ao contexto escolar, pois reconhece que o acesso às tecnologias digitais promove o desenvolvimento pessoal, visando a formação para a vida. Assim, cumprindo esta importante função—qual seja, inserir o estudante nesse ambiente de leitura—, a escola promoverá mais que a capacitação técnica. Espera-se que o estudante amplie sua visão de mundo, tornando-se um cidadão crítico e reflexivo. De igual modo, o professor, também, terá a oportunidade de se capacitar em relação aos meios digitais.

17 Arzabal (2021, p. 62, tradução nossa), para definir materialidade, afirma: “Se a materialidade são as interações entre os elementos físicos, tecnológicos, semióticos e as ações interpretativas, a materialidade dos meios digitais é relativa à dos meios analógicos, mas distribuída em uma maior quantidade de camadas de interação.” No original: “*Si la materialidad son las interacciones entre los elementos físicos, tecnológicos, semióticos y las acciones interpretativas, la materialidad de los medios digitales es relativa a la de los medios analógicos, pero se distribuye en una mayor cantidad de capas de interacción*”.

Para que determinada obra possa ser acessada, o Projeto Itaú “Leia para uma criança” dispõe, em seu *site*, a “Estante Digital”, responsável pela hospedagem de livros. Ao visualizar as obras, o interessado pode escolher uma e clicar nela. Em seguida, o usuário se depara com duas possibilidades: a leitura em PDF, resultante da obra digitalizada, a ser baixado; a leitura em texto multimídia, acessível por meio da opção “Ver agora”. É importante registrar que a aba em que está a opção “Ver Agora” apresenta ao leitor um tutorial para a leitura da história no meio digital, oferecendo-lhe algumas opções: com ou sem áudio, com ou sem a presença de animações, com ou sem tela em forma panorâmica.

Há que se ter em conta aqui a distinção entre livros digitais e livros digitalizados, bem como a diferenciação entre literatura digital e literatura digitalizada. No primeiro caso, a obra é projetada para ser acessada apenas por meio de dispositivos digitais, apresentando características próprias não disponíveis no livro impresso. A literatura digitalizada atende a outro propósito, qual seja, conservar o livro, tal como se apresenta, sem nenhum acréscimo ao seu estatuto primeiro, para que além de manter-se conservado, ele possa ser lido em plataformas digitais, ampliando as opções de leitura para o público que não dispõe do livro físico.

O objeto de estudo desta pesquisa, o livro *O Apanhador de Acalantos* (2020), teve sua origem numa crônica com o mesmo título, escrita por Beatriz Pereira Rodrigues, adaptada para a literatura digital, vencedora do concurso da 6ª edição da Olimpíada de Língua Portuguesa (2019). Posteriormente, transformou-se num texto multimídia. Após ser projetado para o ambiente digital, o livro passou a contar com outras possibilidades de leitura e outras materialidades como, por exemplo, a materialidade da voz, que se conecta a outros recursos não-humanos, possibilitando novas interações. Nesse sentido, o advento da literatura digital contribui para a ativação de recursos multisensoriais do leitor, que só encontram sua funcionalidade nos dispositivos eletrônicos.

Espera-se, que a discussão conceitual sobre a intermedialidade, possa contribuir para a formação de professores e, conseqüentemente, para a formação dos estudantes que tiverem a oportunidade de vivenciar esse tipo de experiência literária.

Intermedialidade: Discussões teóricas

Ao dissertar sobre o pensamento contemporâneo e sobre os novos métodos de análise, quando se defronta com a imagem e a escrita, Nachtergaele (2019) postula que, após as viradas linguística e narrativa, surge a virada pictórica, a qual se impõe e passa a dominar a produção intelectual e artística, sinalizando o período de transição da pós-modernidade. Assim, inaugura-se um novo contexto em que se reconhece o predomínio da imagem sobre a linguagem escrita. O estudo de Nachtergaele assinala que “A virada pictórica não exclui uma parte linguística e narrativa, [...] ela as articula simplesmente segundo uma outra perspectiva, prioritariamente visual” (Nachtergaele, 2019, p. 2). É, pois, em função da relevância adquirida pelas trocas entre o visual e outras linguagens e meios que surgem os estudos intermediários.

Isto posto, surge a necessidade de um referencial teórico-metodológico, que dê conta de analisar as novas configurações midiáticas e as inter-relações estabelecidas entre o texto e a pluralidade de mídias. Nessa esteira, registram-se muitos estudos sobre o conceito de intermedialidade e seus desdobramentos. Na Alemanha, eles recebem a chancela de Irina Rajewsky, nos Estados Unidos, dos Estudos Interartes, respaldados pelo pesquisador Claus Clüver.

Segundo esse último, intermedialidade constitui “um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como nas atividades culturais que chamamos de ‘arte’” (Clüver, 2012, p. 9). Embora esse conceito tenha sido (re)visitado na virada do século XX para o XXI¹⁸,

18 Higgins (2012) empregou o termo *intermedium* (intermídia) na crítica moderna em 1965. Entretanto, bem antes dele, Coleridge, em 1812, já o havia feito, empregando-o “para definir obras situadas entre mídias já conhecidas”.

Clüver reconhece a existência de fenômenos intermediáticos diversos, ao longo dos tempos, em todas as culturas.

Para Irina Rajewsky, intermedialidade é um “termo guarda-chuva” que serve como designação genérica para todos aqueles fenômenos que, de alguma maneira, envolvem um “cruzamento de fronteiras entre as mídias” em questão” (Rajewsky, 2012, p. 16 e 18). Os estudos que abordam o tema, segundo a pesquisadora alemã, muitas vezes, o fazem de modo superficial ou até mesmo equivocado, embora reconheça as dificuldades a que está sujeito esse debate, em razão de sua amplitude. Dessa forma, no intuito de categorizá-lo com maior precisão conceitual e analítica, afirma:

Um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo *inter*) de alguma maneira acontecem entre as mídias. “Intermediático”, portanto, designa aquelas configurações que tem a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramidiáticos assim como dos fenômenos transmidiáticos, por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes (Rajewsky, 2012, p. 18).

Rajewsky acrescenta que esse conceito, utilizado em sentido amplo, em que pesem as distinções entre os fenômenos intra, inter e transmidiáticos, ainda se torna insuficiente. Pela impossibilidade de proceder à criação de uma teoria que dê conta de abranger a heterogeneidade de concepções e promover uma análise precisa de qualquer fenômeno individual, em seus aspectos formais distintos, reclama por uma concepção literária de intermedialidade em sentido mais restrito, reduz a intermedialidade, de maneira geral, a três subcategorias: 1) intermedialidade, no sentido mais restrito de transposição midiática, filiada à concepção de intermedialidade “genética”; 2) intermedialidade no sentido semiótico comunicativo, o qual se dá pela combi-

nação de duas ou mais mídias; 3) a terceira subcategoria se reporta às referências intermediáticas, por exemplo, a *ekphrasis*, a *transposition d'art*, a musicalização na literatura, as referências em filmes a pinturas, em pinturas à fotografia: “uma única configuração midiática pode preencher os critérios de duas ou até das três subcategorias intermediáticas apresentadas, como é o caso da écfrase” (Rajewsky, 2012, p. 26).

A adoção do conceito de intermedialidade em sentido mais restrito, segundo Rajewsky, propiciará que as descrições e as análises de fenômenos particulares se deem de modo mais preciso. Há que se observar que o termo “intermedialidade” não está circunscrito aos Estudos Literários apenas. Áreas como História da Arte, Cinema, Música e Teatro exibem uma diversidade de fenômenos que se classificam como intermediáticos.

Dessa maneira, ao afirmar que esse conceito se estende a outras áreas de estudo, e não especificamente, ao campo da literatura, Rajewsky coincide com Claus Clüver, o qual sustenta que o conceito de intermedialidade se aplica às atividades culturais que são classificadas como arte.

O projeto e a obra

Como mencionado, o Programa “Leia para uma criança” (2010), promovido pelo Itaú Social e pelo Itaú Unibanco, com o objetivo de divulgar a literatura infantil e possibilitar a sua expansão, promove a experiência literária desde a primeira infância (de zero a seis anos), pois reconhece que “é na linguagem e pela linguagem que a criança se constitui para si, para o outro e para o mundo” (Itaú Social, 2020, p. 5)¹⁹.

O livro por nós selecionado, *O Apanhador de Acalantos* (2020), originou da 6ª edição da Olimpíada de Língua Portuguesa (2019), promovida pelo Itaú Social, que tem como parceiro o Ministério

19 Ver em: Matriz de Critérios para Avaliação e Seleção de Obras De Literatura Infantil Digital (LID). Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/estante-digital-do-leia-para-uma-crianca-ganha-novos-titulos/> Acesso em: 25 out. 2024.

da Educação. Este projeto está sob a coordenação técnica do Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária-Cenpec. A autora, Beatriz Pereira Rodrigues, nascida em Catalão (GO) à época com 13 anos, escreveu o seu texto sob a orientação da professora Vânia Rodrigues Ribeiro. Composto por 15 páginas, foi adaptado por Carolina Moreyra e possui licenciamento gratuito. O livro conta com ilustrações de Gabriela Martins Peixoto.

O livro físico e as categorias de análise

A obra *O Apanhador de Acalantos* será analisada segundo os critérios norteadores que definem a seleção do acervo do projeto. Com base na Matriz de Critérios, são categorizados três pontos fundamentais, a saber: qualidade temática, qualidade textual, qualidade visual, além dos recursos utilizados para a leitura do texto multimídia, em seu formato digital. Antes, porém, um breve reconto da história.

