

L. Yana L Martinez
(Organizadora)

**MÍDIAS,
INTERMÍDIAS E
TRANSMÍDIAS:
OS DIÁLOGOS
E AS
TRANSFORMAÇÕES
DAS ÚLTIMAS
QUATRO DÉCADAS**

EDITORA INOVAR

**MÍDIAS, INTERMÍDIAS E TRANSMÍDIAS: OS DIÁLOGOS E
AS TRANSFORMAÇÕES DAS ÚLTIMAS QUATRO
DÉCADAS**

L. Yana L. Martinez
(Organizadora)

MÍDIAS, INTERMÍDIAS E TRANSMÍDIAS: OS DIÁLOGOS E AS TRANSFORMAÇÕES DAS ÚLTIMAS
QUATRO DÉCADAS

1.ª edição



Copyright © das autoras e dos autores.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Internacional (CC BY-NC 4.0).



L. Yana L. Martinez (Organizadora).

Mídias, intermídias e transmídias: os diálogos e as transformações das últimas quatro décadas. Campo Grande: Editora Inovar, 2021. 110p.

ISBN: 978-65-86212-64-8

DOI: 10.36926/editorainovar-978-65-86212-64-8

1. Mídias. 2. Intermídias. 3. Transmídias. 4. Pesquisa. 5. Autores. I. Título.

CDD – 28

As ideias veiculadas e opiniões emitidas nos capítulos, bem como a revisão dos mesmos, são de inteira responsabilidade de seus autores.

Conselho Científico da Editora Inovar:

Franchys Marizethe Nascimento Santana (UFMS/Brasil); Jucimara Silva Rojas (UFMS/Brasil); Maria Cristina Neves de Azevedo (UFOP/Brasil); Ordália Alves de Almeida (UFMS/Brasil); Otília Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas (UnB/Brasil), Guilherme Antônio Lopes de Oliveira (CHRISFAPI - Cristo Faculdade do Piauí).

SUMÁRIO

<u>APRESENTAÇÃO</u>	6
<u>CAPÍTULO 1</u> A ARTE NO TEMPO DOS AIATOLÁS: A REVOLUÇÃO ISLÂMICA E O NOVO CINEMA IRANIANO <i>Leon Karlos Ferreira Nunes</i> <i>Fernanda Luá Brandão Rocha</i>	10
<u>CAPÍTULO 2</u> A ATUALIDADE DE LADY MACBETH: UMA ADAPTAÇÃO PARA O CINEMA <i>Rafael Campos Oliven</i>	20
<u>CAPÍTULO 3</u> PRECISAMOS VOLTAR A FALAR EM FIDELIDADE <i>L. Yana L. Martinez</i>	27
<u>CAPÍTULO 4</u> TRANSGRESSION OF THE GENRE: THE 21ST CENTURY GOTHIC AND THE MEDIA INFLUENCE IN <i>THE BLACKLIST</i> SERIES (2013) <i>Caroline Navarrina de Moura</i>	37
<u>CAPÍTULO 5</u> A EXPRESSÃO DO MEDO NA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE 2005 DO CONTO <i>O CHAMADO DE CTHULHU</i> <i>Wesley Ferreira de Araujo</i> <i>Tiago Marques Luiz</i>	47
<u>CAPÍTULO 6</u> CAPITALISMO, CONSUMO, SEXO E PODER – A PERFEITA VENDA CASADA: REFLEXÕES SOBRE O COMPORTAMENTO DE PROFISSIONAIS DA SAÚDE MENTAL EM REDES SOCIAIS <i>Adriano Boettcher Brandes</i>	61
<u>CAPÍTULO 7</u> FIÇÃO TRANSMIDIÁTICA OU TRANSMIDIA STORYTELLING: PENSANDO A TRANSMIDIALIDADE EM <i>RESIDENT EVIL</i> <i>Alisson Preto Souza</i>	74
<u>CAPÍTULO 8</u> INTERNET, APRENDIZADO E CRIAÇÃO: AS <i>FANFICTIONS</i> COMO UM GÊNERO DE APROXIMAÇÃO DE JOVENS COM A LÍNGUA INGLESA <i>Flávia Santos da Silva</i> <i>Kimberly Melo Stuart</i>	87
<u>CAPÍTULO 9</u> UMA ANÁLISE PRÁTICA DO PROCESSO DE REMIDIAÇÃO: ESTRATÉGIAS E PROBLEMÁTICAS AO REMIDIAR O REI ARTHUR PARA UM JOGO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS <i>Vinicius de Moraes</i>	94
<u>SOBRE A ORGANIZADORA</u> <i>L. Yana L. Martinez</i>	104
<u>ÍNDICE REMISSIVO</u>	105

APRESENTAÇÃO

Com os olhos despertados, principiamos nosso cotidiano transpassando o tempo e colecionando vivências. Ao observarmos qualquer objeto comum, o que media nossa relação com ele? Trata-se de uma relação imediata ou mediada? O copo é tocado por nossas mãos ou está materializado dentro do cenário de um filme na televisão ou de uma fotografia projetada no computador? Inicialmente, podemos pensar que o que primeiramente media nossas relações com o universo que nos cerca está nos nossos captadores de sentidos: olhos, pele, ouvido... Talvez, haja portais pelos quais esses objetos fazem-se presentes, como as molduras dos quadros, as janelas por onde visualizamos a vida que se passa dentro ou fora, os cabos que conduzem informação e as ondas da telecomunicação. Não importa o modo, mas o fato é que esses objetos existem, mesmo que não possam pensar por si mesmos.

Toda a questão torna-se potencialmente mais complexa ao considerarmos a possibilidade de descrição, de recriação desses objetos. Primeiramente, eles podem ser recriados em nossas mentes, moldados por nossos imaginários. Em seguida, podemos também recriá-los para o consumo aleio, por meio de desenhos, narrativas, fotografias, modelagem 3D etc. E esses produtos primeiros podem vir a servir de inspiração para a criação de outros mais. Da narrativa, podem surgir ilustrações e, das ilustrações, fotografias para serem disponibilizadas na internet.

Nada disso, nem nossa relação com o plano material que nos cerca ou a faculdade de nossas capacidades inventivas, é uma novidade. A verdade é que

mídia não é algo novo, e pensar no modo como as mídias dialogam e no fato de que a fronteira entre elas é um local de passagem e não de separação pode também não ser. Mídia, meio e medium... todos são pontes para um conteúdo, mas cada ponte tem seus materiais. A ponte pode ser incolor para as nossas percepções, porém existem necessariamente. (MARTINEZ, 2016, p. 1713)¹

Como um oceano de onde a vida teria surgido, mutado e se multiplicado... Nadamos em um infinito oceano de múltiplas conexões e inventividades. Como água, as mídias nos cercam, mas como seres vivos elas se relacionam e se multiplicam. Elas são não como seres independentes de nós mesmos, mas como efeito da nossa existência, das nossas vivências, das nossas atitudes.