O livro é narrado em primeira pessoa e tem a narradora como protagonista. A trama se passa numa cidade pequena e uma feira local acaba por despertar algumas provocações e questionamentos na personagem principal. Num passeio à feira, a menina observa as cenas do cotidiano com uma sensibilidade singular. Olha a igreja no morro, a paisagem da cidade, as frutas. De repente, seus olhos passam a mirar um homem idoso. A partir de então, resolve perscrutar os seus passos no sentido de entender as razões que o levam a visitar a feira. Ele para em diversas barracas, sente o cheiro das frutas, conversa com algumas pessoas sobre política, sobre a solidão, sobre os netos já crescidos e, ainda, auxilia os feirantes. De imediato, a menina entende que aquele “senhorzinho de chapéu” não estava ali para fazer compras, mas para fugir da solidão e do abandono. Era o lugar em que se sentia acolhido, podia conversar, sorrir e até se tornar útil àqueles que por lá passavam.

Figura 1: O senhor acena para a menina *O Apanhador de acalantos* (2020, p. 10)



Fonte: Imagem de captura de tela na aba da Estante Digital, feita por mim, do site “Leia para uma Criança – Itaú”.

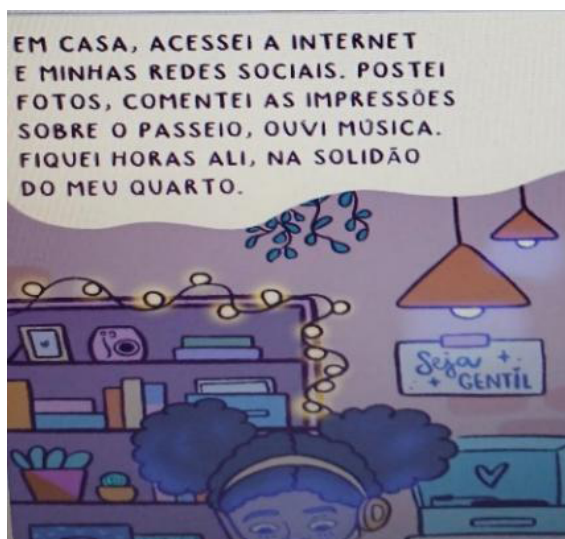
E os olhos da menina ampliaram seu entendimento, percebendo, por fim, que outros idosos, ali presentes, se comportavam de igual modo. Eis que uma grande tristeza toma conta do seu coração. Retornando à sua casa, pega o telefone e acessa suas redes sociais. Entre leituras, postagens de fotos, comentários, embalada pelo ritmo musical, a menina se entra em estado de profunda reflexão, chegando, inclusive, a comparar a sua solidão com a solidão daquele senhor. O mundo digital, às vezes, pode provocar o estado de solidão, conforme conclui a protagonista. “Mesmo conectada o tempo todo, não havia olho no olho, abraço, toque, sorriso verdadeiro” (Rodrigues, [2019] 2020, p. 13). Eis que ela adormece sensibilizada pelo exemplo daquele idoso. Imbuída em grande desconsolo, assume que aquela situação a faz pensar em buscar mudanças. E se põe a procurar um chapéu...

A Matriz de Critérios para Análise e Seleção de Livros Infantis do “Programa Leia com uma Criança” elege critérios a serem consi-

derados, quando da análise de uma obra literária, em sua materialidade física.

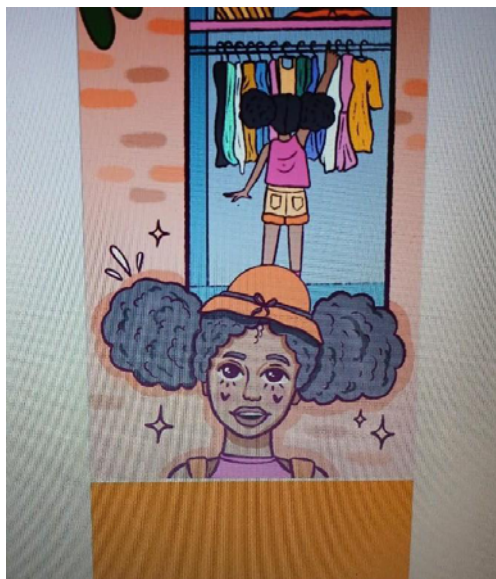
Qualidade temática: nesse caso, a obra está plenamente de acordo com o universo infantil. O tema, em questão, aborda a velhice e a solidão dela decorrente, propiciando a reflexão sobre si e sobre o outro. Não passa despercebido o uso das redes digitais, não raro, utilizadas de forma exaustiva, de maneira a desencadear isolamento e distanciamento social. Ademais, as escolhas linguísticas feitas pela autora, indicam situações que ocorrem no universo digital: internet em geral, redes sociais, postagens de fotos, comentários, tão presentes na contemporaneidade. O conceito da diversidade se faz presente na obra, convocando diferentes personagens de diferentes idades, gêneros e etnias, perpassando por classes sociais distintas. Alguns personagens rememoram o tempo passado e o comparam com o presente, em meio a uma paisagem bem colorida.

Figura 2: A menina reflete sobre a situação vivida.
O Apanhador de acalantos (2020, p.11).



Fonte: Imagem de captura de tela na aba da Estante Digital, feita por mim, do site “Leia para uma Criança – Itaú”

Figura 3 – A menina procura um chapéu. *O Apanhador de acalantos* (2020, p.14).



Fonte: Imagem de captura de tela na aba da Estante Digital, feita por mim, do site “Leia para uma Criança – Itaú”

2–Qualidade visual: Em se tratando da qualidade visual, a ilustradora faz uso de cores quentes e frias, dependendo do espaço a ser “colorido”, utilizando-as de modo harmonioso. Os efeitos cromáticos se manifestam de modo notável na construção do enredo, aliando-se às expressões faciais dos personagens. O cenário ainda carrega consigo saborosas frutas com gosto de infância.

3–Qualidade textual: esta, diz respeito à adequação do registro linguístico e de um trabalho estético com a linguagem que favoreça a fruição da leitura, não se descuidando de considerar aspectos como a coerência e a coesão textuais. O livro atende a todos esses requisitos. No caso da proposta de análise do livro digital, para além desses, observar-se-ão outros recursos que promovem novas experiências do leitor.

Matriz de Critérios para análise do livro digital

“A literatura digital, como toda literatura, é arte, por isso tem em vista a experiência estética. Dessa maneira, avaliar uma obra digital não é algo que se faz com medidas quantitativas, mas pela própria experiência do leitor” (Itaú Social, 2020, p. 10). Os critérios elencados na Matriz discutem os seguintes pontos:

- 1- Qualidade literária: dispõe sobre a qualidade do texto literário e sobre o uso dos recursos digitais de modo criativo;
- 2- Qualidade no acesso e transparência: diz respeito à circulação das obras literárias e seu uso nos dispositivos conectados em rede;
- 3- Qualidade na execução: se reporta à qualidade de reprodução desses conteúdos nos dispositivos.

De fato, uma obra literária multimídia, exigirá critérios específicos de análise, a fim de que seja garantida um tipo de experiência estética peculiar. Dessa maneira, na análise do livro digital, outros recursos são acrescentados.

Convocando, outra vez, Claus Clüver, ele assume que a intermedialidade extrapola o domínio das artes, (Música, Literatura, Dança, dentre outras) se referindo também às “mídias” e seus textos, assim designados na maioria das línguas e culturas ocidentais. “Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente” (Clüver, 2006, p. 18, 19).

Nesse sentido, as mídias digitais e eletrônicas já foram contempladas em seus estudos; observa-se que há uma ponderação quanto ao uso dos termos mídias e seus textos. Sugere-se que essa terminologia faça parte de países do Ocidente.

Quando define o termo intermedialidade, considerando-o como um fenômeno universal, manifestado através de uma expressão artís-

tica, pertencente a todas as culturas e épocas, (Clüver, 2008, p. 9) pela sua abrangência, esta concepção dialoga com o que afirma Rajewsky (2012 p. 16 e 18), a intermedialidade como “termo guarda-chuva” que abrange fenômenos diversos, que se manifestam, quando do encontro de diferentes mídias, envolvendo um cruzamento de fronteiras entre elas. A obra em análise se encontra bem representada pelo conceito de intermedialidade, situando-se nesse espaço fronteiriço entre as mídias.

Figura 4- Capa do livro *O Apanhador de Acalantos*



Fonte: Site do Itaú Social

Esta é a imagem da capa do livro e conta com a presença do título, do nome da autora, da ilustradora e da adaptadora da obra. A tipografia é variada, tanto quanto ao tamanho, quanto aos tipos de letras utilizados. Destaca-se, ainda, a presença da protagonista num espaço multicolorido. À esquerda da imagem, se destaca o convite à leitura e a solicitação do compartilhamento da obra digital com uma criança. Nota-se que a concepção do projeto gráfico se pauta pela escolha

cuidadosa dos elementos que compõem o livro, (textos, paratextos²⁰, peritextos). Nesta obra, não há presença de epitextos.

No momento seguinte, outra imagem intitulada “Dicas para uma boa leitura”, demonstra os comandos sugeridos, numerados de 1 a 5, exibindo, ao lado, os ícones correspondentes a cada tarefa a ser executada; abaixo dos comandos, encontra-se o texto: “Agora é só aproveitar a história”, seguido da palavra “entendi”. Ao fundo, se visualiza a tela colorida, na tonalidade laranja.

A visualização da figura acima, acena para a presença de textos multimídias ou mixmídias, entendendo essa relação como união ou fusão de mídias, (Clüver, 2006, p.32), uma vez que são convocadas as seguintes mídias, a saber, a verbal, a sonora, a musical, a visual; acrescentam-se, por fim, as animações.

Figura 5–Dicas para uma boa leitura



Fonte: Imagem de captura de tela na aba da Estante Digital, feita por mim, do site “Leia para uma Criança – Itaú”

20 Segundo Genette: paratexto significa “aquilo por meio de que um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores, e de maneira mais geral ao público. Ele classifica os paratextos de 2 modos: 1) peritexto: (nome do autor, título, intertítulos, ilustrações, epígrafe, capa, orelha, etc.); 2) epitexto: refere-se a mensagens conversas, entrevistas, ou sob a forma de uma comunicação privada (correspondências, diários íntimos e outros) (Genette, 2009, p. 12).