De acordo com dados provenientes de seus estudos, Steven Mithen (2002)² afirma que trinta mil anos atrás teria sido o período em que os módulos mentais dos nossos ancestrais ensaiaram-se para a fluidez cognitiva das ideias. Nascia, segundo o arqueólogo, o pensamento

¹ MARTINEZ, L. Yana L. Muitas abordagens: intermedialidade, um conceito difícil. In: ARENDT, João Claudio (org.). Anais do III seminário internacional de língua, literatura e processos culturais: novas linguagens, novas leituras. Caxias do Sul: UCS, 2016, p. 1706-1715. <disponível em: <https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/anais-iiisillpro-volume-3.pdf> > Acesso em 26 de janeiro de 2017

² MITHEN, Steven. A pré-história da mente: uma busca das origens da arte, da religião e da ciência. São Paulo: Editora da Unesp, 2002.

criativo, responsável pela concepção de esculturas e pinturas paleolíticas nas paredes das cavernas. O sonho e a expressão do ser estavam instaurados em nossas mentes.

O salto tecnológico da virada do milênio apenas nos fez mais atentos às potencialidades midiáticas e às novas mídias digitais, mas as velhas mídias já permeavam nosso cotidiano de muitas formas. Ademais, as imagens produzidas nos primórdios ainda manifestam imaginários que ainda habitam nossos intelectos:

Sabemos por meio dessas representações impressionantes e fiéis de animais e caçadores que as pessoas daqueles tempos faziam peregrinações para dentro do ventre da terra e devem ter realizado alguns rituais nos quais interpretavam o papel dos animais que caçavam ou das forças da natureza que percebiam ao seu redor. É difícil evitar uma catarse física ou reação emocional quando se entra no fundo da caverna mesmo hoje em dia. (...) Ainda há uma sensação de maravilhamento quando se sai de uma grande caverna no fundo da terra, especialmente quando suas paredes estão pintadas com imensos animais que parecem saltar pelo teto à luz tremeluzente da vela." (VOGLER, 2015, p. 436)³

Perigos, mitos e heróis foram assinalados em tábuas de argila e nas paredes dos templos egípcios. A música embalou rituais e festejos em Roma e o teatro alegrou e amedrontou o público na Grécia. Criamos incríveis manifestações artísticas, tanto frágeis quanto sólidas ao teor do tempo. O surgimento da escrita, como observa Puchner (2019)⁴, contrapõe a parcela da história da humanidade entre o tempo em que tudo cabia à memória e o tempo em que com facilidade temos acesso à mente dos outros e ao passado longínquo documentado. Já o livro tronou a prática da leitura um ato individual e fez com que cada vez mais olhássemos para dentro de nossas próprias subjetividades. Fotografia e cinema trouxeram à imagem uma indestrutibilidade de novas escalas.

Com um salto geral pela história, vemos que inúmeras foram as transformações do cenário cultural, histórico e político da humanidade e, com elas, as transformações das mídias e as suas evoluções. Com expansão da internet, vivemos hoje em um ambiente não mais naturalizado por rádio ou televisão, mas pelo *streaming* e a possibilidade de consumir *on demand*. Como um meio que transmite inúmeras possibilidades de mensagem, sendo suas mensagens outras mídias (MCLUHAN 2013⁵; BOLTER & GRUSIN 1999⁶), a internet tornou-se uma necessidade para as manifestações da comunicação cotidiana e um ambiente de criação e recriação em que confluem o *eu* e o *outro* e, por meio de suas mídias sociais, o *consumidor* e o *consumido*.

Neste livro, reunimos textos que cotejem o comportamento das mídias, principalmente no diálogo que estabelecem entre si, mas também com o ambiente social e histórico. Destarte, fazem parte deste volume não apenas textos que procuram considerar as relações da execução e

³ VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

⁴ PUCHNER, Martin. O mundo da escrita: como a literatura transformou a civilização. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

⁵ MCLUHAN, Herbert Marshall. Understanding media: the extensions of man. Berkeley: Gingko Press, 2013.

⁶ BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. Remediation. Cambridge: MIT Press, 1999.

criação de um determinado produto midiático, mas também aqueles que almejam refletir a condição midiática enquanto estrutura e sua relação com seu contexto de produção.

Em *A Arte No Tempo Dos Aiatolás: a revolução islâmica e o novo cinema iraniano*, Leon Karlos Ferreira Nunes e Fernanda Luá Brandão Rocha tecem relevantes considerações sobre o novo cinema iraniano. O texto aponta o modo como as transformações sociais e políticas da revolução islâmica incidiram sobre o desenvolvimento da criação cinematográfica no país.

Em *A Atualidade de Lady Macbeth: uma adaptação para o cinema*, Rafael Campos Oliven posiciona as transmutações da personagem shakespeariana sob a ótica da influência das diferentes composições midiáticas. Acrescenta-se à análise interessantes observações sobre a questão da vilania.

Em *Precisamos Voltar a Falar em Fidelidade*, Lis Yana de Lima Martinez posiciona uma observação sobre o movimento de análise de mercado e o processo intencional de fidelização na produção de uma adaptação cinematográfica. Expõe-se o significado da palavra fidelidade e o modo como ela vem sendo empregada pelos estudos midiáticos, em especial os estudos de adaptação. O texto procura dar foco à agitação de uma demanda de produção e consumo..

Em *A transgressão do gênero: o Gótico do século XXI e a influência da mídia na série*, Caroline Navarrina de Moura contempla uma análise que visa compreender transformações no gênero gótico em adaptações. A autora objetiva compreender, a partir do primeiro episódio da série *The Black List*, como os potenciais góticos são empregados para expressar os medos e os impulsos mais internos de uma específica sociedade em uma determinada época.

Em *A Expressão do Medo na Adaptação Cinematográfica de 2005 do Conto O Chamado de Cthulhu*, Wesley Ferreira de Araujo e Tiago Marques Luiz observam as tensões no processo de adaptação dos escritos de H.P. Lovecraft para o cinema. O texto objetiva examinar a afirmativa de uma suposta (in)adaptabilidade da obra lovecraftiana e como a estética do expressionismo alemão foi empregada no tocante à adaptação do medo.

Em *Capitalismo, Consumo, Sexo e Poder – A Perfeita Venda Casada: Reflexões Sobre o Comportamento de Profissionais da Saúde Mental em Redes Sociais*, Adriano Boettcher Brandes tece observações sobre como os conteúdos de cunho profissional vem se mesclando aos conteúdos de cunho íntimo nas redes sociais. O autor tenciona provocar uma discussão acerca da potencialidade de as mídias sociais estarem se materializando como um ambiente em que lucro e consumo se mesclam às fantasias inconscientes.

Em *Ficção Transmidiática ou Transmídia Storytelling: Pensando A Transmidialidade Em Resident Evil*, Alisson Preto Souza discute o conceito de narrativas transmidiáticas de modo a analisar a transmidialidade na franquia de *Resident Evil*. O texto tensiona questões sobre o potencial de disseminação de narrativas a partir da mídia videogame.

Em *Internet, Aprendizado e Criação: As Fanfictions como um Gênero de Aproximação de Jovens com a Língua Inglesa*, Flávia Santos da Silva e Kimberly Melo Stuart procuram compreender como a internet pode ser materializar como um modo de aprimorar o estudo da Língua Inglesa. Para tanto, as autoras fazem-se valer do amplo acervo digital das *fanfictions* e

estudam, por meio de dados, se há uma relação entre o consumo dessa modalidade midiática e a aquisição da língua.

Por fim, em *Uma Análise Prática do Processo de Remediação: Estratégias e Problemáticas ao Remidiar o Rei Arthur para um Jogo de Contação de Histórias*, Vinícius de Moraes propõe-se a analisar o processo criativo de remediação em jogos a partir de um projeto acadêmico de remediação das lendas do rei Arthur para o formato de um jogo de tabuleiro utilizável em sala de aula. O autor objetiva discutir também o processo de criação das mídias interativas.

Porto Alegre, 10 de janeiro de 2021

L. Yana L. Martinez

CAPÍTULO 1

A ARTE NO TEMPO DOS AIATOLÁS: A REVOLUÇÃO ISLÂMICA E O NOVO CINEMA IRANIANO

Leon Karlos Ferreira Nunes¹
Fernanda Luá Brandão Rocha²

RESUMO: O novo cinema iraniano é um movimento artístico reconhecido no mundo todo pela riqueza estética e na linguagem de suas obras, de modo que compreender as suas bases se torna essencial para pensar não somente o estado em que se encontra o cinema como arte e como mídia nos nossos tempos, mas também o diálogo entre esse cinema contemporâneo e outros campos da vida social. Neste artigo, nosso objetivo é apresentar as principais características desse movimento, situando-o no quadro de um regime político repressivo instaurado pela Revolução Islâmica e que em 2019 ultrapassou a marca de quarenta anos. Para isso, traçaremos um breve panorama do que foi essa Revolução, de como a censura passou a operar na República Islâmica instalada no país, e faremos uma revisão breve acerca dessa corrente artística.

PALAVRAS-CHAVE: Novo cinema iraniano, Revolução Iraniana, islamismo.

ABSTRACT: The Iranian new wave is an artistic movement recognized worldwide for the aesthetic richness and language of its works, so that understanding its bases becomes essential to think not only about the state of cinema as art and as media in our times, but also the dialogue between this contemporary cinema and other fields of social life. In this article, our objective is to present the main characteristics of this movement, placing it within the framework of a repressive political regime established by the Islamic Revolution and which in 2019 exceeded the mark of forty years. For that, we will draw a brief overview of what this Revolution was, of how censorship started to operate in the Islamic Republic installed in the country, and we will make a brief review about this artistic current.

KEYWORDS: Iranian new wave, Iranian Revolution, islamismo.

INTRODUÇÃO

De sua sala de estar, um homem encena uma ideia para um filme. Ele desenha no tapete os contornos de uma casa e atua representando uma jovem que ali fora enclausurada pelos pais, proibida por eles de fazer a faculdade de arte para a qual fora aprovada. Essa singela encenação não ocorre por acaso, e vai muito além de denunciar a opressão sofrida pelas mulheres. O homem em questão atua, mas não é ator. É diretor, mas não pode dirigir. É um artista premiado internacionalmente, mas permanece confinado aos limites da sua residência, condenado à prisão

¹ Doutorando em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

² Bacharel em jornalismo pelo Centro Universitário Fanor Wyden.

domiciliar e impossibilitado legalmente de escrever roteiros. Esse é Jafar Panahi, e sua película *Isto Não é Um Filme*, de 2011, foi a sua forma encontrada para fazer arte de uma forma que o novo cinema iraniano está muito habituado a fazer: contundente, vigorosa e a partir de premissas absolutamente triviais.

Esse novo cinema iraniano não surge por acaso; ele se molda através de um longo processo social, cultural e religioso ocorrido no Irã. Tal movimento cinematográfico surge a partir da Revolução Islâmica de 1979 no Irã, liderada pelo aiatolá Khomeini — o que o faz ser conhecido, também, como cinema revolucionário. Mas essa terminologia sugere uma relação de vínculo, uma aliança política entre o cinema e seus produtos e os ideólogos da Revolução, e isso é precisamente o que não acontece.

O Irã é um país marcado por governos ditatoriais, onde frequentemente são adotadas práticas de cerceamento de liberdades individuais, artísticas, sociais e culturais. O cinema como uma mídia de largo alcance, um agente de entretenimento, ideológico e cultural capaz de lançar novas tendências comportamentais e sociais reflete em si traços da sociedade na qual está inserido. Assim, como não poderia ser diferente, “o filme, como arte, se transforma em meio de expressão”, como diz Rosenfeld (2002, p.40), de modo que a cinematografia iraniana tomou para si esse papel, versando sobre as mais diversas questões do país de maneira subjetiva e metafórica.

Neste artigo, nosso objetivo é apresentar as principais características do novo cinema iraniano, situando-o no quadro de um regime político repressivo instaurado pela Revolução Islâmica e que em 2019 ultrapassou a marca de quarenta anos. Para isso, traçaremos um breve panorama do que foi essa Revolução e faremos uma revisão bibliográfica acerca dessa corrente artística.

É importante asseverar que o novo cinema iraniano, hoje, é reconhecido no mundo todo pela riqueza estética e na linguagem de suas obras, de modo que compreender as suas bases se torna essencial para pensar não somente o estado em que se encontra o cinema como arte e como mídia nos nossos tempos, mas também o diálogo entre esse cinema contemporâneo e outros campos da vida social.

A REVOLUÇÃO IRANIANA DE 1979

Até 1979, o regime político iraniano era pró-ocidental. As políticas modernizantes do Xá Reza Pahlevi, sua relação de subordinação perante os Estados Unidos e a Grã-Bretanha, a repressão aos opositores e a corrupção que levava o país à miséria criaram uma enorme insatisfação da população ao governo. Especialmente desde a década de 1960, quando se inaugurou um novo período de políticas modernizantes, chamadas de Revolução Branca, que tinham como medidas principais instaurar a reforma agrária e conceder o direito ao voto às mulheres. Tais ações causaram furor, principalmente entre os clérigos muçulmanos xiitas (GAULAND, 2007). Ruhollah Khomeini, um dos mais importantes clérigos e opositorista ao Xá,

professor da prestigiada escola de Qom, a Fateziah, passa a realizar diversas manifestações e a realizar críticas mais severas ao regime.

Após inúmeras manifestações de afronta ao governo, responsabilizado por Khomeini pela miséria da população e por conspirar com os Estados Unidos e Israel contra o Islã, Pahlevi manda a recém-criada Savak (Sazeman-e Ettelaat va Amniyat-e Keshvar), a polícia secreta, invadir a escola Faizieh. Um estudante de 18 anos foi morto, vários outros feridos, e Khomeini com outros professores foram presos (GAULAND, 2007, p.67).

Pouco tempo depois, Khomeini é preso novamente por chamar o Xá de “patife” e “miserável”, em um discurso que foi sabotado pela Savak. Tal episódio levou os seguidores do clérigo a realizar diversas manifestações de caráter rebelde. É ainda Gauland (2007) que destaca as violentas manifestações de apoio a Khomeini que tomaram lugar em todo o Irã, a ponto de a lei marcial ser decretada nas principais cidades, como Teerã, Mashad e Isfahan. Khomeini é solto depois de 10 meses de detenção, com a reputação em alta. Expulso do país, ele continua a proferir ofensas ao Xá, mantendo relações com seus seguidores iranianos através de fitas cassetes. “A rede de divulgação destas gravações era composta pelas mesquitas, tanto no Iraque quanto no Irã, cujos fiéis encarregavam-se de fazer cópias e distribuição das fitas” (GAULAND, 2007, p. 69).