Os recursos interativos disponíveis como a utilização do áudio, a possibilidade de adição da música e das animações são indicados por ícones. Eles favorecem a imaginação do leitor de literatura infantil, noutra via, exigem a presença de um mediador de leitura que assuma o papel do narrador, considerando que, nesta fase, a criança ainda foi alfabetizada. Outro ponto a destacar, refere-se ao apelo à imagem panorâmica, presente em algumas páginas, a ser visualizada com a indicação “mova para os lados”. Não se observa a utilização de recursos que possibilitem ao leitor promover alterações no texto.

Tomando como base, o que preconiza (Rajewsky, 2012, p. 26), quando propõe as três subcategorias de análise do conceito de intermedialidade, a proposta aqui discutida será entendida no sentido semiótico comunicativo, o qual se dá pela combinação de duas ou mais mídias, pertencentes a sistemas semióticos distintos. Embora, nesse contexto, esteja inserida a música, o texto da pesquisadora não nos autoriza a reconhecê-lo como permeado por essa “referência intermidiática”; a musicalização na literatura atende a outros requisitos.

No contexto do livro digital, há que se atentar para pontos imprescindíveis: se os recursos multimídia proporcionam a experiência estética; como os diversos recursos semióticos (imagem, música, movimento, efeitos sonoros etc.) favorecem a construção poético-narrativa desse texto; se as imagens (estática ou animada) colaboram para a construção do pacto narrativo, sem apresentar estereótipos; se o tratamento dado à linguagem verbal (código e materialidades: sonora, gráfica etc.) é apresentado artisticamente.

Na impossibilidade de destrinchar todos os aspectos envolvidos na realização de textos multimídia, citaremos mais alguns parâmetros que deverão ser levados em conta, ou seja, as materialidades diversas que confluem para a realização da experiência estética, a saber: voz, corpo, palavra, recursos interativos. Ressalta-se que nem todo texto multimídia passa por uma curadoria especializada, por essa razão, o olhar atento do professor é fundamental.

Além dos pontos aqui arrolados, há que se atentar para a interatividade do leitor para com a obra: se os recursos de interatividade contribuem para criar uma experiência literária dinâmica e participativa, explorando pontos quentes²¹ e outros recursos na construção da narrativa/poética, por meio de escolhas e ações do leitor que resultam numa alteração no texto (Itaú Social, 2020, p. 16).

Nessa via, o livro digital *O Apanhador de acalantos* se encontra bem alinhado a estes princípios. Vale mencionar que quando a obra migrou para o espaço digital, ela já havia passado por um rigoroso processo de curadoria.

No que diz respeito à “Qualidade no acesso e transparência”, referente à circulação das obras literárias e seu uso nos dispositivos conectados em rede, percebe-se, no momento, problema de instabilidade de acesso; não raro, são necessárias várias tentativas, e a resposta à pesquisa aparece como Erro 552 *Bad Gateway*, situação recorrente no *site* Eu Leio para uma Criança²². Noutras vezes, aparecem os termos: o *App* do Itaú está com problema hoje; o *App* Itaú está fora do ar. Por essa razão, foi necessário recorrer a outras fontes de pesquisa.

Em contato com o Itaú Social, fui informada de que os programas do “Leia com uma criança”, como a “Estante Digital,” se encontram em processo de análise, a fim de ampliar o acesso à literatura infantil de qualidade.

Sobre a “Qualidade na execução”, se reporta à qualidade de reprodução desses conteúdos nos dispositivos; nesse aspecto, todas mídias envolvidas possuem excelente qualidade, atuando como fontes motivadoras, além de despertarem o potencial criativo do leitor de Literatura Infantil.

21 Pontos Quentes: são áreas ou elementos das ilustrações que são interativos e podem ser ativados por meio do toque ou de algum gesto específico de interação com a tela sensível ao toque.

22 Ver em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/>.

Considerando as referências teóricas estudadas, entendemos que o livro digital *O Apanhador de Acalantos* da Estante Digital do programa “Leia para uma criança” poderá ser lido como texto mixmídias ou multimídias, conforme sustenta Claus Clüver, quando discute a ocorrência de diferentes textos midiáticos participando da composição do texto fonte²³. Nessa via, as subcategorizações propostas por Irina Rajewsky serviram para elucidar o uso do conceito de intermedialidade.

Considerações finais

Buscando discutir sobre o conceito de intermedialidade e, bem assim, sobre uma proposta de leitura de livros digitais, optamos por selecionar uma obra pertencente ao Projeto Itaú “Leia para uma criança” surgido em 2010 com a finalidade primeira de garantir ao público infantil (crianças de zero a seis anos) o acesso à literatura de qualidade. Esta plataforma digital e gratuita é reconhecida como um espaço no qual circulam excelentes obras; todas elas transitaram nas mãos de curadores especiais, que se dedicam de forma competente à seleção dos livros disponibilizados no espaço digital.

Desse modo, a escolha do livro “*O Apanhador de Acalantos*” não se deu de forma aleatória, na verdade, se baseou na seleção de critérios que atendessem à nossa proposta de pesquisa. Encontrou-se, na obra, uma diversidade de recursos digitais cujos objetivos contribuem não somente para a formação dos “leitores” quanto dos professores, mesmo para aqueles leitores que requerem a mediação do professor ou de um adulto. Fora essas considerações, vale mencionar a qualidade temática e literária, livre de estereótipos e preconceitos, a coerência e beleza do projeto gráfico, além de colaborar com temas sociais, e que envolvem a diversidade cultural. Assim, analisou-se um texto multimídias do ponto de vista da intermedialidade, a qual concorre para

23 Texto-fonte; texto-alvo: Termos utilizados por (Clüver, 2006, p. 26) significando, respectivamente, texto de origem e texto modificado.

o entendimento de obras, cada vez mais complexas, e tão presentes no mundo contemporâneo.

Referências

ABE, Stephanie Kim. Livros infantis gratuitos na telinha do celular. **Saberes e Práticas**, São Paulo, [s.d.]. Disponível em:

<https://saberesepraticas.cenpec.org.br/noticias/livros-infantis-gratuitos-na-telinha-do-celular> . Acesso em: 28 out. 2024.

ARZABAL, Roberto Cruz. Materialidad. *In*: AKTORIES, Susana Gonzáles; ARZABAL,

Roberto Cruz; WALLS, Marisol García (org.). **Vocabulario crítico para los estudios intermediales**. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 out. 2024.

CLÜVER, C. Inter textus / inter artes / inter media. **Aletria: Revista De Estudos De Literatura**. Belo Horizonte, v.14, n.2, p.10–41, 2006. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.10-41>. Acesso em: 20 nov. 2024

CLÜVER, C. Intermidialidade. **Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG**. Belo Horizonte, v. 1. n. 2. p. 8–23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 15 fev. 2024.

ESTANTE DIGITAL DO LEIA PARA UMA CRIANÇA GANHA NOVOS TÍTULOS. Itaú Social, [S.l.], 23 nov. 2020, Notícias. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/estante-digital-do-leia-para-uma-crianca-ganha-novos-titulos/>. Acesso em: 17 out. 2024.

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. São Paulo: Ateliê, 2009.

HIGGINS, Dick. Intermídia. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona; FALE/UFMG, 2012, v.2.p. 41–50

ITAÚ SOCIAL. Matriz de critérios para análise e seleção de livros infantis do programa Leia com uma Criança. [S.l.]; [s.d.]; [S.n.]. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/wp-content/uploads/2022/08/Matriz-de-criterios-para-analise-e-selecao-de-livros-infantis-do-Programa-Leia-com-uma-crianca-2022.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2024

ITAÚ SOCIAL. Matriz de critérios para avaliação e seleção de obras de literatura infantil digital (LID), 2020. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/estante-digital-do-leia-para-uma-crianca-ganha-novos-titulos/>. Acesso em: 25 out. 2024.

NACHTERGAEEL, Magali. O devir- imagem da literatura – É possível falar de ‘neo-literatura’? Tradução de Mayana Leitão e Paula Augusto. **Revista Inventário**. Salvador, n. 23, p. 1-12, jul. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/inventario/article/download/32539/19207/115692>. Acesso em: 23 jan. 2023.

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, intertextualidade de “remediação”. Tradução de Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012. p. 15-46

RODRIGUES, Beatriz Pereira. (2019). O Apanhador de Acalantos. **Itaú Social**, [S.l.], 23 nov. 2020, [S.n.], Notícias. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/estante-digital-do-leia-para-uma-crianca-ganha-novos-titulos/>. Acesso em: 17 out. 2024.

Capítulo 8

A FOTOGRAFIA DOS AFETOS NA LITERATURA DE ANNIE ERNAUX

Luciene Guimarães de Oliveira
(Universidade Federal de São João del-Rei-UFSJ)

Introdução

A desapareição das imagens é uma das tônicas da poética de Annie Ernaux, que quer atrelar imagens à escrita, criando uma espécie de “escrita fotográfica”, maneira como a crítica costuma denominar a obra de Ernaux. Narrativa e fotografia estabelecem, numa escrita de si de Ernaux, mais que uma copresença, pois muitas vezes as imagens fotográficas são apenas evocadas ou minuciosamente descritas, como se o texto pudesse “mostrar” mais que a imagem. Pretendemos então explicitar esse dispositivo narrativo que tem a fotografia como um elemento simbiótico com o texto e que, assim, serve também como sustentação para os pilares da narrativa. Na obra de Ernaux, uma poética da imagem se inscreve e se insinua oscilando entre aparição e ausência, como uma forma da autora lidar com a memória. Tal memória não se restringe à lembrança pessoal, familiar, mas quer atingir uma esfera ainda mais ampla: a da memória histórica e social, embora

o faça por meio do que Ernaux denomina ser uma “autosociobiografia”. No livro *Os Anos*, diz o narrador:

História familiar e história coletiva são uma única coisa. Ao redor da mesa, as vozes dos mais velhos demarcavam os espaços da juventude: o campo e as fazendas onde, numa memória remota, os homens trabalhavam como empregados, e as mulheres como criadas, a fábrica na qual tinham se conhecido, convivido e casado, o pequeno comércio que os mais ambiciosos tinham conseguido abrir. [...] Na polifonia ruidosa das refeições em família, antes que surgissem as brigas e os acontecimentos sem fim, chegava até nós, toda fragmentada e misturada às histórias da guerra, outra grande narrativa das nossas origens (Ernaux, 2021, p. 25).