A situação no Irã paulatinamente foi se agravando, recebendo como resposta do Xá a censura, a perseguição à oposição, inclusive com execuções de críticos e repressão ao clérigo. Com a base popular em ruínas, o Xá se viu isolado, fugindo do país em 1979 e levando consigo a família, móveis, roupas e dinheiro.

O movimento foi surgindo aos poucos até eclodir com manifestações nas ruas. O Xá então fugiu do país deixando o governo sob a responsabilidade do primeiro-ministro Shapour Bakhtiar. Quando retornou do exílio, após a fuga de Pahlavi, Khomeini, que contava com o apoio de religiosos, liberais e comunistas, instruiu comitês revolucionários em todo o Irã. As manifestações se intensificaram, seguidas por uma greve geral. As pessoas se sentiram fortalecidas com o retorno de Khomeini ao país [...] ninguém sabia ao certo qual seria o resultado da revolução, mas milhares de pessoas saíram às ruas reivindicando um novo governo (PESSUTO, 2011, p. 62).

Com a fuga do Xá, Ruhollah Khomeini é consagrado como o líder supremo e guia espiritual da revolução. Sua ascensão transformou o Irã em uma República Islâmica, o que ocasionou em uma completa mudança cultural, social, política e econômica no país. As mulheres, por exemplo, foram obrigadas a usar chador, véu que cobre os cabelos e deixa apenas o rosto à mostra.

Além disso, a sharia, código civil baseado no Corão e nos Hadiths do Profeta, foi instaurada. Os cassinos, clubes noturnos, as danças, o consumo de álcool e a música ocidental foram proibidos. As relações com países do Ocidente, especialmente os Estados Unidos e a Grã-Bretanha foram cortados. A embaixada americana chegou a ser invadida e destruída. Meleiro

(2006) ressalta ainda que os programas de rádio e a TV passaram a ser usados para difundir orações e como meio de educação do povo. As tradições muçulmanas foram revividas e a influência ocidental, que tanto marcou o regime do Xá, foi combatida. Todas as políticas modernizantes do Xá foram revogadas, os valores, a moral, a tradição e os costumes do islamismo xiita foram ratificados.

O CINEMA: DA PROIBIÇÃO AO USO COMO PROPAGANDA

O Governo do Aiatolá Ruhollah Khomeini gerou fortes consequências no cinema iraniano. Amaral (2015) destaca que no início da Revolução diversas salas cinematográficas foram incendiadas e proibidas de funcionar por estarem fomentando o modo de vida ocidental e a estética filmica hollywoodiana. Enquanto estava exilado, Khomeini se posicionava contra as artes no geral por não estarem de acordo com o modo de vida islâmico; uma vez mandatário, porém, logo percebeu a influência ideológica e cultural que o cinema, a televisão e o rádio poderiam proporcionar à sua revolução e à ideologia islâmica xiita.

O rádio e a televisão são autorizados se servirem para difundir informações ou sermões, inculcar uma boa educação, fazer conhecer os produtos e as curiosidades do planeta. Devem, porém, proibir os cantos, a música, as leis anti-islâmicas, os elogios aos tiranos, as palavras mentirosas, as emissões que espalhem a dúvida e enfraqueçam a virtude (KHOMEINI, 1979, p. 133).

As novas produções cinematográficas deveriam, segundo Amaral (2015), servir à Revolução, promover os valores islâmicos e propagar a nova doutrina. Esses princípios, no olhar de Khomeini, representavam um retorno às tradições islâmicas xiitas, como se observa nas roupas tradicionais islâmicas, no recato das mulheres e em variados ritos. Em resumo, o novo sistema deveria se opor a toda a ocidentalização promulgada pelo Xá e que afetasse os valores xiitas foram banidos e recriminados. Os discursos pró-revolução se compunham de muitos sentimentos anti-imperialistas e anticolonialistas, e sempre com uma proposta correccional adjacente. “A corrupção de valores, a explicitação dos vícios e amoralidade seriam combatidos com o triunfo iminente da revolução” (AMARAL, 2015, p.32).

Na prática, isso fez com que, assim como era no período do Xá, após 1979 o cinema se mantivesse submetido à propaganda e à censura ideológica. Diga-se de passagem, nos primeiros anos do regime, a produção filmica iraniana chegou até a ser totalmente interrompida, uma vez que ainda não haviam sido promulgadas as novas leis que regulamentassem a realização das obras (PESSUTO, 2011). A maioria dos atores e diretores dos famosos filmes farsi (produzidos antes da Revolução) foram impedidos de exercer a profissão e muitos tiveram que se exilar do país.

Khomeini, segundo Meleiro (2006), defendia um cinema puro, uma pureza que só seria alcançada com a criação de um cinema islâmico e anti-imperialista. Para conseguir tal objetivo, o Governo deveria interferir no controle moral e no subsídio financeiro das produções. Pessuto

(2011) documenta que durante os anos de 1982 a 1984 foram criadas as novas leis para a regulamentação da produção e a exibição fílmica estrangeira e nacional formulada pelo Ministério da Cultura e Orientação Islâmica, comandado por Mohammad Khatami. Essa secretaria certificava todos os filmes para exibição e estabelecia análises para averiguar se as produções seguiam a moral islâmica. Assim, ao se regulamentar o cinema, regulamentava-se também a censura.

Meleiro (2006) assevera que as proibições do governo para a produção de um filme se situavam nos seguintes casos:

Qualquer insulto ao monoteísmo, aos profetas e aos imãs; qualquer insulto aos princípios que sustentam o governo islâmico no Irã (velayat-e faqih); qualquer insulto à polícia e às forças armadas; negar o papel da revolução na formulação de leis; negar a ressurreição e seu papel na evolução do Homem através de Deus; negar a continuidade do líder religioso (Emamat); negar o papel da República Islâmica do Irã sob a liderança de aiatolá Khomeini em livrar os muçulmanos do imperialismo do mundo; proibição de filmes que tratem de violência, sexo explícito, prostituição e corrupção; personagens negativos com barba (o que poderia ser associado com a religiosidade); contato físico ou piadas entre homens e mulheres; piadas sobre exército, polícia ou família; palavras estrangeiras ou grosseiras; músicas estrangeiras ou qualquer tipo de música que evoque prazer e alegria; mostrar de maneira positiva um personagem que prefira a solidão à vida coletiva; policiais e soldados mal vestidos ou discutindo; mulheres vestidas indecentemente (as mulheres devem cobrir o corpo e o cabelo e não podem usar roupas justas ou coloridas) e maquiadas. (MELEIRO, 2006, p. 30-31)

Essas normas são apenas uma parte da censura promulgada pelas autoridades iranianas. Para a realização e exibição de um filme, há vários estágios que vigoram até hoje. Pessuto (2011) cita que a primeira etapa consiste em uma avaliação da sinopse fílmica. Em seguida, o roteiro é analisado por um conselho. Depois, os técnicos e os atores são aprovados. Com o filme pronto, ele é então encaminhado para o Conselho de Censura do Governo, no qual a obra sofre uma série de alterações para a liberação ou não. Mesmo um beijo entre homem e mulher é vetado. Se, após essa etapa, o filme é aprovado, então recebe direito a ser exibido, porém o governo decide onde a produção será exibida e se será ou não comercializada posteriormente.