É como se o narrador quisesse testemunhar seu estar no mundo cujo imaginário não se dissocia do seu lugar de origem e do contexto coletivo. Em outras palavras, a história social e cultural interpela esse narrador em sujeito.

No âmbito da memória familiar, como a fotografia de família está intrinsecamente ligada aos rituais sociais, principalmente às celebrações dos rituais de passagem—como casamentos, comunhão, aniversário –, muito do social é ali também descrito, e é onde o individual se imbrica com o coletivo. O espaço dessas memórias é justamente a Normandia, origem da família da autora, mas também o local que ficou marcado para sempre na História, com o fim da Segunda Guerra Mundial. A esse respeito, diz a narradora: “As crianças, guardavam na memória todas aquelas histórias” contadas pelos adultos, histórias de uma “época fabulosa – da qual entenderiam mais tarde a ordem dos acontecimentos, a Debacle, o Êxodo, a Ocupação, o Desembarque, a Vitória” (Ernaux, 2021, p. 19). O dia que ficou conhecido como “o dia D”, vivido pela a autora quando ainda criança, só seria compreendido por ela, em sua dimensão histórica, quando adulta. Em Ernaux, como

afirma Fabien Arribert-Narce, crítico da obra da autora, o caráter documental da fotografia se soma à força da representação da narrativa:

Com efeito, este ambicioso afresco sócio-histórico, construído a partir de instantâneos e filmes de família, todos reconstituindo a vida do sujeito feminino que está no centro da história, procura capturar a “tendência dos tempos” de anos sucessivos, reconstruir as crenças, esperanças e medos partilhados por toda uma geração. Nesta perspectiva, a imagem fotográfica oferece um ponto de fixação que permite a introdução de um percurso de vida individual – singular, embora representativo –, uma forma de testemunho que serve de fio condutor ao texto (Arribert-Narce, 2011, p. 152, tradução nossa).¹

Desde seu livro *O Lugar* (2021), publicado em 1983, percebe-se que as fotografias de família são evocadas para descrever os personagens, como no caso da própria mãe: “Na foto de casamento, ela está com os joelhos à mostra. Olha firme para a câmera por baixo do véu que cai sobre a testa até em cima dos olhos. Parece Sarah Bernhardt. Meu pai está em pé ao lado dela, com um bigodinho e a gola toda engomada. Nenhum dos dois sorri” (Ernaux, 2021, p. 22). Nesse trecho é possível perceber que, a partir da fotografia, não só se testemunha o que realmente ocorreu, como também se percebe um fator que contribuirá para a montagem do perfil psicológico do pai, que demonstrava pouco afeto na vida em família.

A mãe será também tema de outro livro, *Uma mulher* (2024), publicado em 1987. Em *A outra filha* (2023a), lançado em 2011, escreve sobre uma irmã que nunca conheceu, em texto em forma de carta endereçada a quem se foi, junto à qual, duas fotografias das casas

¹ No original: “*En effet, cette ambitieuse fresque socio-historique, construite à partir de clichés et de films familiaux retraçant tous la vie du sujet féminin étant au cœur du récit, s’attache à saisir « l’air du temps » des années successives, à reconstituer les croyances, les espoirs et les craintes partagés par l’ensemble d’une génération. Dans cette perspective, l’image photographique offre un point de fixation permettant d’introduire un parcours de vie individuel – singulier, bien que représentatif –, une forme de témoignage servant de fil conducteur au texte.*”

em que a família viveu, são reproduzidas, embora desprovidas de legenda. Mesmo que Ernaux tenha introduzido duas fotografias, essas que acompanham o texto—o que nos leva a pensar em mais informação –, e como ninguém aparece nas fotos, junto às casas, a mensagem acaba sendo a de escassez de informação, de ausência de pessoas. É aí que essas imagens evocam o vazio como potencial de representação.

Percebe-se, assim, que a imagem em Ernaux não tem caráter documental. Na hipótese de que a imagem tenha um papel testemunhal, surge a questão: o que poderiam testemunhar fachadas de casas em que não aparecem seus habitantes? Evocariam a desapareição da irmã, que morreu antes de Ernaux nascer? Testemunhariam o sentimento de Ernaux em relação ao vazio deixado pela ausência da irmã? Seriam um esforço da narrativa para construir a memória dessa ausência? É aí que a imagem assume um caráter poético, de algo fadado a desaparecer que só a escrita parece poder salvar. Em sua já citada entrevista a Arribert-Narce, a autora diz não poder interpretar as fotografias:

As fotos, por outro lado, permanecem misteriosas, para serem interpretadas, me levam para fora de mim mesma, abrem-se para um *hors-champ* que a minha memória tenta solicitar, ou que se desdobra através de associações de ideias, a partir dos detalhes. São quase sempre fonte de emoção, de dor, da presença visível do tempo, da impossibilidade de tudo isso ser novo, e de um prazer também, posso literalmente me “arruinar” na contemplação de uma foto. Para mim, os grandes fotógrafos são aqueles que produzem essas sensações com fotos de pessoas e lugares que não conhecemos (Arribert-Narce, 2011, p. 154, tradução nossa).²

2 No original: “*Les photos, elles, restent mystérieuses, à interpréter, elles m’emmènent hors de moi, elles s’ouvrent sur un hors champ que ma mémoire tâche de solliciter, ou qui se déploie par associations d’idées, à partir des détails. Elles sont presque toujours source d’une émotion, d’une douleur de la présence visible du temps, de l’impossibilité que tout cela soit de nouveau, et d’un plaisir aussi, je peux « m’abîmer » au sens littéral dans la contemplation d’une photo. Les grands photographes sont pour moi ceux qui produisent ces sensations avec des clichés d’êtres et de lieux que l’on ne connaît pas.*”

Ora, se a fotografia é da ordem do misterioso e do poético, ela se coloca principalmente na ordem dos afetos. A copresença da fotografia no texto, principalmente quando apenas evocada por palavras, por descrição, parece indicar que a imagem é etérea, isto é, uma imagem, ao contrário do que se poderia supor, pode fracassar em sua perenidade, em seu potencial de perpetuar a memória. Assim como o tempo age sobre o material físico de uma fotografia revelada, apagando a mesma química que a revelou, desgastando-a, arruinando-a, tornando amarelecida a imagem que, em tom sépia, vai se deteriorando, age também sobre os afetos a ela vinculados. A fotografia também está exposta à vulnerabilidade e à fragilidade de desaparecer e nesse sentido, ela falha na sua suposta função de conservar a memória e de perpetuá-la. A imagem fotográfica como desaparecimento, paradoxalmente, compartilha da mesma ideia de Barthes de preservar a memória, quando privada de ser exposta—como o expõe Servane Monjour (2020), ao analisar Barthes.

Imagem e ausência: Monjour analisa Barthes

Dentro dessa abordagem, Servane Monjour (2020) discute, no artigo intitulado “*La photolittérature face à la remédiation photographique*”, a fotografia como elo entre os mortos e os vivos, proposta por Roland Barthes, na sua clássica obra de fotoliteratura intitulada *A Câmara Clara* (1980). Monjour atenta para o fato de que as reflexões de Barthes, fundam-se em suas experiências com fotos antigas, dentre as quais, destaca-se a “Fotografia do Jardim de Inverno”. Sobre essa foto, Barthes relata tê-la descoberto após a morte de sua mãe: uma fotografia antiga dela ainda criança, da qual não tinha até então conhecimento. Essa imagem provocou nele, segundo suas próprias palavras (dentre as quais há a citação de uma frase de Proust):

um sentimento tão certo quanto a memória, tal como Proust experimentou, quando um dia se abaixou para

tirar os sapatos e, de repente, viu em sua memória o rosto de sua verdadeira avó, “cujo rosto pela primeira vez [ele] encontrou numa memória involuntária e completa da realidade viva” (Proust, II, 756) (Barthes, 1980, *apud* Monjour, 2020, p.6, tradução nossa).³

Interpretando essas palavras, Monjour declara que, para Barthes, mais do que fazê-lo se lembrar de alguém que já morreu, a imagem fotográfica convoca sua presença. Essa conclusão é tão determinante para o autor que ele decide não as integrar às fotos que compõem o livro, de maneira que ela não é revelada ao leitor de *Câmera Clara*. No próprio livro, Barthes confessa ser incapaz de ‘revelar’ ao leitor tal foto:

(Não posso mostrar a Foto do Jardim de Inverno. Ela existe apenas para mim. Para vocês, não seria nada além de uma foto indiferente, uma das mil manifestações do “qualquer”; ela não pode de forma alguma constituir o objeto visível de uma ciência; não pode fundar uma objetividade, no sentido positivo do termo; quando muito, interessaria ao *studium* de vocês: época, roupas, fotogenia; mas nela, para vocês, não há nenhuma ferida (Barthes, 1980, *apud* Monjour, 2020, p. 6, tradução nossa)⁴.