Apesar da censura, o Estado passou a estimular e fomentar a realização cinematográfica, dando incentivos fiscais e abrindo linhas de financiamento. Além disso, criou uma variedade de entidades voltadas ao ramo, entre elas a Fundação Farabi de Cinema, em 1983. A Fundação tinha como princípio produzir os filmes iranianos com vistas a inseri-lo no mercado internacional. O governo, como se vê, não perde tempo: por meio dessa dupla artimanha (controle moral via censura e controle econômico via instituições financeiras), o Estado intervinha na produção cinematográfica, deixando pouca margem de ação para os opositores.

O CINEMA DE ARTE DRIBLA A CENSURA

Incomodados com a política estabelecida para o ramo e buscando artifícios para se viabilizar num país marcado pela censura oficial, alguns cineastas adotaram em suas obras uma

nova linguagem, caracterizada pelo uso de metáforas, poesias e também pela presença do universo infantil. Esses diretores se inspiraram na escola neorrealista e na *Nouvelle Vague* para a produção de seus filmes, e são conhecidos por serem os representantes de um novo cinema iraniano, conhecido também como “cinema de arte”, e que, pela sua pureza, realismo e sua nova forma de linguagem, passou a encantar e a se popularizar nos festivais, inclusive no Ocidente. Meleiro (2006, p. 37-38) afirma que esse movimento “rejeitou todas as estruturas e fórmulas do cinema comercial, procurando abordar aspectos sociais, não apenas de denúncias ou provocando reflexão”. Essa escola tem suas raízes e segue princípios próximos do cinema *motefavet*, que se popularizou no Irã no final dos anos de 1950. Tanto se expandiu que o cinema de arte iraniano, no início do Século XXI, já representava 20% da produção fílmica do país, sendo os outros 80% filmes comerciais (MELEIRO, 2006).

Pessuto (2011) também reconhece essa nova estética, destacando, como pontos de semelhança entre ela e o neorrealismo italiano, o uso de locações reais, pouca ou nenhuma iluminação, abordagem e comprometimento com as questões sociais, temas simples, próximos do cotidiano, o uso de atores não profissionais e de dialetos e a busca por um valor documental.

Assim, o novo cinema iraniano usa os seus filmes como instrumento político para abordar problemas políticos, sociais e culturais do país. Essa nova estética passa a ser usada para combater a censura dos clérigos islâmicos. Essa corrente também mostra ao Ocidente uma realidade diferente com a qual este também está acostumada: um Irã complexo, cheio de nuances e belezas e não, apenas, o Irã que é exibida pelos meios de comunicação de massa e promulgadas nos filmes ocidentais, fortemente marcados por estereótipos. “Buscam ainda dizer a uma plateia internacional que seu país não pode ser reduzido a uma ou duas sentenças da CNN ou BBC, que reforçam os estereótipos pelos quais o Oriente é visto” (MELEIRO, 2006, p. 39).

Abbas Kiarostami, Mohsen Makhmalbaf, Jafar Panahi e Samira Makhmalbaf, entre outros, são os diretores mais expressivos dessa escola, sendo Kiarostami o precursor do movimento mundo afora, ainda que seu perfil seja menos abertamente contra a ordem estabelecida e mais voltado a uma certa poética, com críticas mais sutis. A linguagem por metáforas formulada por esses cineastas nos momentos mais críticos foi um meio de driblar a censura e de demonstrar as suas vontades. “Os autores da geração de Abbas Kiarostami, e mesmo os da nova geração, assumem diferentes posicionamentos entre si em relação às forças sociais e políticas, quando não os assumem dentro de suas próprias obras ao longo de suas trajetórias” (MELEIRO, 2006, p. 40).

Por ter elaborado caminhos para driblar a censura e em muitos filmes abordar de forma crítica temas socioculturais e políticos do Irã, o novo cinema iraniano assume um caráter militante. Isso não era exatamente algo novo no país. Já no final dos anos de 1950, o Irã tinha um movimento cinematográfico que abordava questões sociais e culturais do país com uma estética neorrealista, o já mencionado movimento *motefavet*. O cinema pós-revolução aparece, então, como um continuador dessa escola, que era essencialmente política:

Das novas ondas aos novos cinemas, passando pelos neorealismos e cinemas livres, especialmente a partir do final dos anos 50, o cinema (e o estudo do cinema também pode ser incluído numa percepção mais abrangente do fenômeno) passa a ser fortemente marcado pela política. (PRYSTHON, 2006, p.7)

O caráter militante do cinema *motefavet* advinha do fato de os cineastas abordarem em suas películas as pessoas comuns, as tradições, as diferentes tribos, um Irã que o Xá não aprovava. A cinematografia na Era Pahlevi, afinal, deveria ser ocidentalizada, com personagens irreais, que imitavam atores hollywoodianos e exaltavam o modo de vida estadunidense. Com a mudança de paradigma imposta pela Revolução, a imposição da forte censura islâmica, a rejeição e o banimento de tudo que fosse ocidental no Irã, os diretores cinematográficos se viram na tarefa de abordar a dura realidade do país através de artifícios diversos.

Os novos diretores iranianos passam, então, a encontrar margem para expor conteúdos polêmicos, como o aborto, os casamentos forçados, a prostituição, a repressão política, o suicídio, o machismo, entre outros temas. Mesmo com a vasta popularidade dos filmes de artes nos festivais ocidentais, tais produções não são bem vistas pelo governo e nem pela população, que em sua maioria prefere consumir filmes comerciais. O público, inclusive, tem uma relação peculiar com o cinema. Comentários durante o filme, risos, aplausos e sussurros são comuns. É o esperado num país em que o cinema é um dos poucos espaços públicos de lazer. Pessuto (2011) comenta que os espectadores iranianos não nutrem simpatia pelo cinema de arte, pois o acham lentos, têm baixo orçamento de produção, não utilizam atores profissionais e possuem finais ambíguos.

Assim, a estética e a linguagem desse movimento com o neorealismo não se baseava numa opção meramente artística, mas sim como algo reativo aos limites que o governo impunha à liberdade de criação, produção e exibição. É por isso que o novo cinema iraniano se ancorava na temática cotidiana, representando o dia a dia das pessoas, a relação delas entre si e com os outros, as mazelas e a decadência e as desigualdades a qual são submetidas. Nessas películas, as pessoas simples, com seus problemas cotidianos, são a fonte para os temas dos filmes, demonstrando uma preocupação dos criadores com o “sentimento dos humildes”, como diz Fabris (1996, p. 66).

Outras características são também dignas de nota. Por tentarem mostrar a realidade e também por serem essencialmente de baixo orçamento, tais obras se assemelham a um documentário. É Bazin (1991) que defende que em alguns filmes há uma linha tênue entre ficção e realidade, muitos até sendo considerados documentários ficcionais, afirmando, a propósito do cinema europeu, que “os filmes italianos apresentam um valor documentário excepcional, que é impossível separar seu roteiro sem levar com ele todo o terreno social no qual ele se enraizou” (BAZIN, 1991, p. 238). Aliada a esse tom documental, a criticidade é um elemento presente no conjunto dos filmes de arte do cinema iraniano, aparecendo nos filmes como uma preocupação em questionar e demonstrar contradições e problemas nas relações do personagem, no seu universo.

Um subterfúgio ainda muito comum para retratar problemas sociais reside no protagonismo de crianças, com elas tornando-se personagens principais de uma série de produções e virando um símbolo do cinema revolucionário. Sendo o Irã apresentado ao espectador pelo olhar de uma criança, uma grande variedade de abordagens do cotidiano se abrem.

O cinema iraniano se destaca por retratar a criança através de outra perspectiva, onde ela não aparece incidentalmente, mas sim como personagens principais e enfrentando situações cotidianas através das quais podemos perceber alguns de seus dilemas interiores, que se tornam universais” (PESSUTO, 2011, p. 80-81).

Esse papel de realce que as crianças terão no cinema iraniano não tem qualquer comparação com o que as crianças têm noutros lugares. Macdougall (2006) é quem lança a questão de que esse papel central do universo infantil no cinema não é equiparado por nenhum outro cinema nacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa breve explanação sobre o novo cinema iraniano abre portas para que possamos refletir acerca de temas como arte, mídia, política, poder e ideologia, entre outros temas. Naturalmente, no espaço dessa análise, não era nossa pretensão enveredar por esses meandros, mas proporcionar uma leitura imediata das características desse movimento e seu valor não somente estético, com sua proposta de dialogar com campos diversos a partir de premissas não-convencionais ao cinema comercial; mas também um valor político, como forma de denúncia.

Dentro dos limites dessa abordagem, preferimos tratar de forma mais ampla do novo cinema iraniano, não adentrando muito nos principais realizadores e principais obras. No entanto, nessas considerações finais esse destaque se faz necessário. Abbas Kiarostami, por exemplo, é um dos poucos cineastas que já produziam obras antes da Revolução e continuaram a realizar filmes após ela. Nascido em Teerã, em 1940, seu contato com o cinema surgiu aos 11 anos de idade, através de um projetor do seu pai, praticava pintura e escrevia poesias, que em breve seriam retratadas em seus filmes (GAUCHE; CAVALCANTE, 2010).

Suas obras possuem um final aberto e subjetivo, levando o espectador a reflexão, ao questionamento. É o público quem vai construir a narrativa, através de suas próprias vivências. Compreender a obra de Kiarostami presume isso, abster-se da tentativa de representar uma realidade pronta e impositiva, mas sim observá-la como algo a ser reconstruído em seus atributos mais elementares. Isso tudo sempre com a intervenção da imaginação do espectador, como frisa Bazin (1991).

Durante os anos que trabalhou na Kanun (uma instituição oficial criada pelo Xá Reza Pahlevi voltada à formação cultural), o cineasta chegou a produzir duas dezenas de filmes. Nos

anos de 1980-1990, suas obras além de poéticas passam a adotar um viés político e militante no qual são explorados temas sociais e culturais herdados pelo período Pahlevi, os conflitos da nova República Islâmica, as diversas tribos; com seus costumes regionais e a vida cotidianas existente no Irã. Não que tais propostas não tenham sido já realizadas, mas é nessa fase que essas temáticas são reforçadas e seu estilo poético, neorrealista, metafórico e afins. Sua ascensão no Ocidente se dá através do filme *O Gosto de Cereja*, de 1997, uma produção franco-iraniano, ganhadora da Palma de Ouro no Festival de Cannes.

Assim como Kiarostami, Jafar Panahi, mencionado na abertura dessa análise e no correr do texto, é outro aclamado cineasta dessa escola. Panahi começou sua carreira como assistente de direção de Abbas Kiarostami, participando da produção do filme *Através das Oliveiras* (1994). No ano de 1995, produziu o longa "O Balão Branco" no qual aborda a história de uma garota que deseja comprar um peixinho dourado para a festa de final de ano iraniano. A obra foi premiada com a Palma de Ouro em Cannes. Dois anos depois o diretor produziu o filme "O Espelho" (1997), que mostra uma menina enfrentando sozinha as ruas de sua cidade com a intenção de voltar para a casa. O filme foi premiado com um Leopardo de Ouro no Festival de Locarno. Jafar Panahi tem sua linguagem narrativa e estilística bastante influenciada por Abbas Kiarostami, com uma proposta fílmica que busca sempre explorar elementos subjetivos, trazendo o telespectador para a obra.

Kiarostami e Panahi são dois rostos fundamentais dessas quatro décadas do novo cinema iraniano. O primeiro já faleceu. O segundo ainda está aí sofrendo as agruras do calvário imposto pela teocracia iraniana: assim como Panahi, também está preso o diretor Mojtaba Mirtahmasb e estão exilados Mohsen Makhmalbaf e sua filha, a também cineasta Samira Makhmalbaf, entre outros punidos pela repressão. Apesar dos percalços, esse movimento perdura, mesmo com o poder jogando contra, numa era em que, ao contrário da expansão dos direitos pelos quais se luta, o mundo parece caminhar para mais restrições à liberdade. O novo cinema iraniano exige uma certa entrega, de cada um que assiste. Talvez seja esse o artifício necessário para combater os extremismos de nosso tempo: entregar-se ao desafio.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Aline Moreira do. *A representação da Mulher em O Círculo de Jafar Panahi - O Irã, O Islã e o Cinema (1979-2001)*. 2015. 146 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

BAZIN, A. *O cinema – ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

FABRIS, M. *O neorrealismo cinematográfico italiano*. São Paulo: Editora USP, 1996.

GAUCHE, Renata Monastirsky; CAVALCANTE, Carmen Luisa Chaves. A criação livre em "O Vento nos Levará". In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 32., 2009, Fortaleza. Anais. São Paulo: -, 2010. v. 2, p. 01 - 17.

GAULAND, Armando Pierre. *A Propaganda Política do Islamismo Xiita: Revolução Islâmica do Irã: 1978-1989*. 2007. 183 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Comunicação, Escola de Comunicação e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

KHOMEINI, A. *Livro verde dos princípios políticos, filosóficos, sociais e religiosos do Aiatolá Khomeini*. Rio de Janeiro: Record, 1979.

MELEIRO, Alessandra. *O Novo Cinema Iraniano: Arte e Intervenção Social*. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

PESSUTO, Kelen. *O Espelho Mágico do Cinema Iraniano: Uma análise das performances dos "não" atores nos filmes de arte*. 2011. 266 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

PRYSTHON, Angela. *Do Terceiro Cinema ao cinema periférico Estéticas contemporâneas e cultura mundial*. Periferia, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p.79-89, jan./jun. 2009.

ROSENFELD, Anatol. *Cinema: Arte e Indústria*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CAPÍTULO 2

A ATUALIDADE DE LADY MACBETH: UMA ADAPTAÇÃO PARA O CINEMA

THE CURRENTNESS OF LADY MACBETH: AN ADAPTATION TO THE CINEMA

Rafael Campos Oliven¹

RESUMO: Este capítulo tem como tema geral a transposição da personagem de William Shakespeare, Lady Macbeth, para um filme cujo título homônimo retrata uma protagonista, Katherine, que apresenta semelhanças com a personagem da peça, além de alguns traços de Catherine Earnshaw, de *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847). Essa pesquisa oscila entre a análise do filme e dos elementos da peça, assim como os temas que ambos levantam. O objetivo é analisar alguns elementos presentes no filme, como o conceito de gênero e o tema do mal e averiguar se estão também presentes na peça. Para isso, faz-se uso de teoria psicanalítica e de crítica literária. Algumas das principais conclusões são que o filme opera um deslocamento da peça, através de uma protagonista que mantém alguns traços da vilã de Shakespeare, mas também difere dela, abordando assim temas que estão além de *Macbeth* (1623).