Monjour destaca o fato contraditório de que uma das obras mais influentes da teoria fotoliterária tenha por origem uma imagem não mostrável, “ponto cego” que acrescenta ainda mais opacidade

3 No original: “*sentiment aussi sûr que le souvenir, tel que l’éprouva Proust, lorsque se baissant un jour pour se déchausser, il aperçut brusquement dans sa mémoire le visage de sa grand-mère véritable, «dont pour la première fois [il] retrouvai[t] dans un souvenir involontaire et complet la réalité vivante» (Proust, II, 756)*”.

4 No original: “*(Je ne puis montrer la Photo du Jardin d’Hiver. Elle n’existe que pour moi. Pour vous, elle ne serait rien d’autre qu’une photo indifférente, l’une des mille manifestations du « quelconque »; elle ne peut en rien constituer l’objet visible d’une science ; elle ne peut fonder une objectivité, au sens positif du terme ; tout au plus intéresserait-elle votre studium : époque, vêtements, photogénie ; mais en elle, pour vous, aucune blessure.)*”.

a um meio de comunicação, como a fotografia, já historicamente impregnado de conotações, da magia à nostalgia.

Memória fotográfica

A leitura de Barthes feita por Monjour nos leva a pensar que evocar uma fotografia, mas privá-la do leitor é uma forma de que permaneça oculta em seu mistério. Assim, também se inscreve a poética da imagem em Ernaux: referir e comentar sem mostrar, para que a imagem então revele sua total força da narrativa.

A memória coletiva a que Ernaux se refere quando busca explicar sua própria poética, chamada por ela de “autosociobiografia”, corresponde àquela que, no percurso de uma vida, o indivíduo conhece ao interagir com o seu próprio ambiente social. No caso da autora, essa memória está intrinsecamente ligada à cidade onde passou a infância e a juventude, no interior da França. Ao falar sobre seu processo criativo, a escritora conta em seu livro *A escrita como faca e outros textos* (2023b), que a cidade de Yvetot e seus moradores, na Normandia foram sua fonte inspiradora:

É claro que ter nascido durante a Segunda Guerra Mundial, ter chegado a Yvetot no outono de 1945, passado aqui boa parte do que chamamos de Trinta Gloriosos, isto é, aqueles anos de elevação de nível de vida, de esperança de uma vida melhor, minha memória da cidade é fortemente marcada pela História (Ernaux, 2023b, p. 153).

Como muitas cidades da Normandia, Yvetot foi parcialmente destruída com os ataques dos alemães, queimada numa primeira vez e depois bombardeada pelos Aliados em 1944. Ernaux declara não guardar “toda a topografia de Yvetot, ainda que, quando criança, tenha percorrido a maioria de seus bairros a pé com minha mãe aos domingos, depois de bicicleta com a minha prima Colette” (Ernaux, 2023b,

p. 155). No entanto, as ruínas do pós-guerra nunca saíram de sua memória. Yvetot já não era a mesma cidade que Flaubert evocava com a frase “Ver Yvetot antes de morrer” (numa evidente referência às suas origens normandas). Como ressaltado em *Zone Critique*, pensa-se inevitavelmente nas próprias origens de Annie Ernaux, também nascida na Normandia, “no que é conhecido como Pays de Caux, um cenário fundador que sempre retornará de forma obsessiva em sua obra, como um fantasma com quem ela nunca deixará de manter uma relação de fascínio” (*Zone Critique*, s.d., tradução nossa)⁵.

Acostumada a ver as ruínas da cidade desde a infância, Ernaux absorveu o lado traumático de uma guerra:

Todos os lugares onde fui depois, cada paisagem em ruínas, me levaram inconscientemente de volta a estas dos meus primeiros anos, até mesmo as ruínas antigas, em Roma, em Baalbeck. Cada parede com vestígios de projéteis de uma guerra, como em Beirute em 2000, me fez estremecer (Ernaux, 2023b, p. 154).

Ao discorrer sobre “fotografia como arte da memória”, Phillippe Dubois (1990) observa que é justamente o paradoxo entre a distância (do ato fotográfico) e a proximidade (afetiva) da foto que faz da imagem “o equivalente visual exato da lembrança” (Dubois, 1990, p. 314). Segundo Dubois, “uma foto é sempre imagem mental [...] [ou] em outras palavras, nossa memória só é feita de fotografias” (Dubois, 1990 p. 314).

Annie Ernaux, numa entrevista com Michelle Porte (Ernaux, 2022b) documentarista que também realizou projetos com Marguerite Duras), ao ser indagada com a pergunta “você parte sempre de uma foto?”, reflete sobre a recorrência da fotografia em sua obra:

5 No original: “dans ce qu’on appelle le Pays de Caux, décor fondateur qui reviendra toujours de manière obsédante dans son œuvre, tel un fantôme avec lequel elle ne cessera d’entretenir un rapport de fascination”.

As fotos desempenham um papel no desencadeamento da escrita. Há na foto esse lado estranho do passado/presente de seres que não estão mais lá, ou não são mais assim. Essa presença/ausência. A foto, além disso, é silenciosa. São essas características que me fazem querer tomar como ponto de partida ou suporte para escrever o que sinto diante de uma foto. Para mim, a fotografia é realidade. Eu sei, as pessoas vão me objetar que as fotos podem ser falsificadas, que fazemos o que queremos hoje ou que a foto já é uma interpretação da realidade. Mas não estou falando dessas fotos, estou falando de fotos de família, ou não, mas que representam pessoas. Fotos de paisagens não me interessam muito. São as fotos de homens e mulheres que me fazem escrever (Ernaux, 2022b, p. 52, tradução nossa).⁶

A proximidade e a vinculação entre literatura e fotografia na obra de Ernaux podem ser entendidas como um parentesco. As fotos de família são aquilo que traduz seu mundo interior (o que foi visto pelos seus personagens) e o lugar do qual a autora se vale para ambientar as narrativas. É a própria memória fotográfica, feita de flashes do íntimo e do coletivo, que se torna elemento de sua poética. Nas palavras da autora: “É a memória e a escrita que nos permitem reviver. O que eu gosto é de olhar fotos antigas, que têm algo da ordem, talvez, da morte?” (Ernaux, 2022b, p. 51, tradução nossa)⁷. Se a fotografia

6 No original: “*Les photos jouent un rôle de déclencheur de l'écriture. Il y a dans la photo ce côté étrange du passé / présent des êtres qui ne sont plus là, ou ne sont plus ainsi. Cette présence / absence. La photo, de plus, est muette. Ce sont ces caractéristiques qui font que j'ai envie de prendre comme point de départ ou appui de l'écriture ce que je ressens devant une photo. La photo pour moi est le réel. Je sais, on m'objectera que les photos peuvent être truquées, qu'on fait ce qu'on veut aujourd'hui, ou que la photo est déjà une interprétation de la réalité. Mais je ne parle pas de ces photos-là, je parle des photos familiales, ou non, mais qui représentent des gens. Les photos de paysages ne m'intéressent pas trop. Ce sont les photos des hommes, des femmes, qui me font écrire*”.

7 No original: “*C'est la mémoire et l'écriture qui permettent de revivre. Ce que j'aime, c'est regarder des photos anciennes, qui ont quelque chose de l'ordre, peut-être, de la mort*”.

é relacionada à morte, a conversa entre a autora e Michelle Porte caminhou para a salvação da escrita:

A fotografia parece-me estar mais do lado da morte do que da vida, ou melhor, é a vida considerada do lado da morte, do desaparecimento. A foto nada mais é do que o tempo parado. Mas a fotografia não salva. Isso porque ela é muda. Creio que, ao contrário, aprofunda a dor da passagem do tempo. A escrita salva e [também] o cinema. A pintura também, talvez? Eu não sei. Mas acima de tudo escrever (Ernaux, 2022b, p. 52, tradução nossa).⁸

A relação de presença/ausência, também está trabalhada por Barthes, como vimos, ao se referir à foto da mãe, pois ele mesmo escolhe que a representação fotográfica da mãe criança não interessaria aos leitores, mas apenas a ele mesmo. Torna-se evidente que a representação da mãe para Barthes, ou seja, a fotografia não mostrada, é da ordem dos afetos, do íntimo. Assim, esse desaparecimento que a fotografia evoca por estar distante do mero ato fotográfico está presente também em Ernaux, que prefere descrever as fotos familiares, ao invés de mostrá-las.

A angústia do “tempo parado”, como a autora mesmo ressalta, – pois essa é sua concepção do que é a fotografia –, se resolve na escrita, já que ela é capaz de mover na ficção o próprio tempo. Nesse sentido, em *Os Anos* (2021), diante da emergência deterioração das fotos e, consequentemente, da desaparecimento das imagens, torná-las eternas só seria possível pela escrita, pela memória individual, afetiva e coletiva:

8 No original: “*La photographie me paraît plus du côté de la mort que de la vie, ou plutôt elle est la vie envisagée du côté de la mort, de la disparition. La photo n’est rien d’autre que le temps arrêté. Mais la photo ne sauve pas. Parce qu’elle est muette. Je crois qu’au contraire elle creuse la douleur du temps qui passe. L’écriture sauve, et le cinéma. La peinture aussi peut-être ? Je ne sais pas. Mais surtout l’écriture*”.

Todas as imagens vão desaparecer [...] Milhares de palavras vão sumir de repente, palavras que serviram para nomear coisas, rostos de pessoas, ações e sentimentos. Palavras que serviram para organizar o mundo, disparar o coração e umedecer o sexo” (...). Tudo vai se apagar em um segundo, o vocabulário acumulado, do berço ao leito final, será eliminado. Restará somente o silêncio, sem palavra alguma para nomeá-lo (Ernaux, 2021, p.7).