PALAVRAS-CHAVES: Literatura inglesa; Shakespeare; Lady Macbeth; Cinema; Psicanálise.

ABSTRACT: This chapter has as a general theme the transposition of William Shakespeare's character Lady Macbeth into a film whose homonymous title portrays a protagonist, Katherine, who bears resemblance to the character of the play with traces of Catherine Earnshaw, from *Wuthering Heights* (1847). This research oscillates between the analysis of the film and elements from the play, as well as the themes they both raise. The objective is to analyze some elements present in the film, such as the concept of gender and the theme of evil and verify if they are also present in the play. Thus, psychoanalytical theory and literary critique are utilized. Some of the main conclusions are that the film operates a displacement from the play, through a protagonist that maintains some traces of the Shakespearean villain, but also differs from her, approaching themes that go beyond *Macbeth* (1623).

KEYWORDS: English literature; Shakespeare; Lady Macbeth; Cinema; Psychoanalysis.

Macbeth é uma peça clássica que trata da questão do mal, poder, ambição e definições de gênero de forma fina e perspicaz e, por conseguinte, é assistida e lida, sendo considerada relevante até os dias de hoje. Não é por acaso que inúmeros críticos literários e psicanalistas já escreveram sobre ela. Já recebeu também várias adaptações para o cinema por diferentes diretores. Por conseguinte, acabou ganhando um apelo cinematográfico com o público

¹ Doutor (2020) e Mestre (2015) em Letras ênfase em Literaturas Estrangeiras/Literaturas de Língua Inglesa pela UFRGS. Possui graduação em Letras pelo Centro Universitário Metodista (IPA) em 2012 e em Filosofia pela UFRGS em 2004. Atualmente pesquisa sobre o Teatro Elisabetano com ênfase em Estudos Shakespearianos e foco na temática do Mal. E-mail: rafaeloliven@uol.com.br

contemporâneo que vai da versão preto-e-branco de Orson Welles de 1948 à de Roman Polanski de 1971, até a mais recente de Justin Kurzel de 2015, estrelando Michael Fassbender representando Macbeth e Marion Cotillard no papel de Lady Macbeth, entre tantas outras.

O longa-metragem sobre o qual escolhi escrever é, sem sombra de dúvida, uma excelente produção cinematográfica. O filme *Lady Macbeth* foi lançado em 2016 e é dirigido pelo diretor William Oldroyd e tem como roteirista Alice Birch, ambos britânicos. Apesar de este filme ser considerado um drama histórico, devido a seus elementos constitutivos e seu núcleo dramático, ele é bem mais do que isso e reflete sobre diferentes temas muito pertinentes principalmente nos dias de hoje, como veremos a seguir.

No que tange a alguns aspectos formais do filme, é importante ter em mente que ele opera um deslocamento, visto que a personagem principal, interpretada pela atriz Florence Pugh, chama-se Katherine e, portanto, não faz o papel de Lady Macbeth estrito senso. Seu título, portanto, é ao mesmo tempo cativante e enigmático, dado que o filme não se baseia diretamente na obra homônima do bardo inglês, porém é uma adaptação do romance *Lady Macbeth do Distrito de Mtsensk*, do escritor russo Nikolai Leskov. Esse autor, no entanto, se inspirou de fato na personagem de William Shakespeare, especialmente no que diz respeito a seus componentes trágicos.

Ambientado no bucólico condado de Northumberland situado ao norte da Inglaterra no ano de 1865, mesmo ano em que o livro do escritor russo foi publicado, o filme retrata Katherine como personagem principal. O seu papel é o de uma mulher que é comprada, junto com um pedaço de terra, pelo pai de um rico industrialista para casar com seu filho, Boris Macbeth, interpretado pelo ator Christopher Fairbank. Sem companhia, confinada ao lar e entediada em uma sociedade altamente patriarcal, ela começa um caso passionai com um jovem trabalhador da propriedade do marido quando este está viajando, ocupado com os trabalhos nas minas. Isso gera um conflito com sua nova e implacável família, que é séria e austera demais para aceitar esse tipo de comportamento da parte dela. A partir daí, há uma sucessão de acontecimentos trágicos envolvendo vários assassinatos e intrigas.

Embora alguns críticos e até mesmo o diretor e a atriz principal afirmem que o filme não tem nada a ver com Lady Macbeth em *Macbeth*, eu não concordo com esse ponto de vista. Acredito que o filme é uma mistura de *Wuthering Heights* (*O Morro dos Ventos Uivantes*) e o próprio *Macbeth*. No filme podemos perceber, com uma mente alerta aos detalhes, tanto micro quanto macro violências e estragos que uma ordem (pré)-estabelecida, no caso a sociedade patriarcal, pode causar em um indivíduo incauto e despreparado.

A protagonista do filme, que tem o nome homônimo em relação ao personagem principal de *Wuthering Heights*, Catherine Earnshaw, e é a versão inglesa homônima de Katherina, a protagonista do livro do escritor russo já mencionado. Ela é vendida em casamento para uma família fria, inflexível e impiedosa que espera que ela compareça à missa e forneça sexo ao seu marido, que também é seu dono, e lhe dê um filho homem. Não obstante isso tudo, ela rapidamente subverte esse jogo quando o seu marido viaja a trabalho se envolvendo com um

empregado da família e assassinando seu sogro e marido quando esse último retorna de viagem e descobre o caso que ela está tendo com o serviçal. Ela então continua sua orgia do mal e arruína a vida de muitas outras pessoas. Katherine é tão objetiva e tem espírito livre quanto a Catherine de *Wuthering Heights* e tão má e egoísta quanto Lady Macbeth em *Macbeth*, embora os aspectos ambiciosos nela não sejam tão evidentes como são na personagem de Shakespeare.

Apesar do fato de Lady Macbeth em Shakespeare acabar se arrependendo de seus crimes, enlouquecendo e por fim se suicidando, nesse longa-metragem a protagonista não é realmente punida por seus atos, nem por si e nem pelos outros, e o filme acaba com ela sentada no sofá, toda arrumada, e nos encarando, telespectadores, embora sozinha em sua casa. O final, que sem dúvida alguma é inusitado, porém proposital, nos deixa muitas perguntas e dúvidas que pairam no ar: o que será que o diretor quis dizer com isso, quais são as definições, construções e expectativas de gênero, algumas milenares, assim como alguns pressupostos feministas, que ele parece questionar ou pelo menos problematizar?

Uma das questões que o diretor problematiza é a máxima feminista que mulheres devem se unir em um mundo que, afinal de contas, ainda é dominado pelos homens. No entanto, Katherine não poupa sua empregada, que é uma mulher negra, ao caluniá-la mais para o fim do filme, fazendo com que ela e o empregado sejam presos por algo que não fizeram e ela permaneça sozinha em casa com o filho que está esperando dele. O diretor, no entanto, não parece criticar essa visão feminista, mas apenas aprofundá-la demonstrando que infelizmente a solidariedade feminina nem sempre acontece, seja no mundo ficcional quanto no real.