O trecho acima pressupõe que é a palavra que dá sentido ao mundo, e que a imagem aparece então para reclamar a lacuna deixada pelo tempo que se esvai. Escrever se torna, assim, uma tentativa quase desesperada de agarrar o fio do tempo fugidio da memória familiar, que escapará com os anos e que está atrelada à memória coletiva: “assim como milhares de imagens que estavam na cabeça dos avós mortos há meio século e dos pais também mortos” (Ernaux, 2021, p. 9). Portanto, é pela desaparecimento física que a memória ganha força. A função da imagem fotográfica como arquivo, registro e testemunho, é então dessacralizada, pois há uma tensão entre guardar e desaparecer, na morte pela imagem que arrasta consigo o tempo e a memória do vivido. Em *A vergonha* (2022a), a relação que a narradora estabelece com o vazio e a ausência torna-se explícita:

Olho para essas fotografias até parar de pensar, como se, de tanto encará-las, eu fosse conseguir entrar no corpo e na cabeça dessa menina que esteve ali, um dia, no genuflexório do fotógrafo, em Biarritz com seu pai. Porém, se eu nunca tivesse visto essas imagens e alguém me mostrasse pela primeira vez, não acreditaria que aquela era eu. (Certeza de que “sou eu”; impossibilidade de me reconhecer, “não sou eu”) (Ernaux, 2022a, p. 7).

Eis o paradoxo da imagem que mostra, mas que vai também se apagando, se distanciando da memória. E mesmo o passado vai se tornando sépia, pois a própria materialidade da fotografia, nos grãos e emulsões que tornam a imagem visível, tende a se desgastar com o tempo. A fotografia sobre papel é um suporte perecível, não dura para sempre se não for conservada com rigor. A esse aspecto, James Cisneros observa, quanto à materialidade, a diferença entre o digital e analógico:

As distintas historicidades do analógico e do digital se entendem melhor se tomamos uma mídia, a fotografia, como exemplo, e enfocamos nas dimensões distintas. A materialidade, primeiro, da foto analógica inclui, no processo de captação da imagem, uma placa ou película banhada em produtos químicos e, no processo de impressão, um rolo revelado e o papel fotográfico; o cinema analógico usa a mesma tecnologia. Esses suportes materiais são perecíveis, e estão marcados pelos sinais da sua história: com o tempo, o papel fotográfico fica amarelo, o celuloide cinematográfico, rosado; os negativos se arranham com o uso, marcando cada nova cópia com o signo da deterioração. A materialidade da foto digital – tão diferente que deveríamos considerá-la outra mídia – é feita de algoritmos que são processados por qualquer CPU, e as imagens podem ser vistas em qualquer tela digital; se o usuário decide imprimi-las, cada nova impressão será como a primeira, porque o material eletrônico não se deteriora com o tempo. A foto digital não mostra as marcas do passar do tempo e, salvo por um problema maior que afeta todas as CPUs em que está guardada, tampouco é perecível (Cisneros, 2019, p. 20).

As marcas do passado – a deterioração química, o tom sépia, o desgaste do papel – se imprimem na própria materialidade da fotografia analógica. Já a fotografia digital não guarda indícios do tempo. Não há emulsão química, há pixels e algoritmos. Portanto, é toda uma cultu-

ra visual que muda, como aponta Cisneros. A foto digital é passível de transformação, alterações, por exemplo, no *Photoshop*, por meio do qual pode ser manipulada. O seu suporte também muda, passando a ser a tela e não o papel. Portanto, a fotografia analógica se tornou alvo de uma certa nostalgia (Habib, 2022). Mesmo certos dispositivos, como o monóculo fotográfico dos anos 70, não sobreviveram. André Habib e Michaud-Lapointe lembram, a respeito da nostalgia, que

não se trata apenas de explorar os vários retornos (ao passado, ao lugar de origem, à própria história, a um futuro passado) que a nostalgia pode implicar, mas também as diferentes formas pelas quais é possível transformá-la para mostrar o seu reverso, a costura, o fazer, a franja, Cruzando a fronteira, muitas vezes porosa, que ela compartilha com outros afetos (melancolia, tristeza, arrependimento) (Habib; Michaud-Lapointe, 2018, p. 4, tradução nossa).⁹

Mesmo que a autora recuse a nostalgia com veemência ao falar de sua escrita, esta se inscreve na ordem dos afetos. Esse percurso dos afetos passa pelos lugares de predileção da autora – a cidade de Yvetot, a Normandia com sua história -, as fotografias em sépia dos álbuns de família, a vida íntima e amorosa. A cartografia afetiva dos lugares por onde passou e viveu, incluindo sua cidade atual, Cergy, sobre a qual ela diz

A memória dos lugares que temos em nós se assemelha a um palimpsesto, esse manuscrito raspado no qual existem diversas camadas de escrita e em que às ve-

9 No original: “ne consiste pas seulement à explorer les divers retours (sur le passé, sur le lieu d’origine, sur sa propre histoire, sur un futur antérieur) que la nostalgie peut impliquer, mais aussi les différentes façons par lesquelles il est possible de la retourner pour en montrer l’envers, la couture, la fabrique, la frange, parcourant la frontière, souvent poreuse, qu’elle partage avec d’autres affects (la mélancolie, la tristesse, le regret)”.

zes é possível ler as antigas, que reaparecem. Em 1975, sob a cidade de Cergy, em construção, eu lia, eu “via” o centro de Yvetot em obras nos anos 1950 (Ernaux, 2023b, p. 154).

Podemos aproximar as camadas dos palimpsestos das camadas da memória, como gavetas que não se abrem todas de uma só vez. No caso da escrita de si, a própria narrativa vai puxando uma por vez, o que a faz desviar-se de uma linearidade contínua, como no ato de montar um filme. A escrita pode guardar o que é contado, como se paralisasse a ampulheta do tempo, mas também como se pudesse recuperar o tempo que se esvaiu. Para Ernaux (2022b, p.10), “assim como o desejo sexual, a memória nunca se interrompe. Ela equipara mortos e vivos, pessoas reais e imaginárias, sonhos e história”. A voz do narrador revela que o vivido pode ser organizado numa narrativa.

Em entrevista, por ocasião de uma exposição fotográfica do material de suas obras, intitulada *Exterieurs*, ocorrida em Paris, no primeiro semestre de 2024, a autora responde sobre a diferença entre imagem e texto:

O que há de semelhança entre a fotografia e a minha intenção de escrever é capturar o momento, sabendo que ele é efêmero. Todos os meus livros são escritos com essa ideia de que as imagens desaparecerão. Antes de escrever *Os Anos*, eu tinha esse desejo de preservar momentos que não deveriam permanecer. O que eu queria fazer não era dar uma explicação (Ernaux, 2024, n.p., tradução nossa)¹⁰

O efêmero apresenta um grande risco para o que quer perdurar na memória. A fotografia para Ernaux é uma forma de mediação en-

10 No original: “Ce qu’il y a comme ressemblance entre la photographie et mon intention d’écrire, c’est capter l’instant, en sachant qu’il est éphémère. Tous mes livres sont écrits avec cette idée que les images disparaîtront. Avant d’écrire *Les Années*, j’ai ce désir-là, de conserver des instants qui n’ont pas vocation à rester. Ce que je souhaitais faire c’est ne pas donner une explication.”

tre a singularidade da sua própria memória e memória coletiva, social. O que a autora denomina de “autosociobiografia” é contar, além do que foi vivido singularmente pelo indivíduo, com seus afetos, também o contexto social, vivido no coletivo com a historicidade que envolve as memórias.

Referências

ANNIE ERNAUX: LA VIE AU MICROSCOPE. **Zone Critique**. Dossiê da seção “Critique”, [S.l.]; [s.d.]. Disponível em:

<https://zone-critique.com/critiques/annie-ernaux-vie-microscope/>. Acesso em: 22 nov. 2024.

ARRIBERT-NARCE, Fabien. Vers une écriture “photo-socio-biographique” du réel. Entretien avec Annie Ernaux. **Roman**. Vimy, v.20-50, n. 51, p.151-166, 2011. Disponível em: <https://shs.cairn.info/revue-roman2050-2011-1-page-151?lang=fr>. Acesso em: 20 de nov. 2024.

CISNEROS, James. Nostalgia das mídias no cinema Latino-americano contemporâneo. In: DINIZ, Thais F. N.; ARBEX, Márcia; VIEIRA, Miriam de P. (org.). **Escrita, som, imagem**: perspectivas contemporâneas. Belo Horizonte: Fino Traço, 2019, p. 15-30.

DUBOIS, Phillippe. **O ato fotográfico**. Campinas: Papirus, 1990.

ERNAUX, Annie. **A escrita como faca e outros textos**. São Paulo: Fósforo, 2023b.

ERNAUX, Annie. **A outra filha**. São Paulo: Fósforo, 2023a.

ERNAUX, Annie. **A vergonha**. São Paulo: Fósforo, 2022a.

ERNAUX, Annie. Extérieurs: Annie Ernaux et la photographie (Interview Anne Kerner), **Artvision**, Paris, 2024. Disponível em: <https://artvisions.fr/fr/portfolio-item/exterieurs-annie-ernaux-et-la-photographie-paris-maison-europeenne-de-la-photographie-du-28-fevrier-au-26-mai-2024/>. Acesso em: 30 nov. 2024.

ERNAUX, Annie. **Le vrai lieu**: [entretiens avec] Michelle Porte. Paris: Gallimard, 2022b.

ERNAUX, Annie. **O Lugar**. São Paulo: Fósforo, 2020.

ERNAUX, Annie. **Os Anos**. São Paulo: Fósforo, 2021.

HABIB, André. Introduction. Retour vers la nostalgie, **Revue Intermédialités**. [S.l.], n. 39, p. 2-17, spring 2022. Disponível em: <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2022-n39-im07461/1093767ar/>. Acesso em: 20 de nov. 2024.

HABIB, André; MICHAUD-LAPOINTE, Alice (ed.). Dossier Le temps du rétro, **Spirale**. [S.l.], n. 266, p. 27-65, 2018. Disponível em: <https://www.erudit.org/fr/revues/spirale/2018-n266-spirale04295/>. Acesso em: 20 de nov. 2024.

MONJOUR, Servane. La photolittérature face à la remédiation photographique. **Les Nouveaux Cahiers de MARGE**. [S.l.], n. 2, oct. 2020. Disponível em: <https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=316>.

Sobre as autoras e os autores

Ana Lúcia Costa Barbosa

Doutoranda em Literatura Brasileira pelo Programa de Pós- Graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), (2023). Mestra em Literatura pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUCMINAS). Participou do IV Colóquio Internacional Escrita, Som, Imagem 2024: “Entre palavras e imagens: A poesia de Drummond nas teias da intermedialidade”, e como mediadora de mesa. Participou do XIII Congresso Internacional IAWIS/ AIERTI, 2023: “Nas tramas do iconotexto: Diálogos entre Drummond e Portinari”". Participou do XV Seminário de Pesquisas e VII Seminário de Teses e Dissertações em andamento, de 17 a 19 de outubro de 2023, pelo Centro Universitário Uniandrade, “O carteiro e poeta: Uma leitura político- literária”, com publicação nos Anais UNIANDRADE. Publicou o artigo “Nas tramas do iconotexto: Diálogos entre Drummond e Portinari”" na Revista Scripta Uniandrade 2024.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1042318551309514>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7261-6654>

E-mail: analucia_cb99@yahoo.com.br

Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi

Professora associada do Departamento de Letras da UNIFESP e credenciada no Programa de Pós-Graduação em Letras da mesma instituição. Mestre e doutora em Língua e Literatura Francesa pela USP. Pós-doutorado pela Universidade Paris-Sorbonne IV (supervisão de Dominique Maingueneau) e pela UNICAMP (supervisão de Viviane Veras). É líder do grupo de pesquisa Língua e Literatura: interdisciplinaridade e docência (CNPq), membro do grupo de pesquisa Intermídia (CNPq) e do grupo de pesquisa Intermedialidade:

Literatura, Artes e Mídia (ANPOLL). Sua pesquisa recente centra no impacto dos conceitos de intermedialidade e multimodalidade sobre noções tradicionais de linguagem e literatura. É autora, entre outras obras, de “Intermedialidade: uma introdução” (Contexto, 2022).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7481586427673190>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-5860-5198>

E-mail: ramazzina@unifesp.br

Aurora Gedra Ruiz Alvarez

Doutora em Letras (Literatura Portuguesa) pela Universidade de São Paulo. Possui pós-doutorado pela Universidade de Indiana, em Estudos da Intermedialidade. Foi docente do curso de Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie de 1974 a 2021. Atualmente é pesquisadora independente. É membro dos grupos de pesquisa: Intermídia: Estudos sobre a Intermedialidade, sediado na UFMG, Literatura, Linguagem, Tradução Intersemiótica e Formação Docente (Intersignos), da UFLA e Estudos em Literaturas de Língua Portuguesa Moderna e Contemporânea, da UFRPE. Tem desenvolvido pesquisas que tratam das relações entre as artes e as mídias digitais, bem como discute questões que gravitam em torno da fragmentação e dos desdobramentos do sujeito na literatura e nas artes moderna e contemporânea—linhas de pesquisa nas quais a sua produção bibliográfica e as demais atividades acadêmicas têm se orientado.

Lattes: auroragedra@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1055-9233>

E-mail: auroragedra@hotmail.com

Camila Augusta Pires de Figueiredo

Doutora em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais, com mobilidade na Technische Universität Braunschweig, Alemanha e mestre em Literaturas de Expressão Inglesa pela mesma instituição. Atualmente é pesquisadora no campo dos Estudos de Intermedialidade e ocupa a vice-direção da Editora da UFMG, atuando na gestão de projetos editoriais. Seus interesses de pesquisa são: literatura

e outras mídias, literaturas de língua inglesa, adaptação fílmica, transmídia, romances gráficos, edição e materialidades do texto.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0750019205710872>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0522-8114>.

E-mail: capf@ufmg.br

Cássia Macieira

Artista háptica; A.r.tógrafa; Bonequeira-atriz (SATED SRTE MG 10686), Professora na UEMG Universidade do Estado de MG, membro do Grupo de Pesquisa Arte, Crítica e Política da Escola Guignard/CNPq. Membro do Grupo de Pesquisa: Artefatos lúdicos [Bonecas, Literatura para a infância; Livro Ilustrado; palavra e pintura/letra e imagem] da Escola de *Design* UEMG/CNPq; Membro do Grupo Intermídia UFMG /CNPq. Formação: Doutorado em Literatura Comparada: Literatura, outras Artes e Mídias UFMG (2010-2014). Mestrado em Artes UFMG (1999-2001). Graduação em Artes Visuais UFMG: Bacharelado em Gravura (1990-1994), bacharelado em Cinema de Animação (1996-98). Licenciatura em Letras UNIP Lagoa Santa, MG (2010-2016). Licenciatura em Artes Visuais (2019-2021/UNITAU). Especialização em Antropologia pela Universidade Cândido Mendes (2017-2018). Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas, UFMG (2021-2023). Membro da FAEB–Federação dos Artistas Educadores. Membro da ATEBEMG Associação de Teatro de Bonecos de MG; membro da ABTB Associação Brasileira de Teatro de Bonecos. Membro da UNIMA Union Internationale de la Marionnette, desde 1998. Membro do Comitê de Pareceristas da Móin-Móin Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas UDESC.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1188991627828778>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0757-0028>

E-mail: macieira.cassia@gmail.com

Clara Matheus Nogueira

Doutora e mestre em Estudos Literários pela UFMG. Tem pesquisado no campo de estudos da intermedialidade e integra o grupo de pesquisa “Intermídia: Estudos sobre a Intermidialidade”. Seu principal interesse de pesquisa são as mídias digitais, especialmente as adaptações de peças de William Shakespeare

para as mídias sociais. É cofundadora do projeto minimídias, no qual atua produzindo vídeos e *podcast* sobre mídia, literatura e cultura digital.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7656380591130129> |

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7806-1327>

E-mail: claramatheusnogueira@gmail.com

Eunice Ribeiro

Professora catedrática da Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas da Universidade do Minho (Braga, Portugal), de que foi presidente, e membro do Departamento de Estudos Portugueses e Lusófonos que também dirigiu. Enquanto investigadora integrada do Centro de Estudos Humanísticos daquela instituição, fundou o grupo de investigação em *Identidade(s) e Intermedialidade(s)*, cuja coordenação tem assumido. Foi editora-chefe da revista científica *Diacrítica* e é cofundadora e codiretora da *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade*. Além de colaboradora em vários projetos nacionais e internacionais, é investigadora responsável do projeto Retrato&Representação. As suas publicações mais recentes têm contemplado as teorias e as práticas do retrato e as poéticas do ‘eu’ na literatura e noutros média, assim como casos de diálogo intermedial na literatura portuguesa contemporânea, tendo dedicado numerosos ensaios a poetas e ficcionistas dos séculos XX e XXI. Editou e coeditou números temáticos de revistas nacionais e internacionais, tais como: ‘Identidad, exclusión y resistencia. La representación del personaje en el microrrelato’. *Microtextualidades*, 1, 9(2021; coed.); ‘Estéticas e Políticas da Moda: ‘Os Loucos Anos 20’ e depois’. *Revista 2i*, 3(2021; coed.); ‘Les Nouveaux Portraits’. *Iberic@l*, 17(2020; coed.). De entre as suas publicações em volume, refiram-se: *Ver. Escrever – José Régio, o texto iluminado* (CEHUM, 2000); *Antologia da Poesia Experimental Portuguesa – Anos 60/Anos 80*, coed. (Angelus Novus, 2004); *Arte Régia. Leituras regianas* (Pena Perfeita, 2007); *Escritas metamórficas. Sobre a ficção de Frederico Lourenço* (Cotovia, 2008); *Boca* (Terceira Pessoa, 2020; fotografia de Valter Vinagre); *Conversas sobre Retrato / Portrait Talks* (IHA, FCSH-UNOVA e CEHUM, 2023; coed.)

Lattes: eunice@elach.uminho.pt

Orcid: 0000-0003-2199-5265

E-mail: eunice@elach.uminho.pt

Luciano Aparecido Borges Almeida

Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, com ênfase em Estudos Discursivos e Textuais–Literatura, Artes e Mídias Digitais. Como pesquisador independente, dedica-se ao estudo de narrativas criadas para games, investigando como essas estruturas narrativas interativas impactam a experiência dos jogadores e o desenvolvimento de novas formas de contar histórias. É autor do capítulo *Narrativa de Games: uma estratégia para mobilização e engajamento do alunado*, publicado pela Stanford: Graduate School of Education em parceria com a Lemann Center e Teachers College: Columbia University, obra que discute a narrativa digital como estratégia pedagógica. Suas pesquisas contribuem para a compreensão das intersecções entre narrativa e tecnologia, ampliando o campo dos estudos literários aplicados ao universo dos games.

E-mail: lb.letras@gmail.com

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4951621218020197>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9449-0554>

Luciene Guimarães de Oliveira

Pós-doutoranda na Universidade Federal de São João Del-Rei, PROMEL, bolsista CAPES. Doutora em *Littérature et arts de la scène et de l'écran*, Université Laval (Canadá), membro dos seguintes centros de pesquisa : CRIalt – Centre de recherches intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques (Université de Montréal), e também do Grupo Intermídia (UFMG), e do GT ANPOLL (Intermedialidade). É também tradutora literária. Coordenadora da Coleção Marguerite Duras (Relicário edições)

Lattes: guimalucienne@gmail.com

Orcid: 0000-0001-7854-9560

E-mail: lucieneguiposdoc@ufs.j.edu.br

Mark William Macleod

Adjunct Senior Lecturer, Charles Sturt University, Australia. PhD, 'A Battle for Children's Minds', a study of literary awards given to young adult fiction in Australia, researched at the University of Newcastle. Dr Macleod has been New South Wales state president and national president of the Children's Book Council of Australia. He is well known as a television and radio presenter on Children's Literature. He has been a publishing director for Dirt Lane Press, Random House and Hachette Australia, where he had his own list, Mark Macleod Books, and has been Chair of TasWriters, the writers centre in Hobart, Tasmania where he mentors emerging writers. Dr Macleod has lectured in Children's Literature at Macquarie University, Charles Sturt University and the University of Newcastle. He has taught and presented papers at universities around the world, and is a creative writer of picture books and poetry for young people. In 2024 he was invited to be a Writer-in-Residence in schools in Uzbekistan. His most recent publications are Mark Macleod, *The Secret Boat* WestWords, 2023 a collection of original poems for children; and 'John Marsden.' In: Anne Alton Hiebert. (Ed.) *Dictionary of Literary Biography* 391 Gale, 2022, p.156-167.