Ao mostrar que o mal perpetrado por Katherine em relação aos outros passa incólume, e que ao que tudo indica parece ser uma reação ao mal que foi perpetrado a ela, podemos argumentar que esse filme converge e diverge com algumas questões e pressupostos que Shakespeare, ao elaborar *Macbeth*, já levantava na sua época. O Bardo já havia problematizado as categorias de feminilidade e masculinidade representadas em uma personagem, Lady Macbeth, que parece mesclar vários atributos, assim como aborda as torções da alma e nuances do mal. Estaria o diretor de *Lady Macbeth* indo um passo além, tornando dessa forma essas questões ainda mais complexas e refinadas? Como Freud argumenta em seu artigo “Some Character-Types Met With in Psychoanalytic Work”,

Eu acredito que a doença de Lady Macbeth, a transformação de sua insensibilidade em penitência, poderia ser explicada diretamente como uma reação à sua infertilidade, pela qual ela está convencida de sua impotência contra os decretos da natureza, e ao mesmo tempo lembrada que é através de sua própria culpa se o seu crime foi roubado da melhor parte de seus frutos. (FREUD, 1997, p.163) (Tradução minha)

Lady Macbeth é uma mulher com atributos masculinos que está friamente determinada a matar o rei Duncan, assim como seu marido não tem a virilidade que ele tanto almeja percebendo, por fim, que ele é um homem impotente. No mesmo artigo já citado, Freud chamava a atenção do leitor para o fato de que Lady Macbeth e Macbeth são de fato dois lados de uma mesma moeda, ou seja, eles se complementam e um não existiria sem o outro. Segundo ele,

Shakespeare geralmente divide um personagem em duas personalidades que, tomadas separadamente, não são completamente compreensíveis e assim não

se tornam até que elas são colocadas juntas mais uma vez em uma unidade. Isso pode ser o caso de Macbeth e Lady Macbeth. (FREUD, 1997, p.165) (Tradução minha)

Quando Flaubert criou Madame Bovary, ele estava tentando se colocar no lugar de uma mulher e pensar como ela. E quando Shakespeare inventou Lady Macbeth? O autor provavelmente estava tentando complexificar e aprofundar certas questões ao criar uma mulher com atributos tanto femininos quanto masculinos, apontando para o fato que um processo semelhante também pode ocorrer conosco como seres humanos. Nossos afetos não funcionam às vezes como um pêndulo, oscilando entre forças e impulsos femininos e masculinos? Não é nossa personalidade também composta de aspectos fortes e fracos, bem como lados saudáveis e patológicos? Lady Macbeth, de Shakespeare, compartilha da ideia (contemporânea à sua época) de que feminilidade e desejo de poder não podem andar juntos. Ela chega a barganhar com as forças de natureza, ao declarar que está disposta a ser “assexuada” para ser rainha. Em contrapartida, a personagem Katherine, no filme *Lady Macbeth*, não abre mão de sua sexualidade e não é tão ávida por poder. Ela apenas lança mão da violência, para subverter uma ordem vigente opressora que ela busca confrontar no seu anseio por ser uma mulher livre.

Se pensarmos em diferentes tipos de cinema, podemos argumentar que vários filmes europeus, brasileiros e orientais também, até um determinado ponto, e de uma perspectiva um pouco diferente já representaram a um grau máximo as idas e vindas, acordos e desacordos e cruzamentos e intersecções da alma. Nesse contexto, filmes terminam em locais e circunstâncias esdrúxulas, tais como em cafés ou em ruas, e não raramente no meio de situações não resolvidas, deixando as coisas no ar e fazendo com que conceitos como o bem e o mal soem como quase irrelevantes ou supérfluos. Da mesma forma, as peças de Beckett, ao representarem desejos, anseios e aspirações que são demasiado prementes e quase primordiais aos seres humanos, são capazes de transcender as categorias do bem e do mal colocando em cena sentimentos ainda mais primitivos enquanto ao mesmo tempo retratando o absurdo da vida e seu assustador estatuto finito.

Enquanto Shakespeare lida com o mal numa abordagem na qual seus perpetradores devem ser punidos, geralmente com a morte, e o mal deve ser parcialmente ou totalmente erradicado, no filme *Lady Macbeth* o mal segue um roteiro impecável e brilha com beleza estética. Aqui não há nenhum bom rapaz ou moça tentando salvar uma situação embaraçosa ou pessoas condescendentes, não há escapatória para pequenas criaturas encurraladas pela serpente, que reina livremente e letalmente, mesmo que ela acabe sem alianças e sozinha.

Os movimentos sinuosos e femininos de Katherine retratam uma protagonista que nunca se passa por vítima, mas também não tem remorso pelos outros. Ela mata e tem relação sexual com seu amante como alguém que não conhece limites. Nesse sentido, podemos ser levados a nos identificarmos mais facilmente, entusiasticamente e intelectualmente com ela, mas talvez menos excitadamente e aterrorizadamente do que se fosse um homem que cometesse os mesmos atos.

Foquemos agora um pouco nas personagens da peça de Shakespeare propriamente dita em oposição à protagonista do filme. Representadas por Lady Macbeth as questões do mal, da ambição e gênero ou feminilidade vêm à tona de forma muito evidente. Shakespeare demonstra muito claramente que nesse caso o mal quase nunca compensa, mesmo quando é feito com astúcia e sutileza. Não apenas Lady Macbeth comete o suicídio depois de se tornar mentalmente desequilibrada e ter vivido uma vida miserável, como seu marido é assassinado em combate por Macduff, de cuja esposa e filho ele orquestrou o assassinato. Isso é simplesmente o que o autor reservou para eles: um fim trágico que difere do destino da protagonista do filme aqui analisado.

Outro tema fascinante relacionado a Lady Macbeth e à teoria feminista é a questão de se ela teria sido uma personagem diferente, isto é, com uma personalidade distinta, se ela tivesse sido criada por uma mulher e não por um autor homem como Shakespeare. Isso é algo que provavelmente não teria ocorrido a Shakespeare quando ele escrevia naquela época. Não obstante, hoje há quem argumente que Lady Macbeth nunca poderia representar uma mulher, visto que ela foi criada por um homem, que não pode, de acordo com essa teoria, imaginar o que é e como se sente ser uma mulher. No entanto, eu endosso o ponto de vista de Rosenfield quando, ao comparar Robert Musil a Clarisse Lispector, ela afirma que,

Uniões talvez seja uma obra relevante na época atual, na qual os conflitos de gênero se acirram, polarizando as vozes femininas e as masculinas. Em inúmeras passagens das obras de ambos os autores, cujas vidas estavam separadas por mais de trinta anos, reina um tom sororal-e-fraterno: um acorde que confunde a voz de Musil com a de Clarice Lispector, tornando irreconhecíveis a diferença e a identidade dos respectivos autores, apesar das grandes diferenças de estilo e concepção de suas obras. O fato sugere que um homem pode, sim, entrar na mente feminina e vice-versa. O interesse de