E-mail: markmacleod@iprimus.com.au

Maristela Gonçalves Sousa Machado

Professora associada do curso de Licenciatura Português e Francês do Centro de Letras e Comunicação da Universidade Federal de Pelotas. Graduada em Letras pela Universidade Estadual de Campinas, tem mestrado e doutorado sobre adaptações cinematográficas de obras literárias no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, área de Literaturas de Língua Francesa. Tem pós-doutorado sobre Intermidialidade e narrativas literárias na linha de pesquisa Linguagem em Novos Contextos do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. É membro do grupo Intermídia do CNPq. Suas atividades de pesquisa e extensão se concentram nas áreas de leitura literária, estudos de intermidialidade e leitura dramática no ensino-aprendizagem do FLE.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0243989273763931>

Orcid <http://orcid.org/0000-0001-8389-1213>

E-mail: maristelagsm@gmail.com

Solange Ribeiro de Oliveira

Doutora pela UFMG, Associada da Universidade de Londres, pesquisadora do CNPq e Professora Emérita da UFMG. Vem publicando intensamente na área de Literatura Comparada, incluindo os livros *Literatura e Artes Plásticas* (1993); *Literatura e Música* (2002); *De Mendigos e Malandros*: Chico Buarque, Brecht, John Gay (2011); *Perdida entre signos*: Literatura, artes e mídias (2012); *Alvorço da criação*: a arte na ficção de Clarice Lispector (2019); *Entre textos, Entre artes, Entre mídias*: Ensaios de Claus Clüver (Org, com Thaïs Flores Nogueira Diniz e Camila A. P. de Figueiredo. (2024).

Entre ensaios publicados em livros destacam-se “An updated survey of Early Interart and Intermediality: Roots: Claus Clüver.” In: Jorgen Bruhn; Asunción Lopes-Varela; Miriam de Paiva Vieira. (org.); *The Palgrave Handook of Intermediality*. Palgrave Macmillan, 2024, v. 1, p. 22- 43. “The art of Adriana Varejão: a Challenge to Brazilian Official History”. In: Williams, Keith; Aymes *et al.* Chris (org.). *Art and Science in Word and Image Exploration and Discovery*. 2019, v. , p. 193-204. “Shakespeare and the Performing Arts.” In: Bruce R. Smith. (org.). *The Cambridge Guide to the Worlds of Shakespeare*. Cambridge University Press, 2016, v. 2, p. 1803-1813.

Em 2019 foi agraciada com a Medalha da Inconfidência pelo governo de Minas Gerais.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6870324305782229>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-67557936>

E-mail: solangeribeirodeoliveira@yahoo.com

Verônica Daniel Kobs

Pós-doutora em Literatura e Intermedialidade (UFPR), doutora em Estudos Literários, mestre em Literatura Brasileira e Licenciada em Letras Português-Latim (também pela UFPR). Coordenadora da Pós-Graduação em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade (UNIANDRADE), Professora de Literatura e Tecnologia Digital, disciplina que desenvolveu especialmente para o Mestrado/Doutorado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora de Ciência, Tecnologia e Sociedade no Mestrado/Doutorado da Florida University of Science and Theology (FUST). Pesquisadora do Grupo Intermídia (UFMG). Crítica especializada no novo gótico e nas múltiplas formas de hipertextos e cibertextos. Editora da revista literária *Scripta Alumni*. Autora e fundadora do blogue *Interartes*. Colunista do blogue

Recorte Lírico. Autora de livros técnicos e artigos científicos sobre Literatura, Linguagens e Mídias. Revisora de Língua Portuguesa, já tendo atuado na RPC, afiliada da Rede Globo. Revisora e preparadora de textos da Arco Educação. Parecerista de revistas científicas de Letras. Pesquisadora credenciada junto ao CNPq, com projetos sobre Literatura, Artes, Mídias e Tecnologia Digital.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5469251266623982>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0108-160X>

E-mail: veronica.kobs@uniandrade.edu.br.

Xaquín Núñez Sabarís

Professor associado com agregação do Departamento de Estudos Românicos da Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas da Universidade do Minho (Braga). É membro do Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho e da equipa do grupo de investigação deste centro *Identidade(s) e Intermedialidade(s)*. No âmbito das atividades deste grupo, codirige a Revista Académica *2i. Estudos de Identidade e Intermedialidade* (<https://revistas.uminho.pt/index.php/2i>). Participa e tem participado em projetos financiados tanto a nível nacional como internacional. O seu trabalho como investigador centra-se nos estudos literários e culturais. Publicou vários trabalhos sobre as relações literárias ibéricas, nomeadamente no âmbito do teatro, o modernismo hispânico e ibérico, também sobre a narrativa breve, literatura fantástica ou ficção policial, utilizando, nestes casos, uma metodologia intermedial e comparada. Recentemente, tem realizado pesquisas e publicações e levado a cabo iniciativas de interação com a comunidade e transferência de conhecimento na área das humanidades espaciais e das geografias da ficção. Neste campo de trabalho ganhou o Prémio Ramón Piñeiro de Ensaio (2019), com o estudo *Cartografias da narrativa galega contemporânea*, elaborou a base de dados e o mapa digital *Cartografias do noir galego* e foi o curador da exposição *Noroeste cuarta oeste: roteiros de ficção* (2021). É também o coordenador da seção Criminal, dentro do festival literário Semana do Libro de Compostela (SELIC).

Lattes:

Orcid: 0000-0001-5311-742X

E-mail: xnunez@elach.uminho.pt

Sobre as organizadoras

Cristine Fickelscherer de Mattos

Graduada e Licenciada pela Universidade de São Paulo (USP), é mestre e doutora em Letras pela mesma universidade. Possui pós-doutorado em Letras e Linguística pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Atualmente é docente na Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) e docente associada às seguintes instituições de pesquisa: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)–Núcleo de pesquisa e Extensão em Leitura, Literatura e Intermedialidade–NuPELLI), International Association of Word and Image Studies (IAWIS), International Society for Intermedial Studies (ISIS), Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL). Desenvolve pesquisa junto aos seguintes grupos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq): “Intermídia: estudos sobre intermedialidade” (Universidade Federal de Minas Gerais–UFMG) e “Leitura comparada das mídias” (Universidade de Santa Cruz do Sul–UNISC). Autora de artigos em revistas nacionais e internacionais, publicou os livros: *La otra realidad* e *Conceitos e práticas de literatura comparada*, com Helena Bonito Couto Prereira. Tem experiência nas áreas de teatro, música e dança e formação em língua, literatura e culturas de língua espanhola e francesa.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8212228912439636>

Orcid: 0000-0003-2011-4614

E-mail: cristinemattos@gmail.com

Maria Cristina Cardoso Ribas

Doutora em Teoria Literária na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Procientista UERJ/Faperj, Bolsista PQ2 CNPq e Professora Associada em Letras, UERJ, em Teoria Literária, Literatura Comparada e Intermedialidade, área em que concluiu o pós-doutoramento pela Universidade Federal Fluminense (UFF) em 2018. Membro dos grupos de pesquisa “Intermídia: estudos sobre intermedialidade” (CNPq), “O passado no presente: releituras da modernidade” (CNPq) e “Poéticas da diversidade” (CNPq) é coordenadora geral do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística UERJ, do Convênio Internacional da UERJ com Univ.da Georgia, EUA e do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Literatura, Leitura e Intermedialidade (NuPELLI), e associada às International Association of Word and Image Studies (IAWIS), International Society for Intermedial Studies (ISIS), Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL). Autora de artigos em revistas nacionais e internacionais, publicou os livros *Onze anos de correspondência: os machados de Assis*; *Leituras na contemporaneidade: Olhares em Trânsito*; *Interconexões: Mídias, saberes e linguagens* (Abralic) e *Estudos de Intermedialidade: teorias, práticas, expansões*, com Thaís Diniz e Alex Martoni. A professora é também bailarina e tem se apresentado em teatros e shows.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5649309114787011>

Orcid: <https://orcid.org.0000-0002-2289-4004>

E-mail: marycrisribas@gmail.com

Thaís Flores Nogueira Diniz

Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e pela Indiana University at Bloomington, com pós-doutorado na Queen Mary College, Universidade de Londres, é professora colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFMG, professora associada às International Association of Word and Image Studies (IAWIS), International Society for Intermedial Studies (ISIS), Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL) e coordenadora do Grupo de Pesquisa “Intermídia: estudos sobre intermedialidade” (CNPq). Autora de artigos em revistas nacionais e internacionais, publicou os livros *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem* (2005), *Literatura e Cinema: da*

semiótica à tradução cultural (2003) e outras publicações em revistas nacionais e internacionais, além de ser a organizadora de *Intermedialidades e Estudos Interartes – Desafios da arte contemporânea*, v.1 e 2 (2012); *Intermedialidade, Cinema e Adaptação – palavra e imagem–Transmidia (lidade)* (2024), *Entre textos, entre artes, entre mídias: Ensaios de Claus Clüver* (2024), dentre outros.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2891259327805135>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4726-8536>

E-mail: tfndiniz@terra.com.br

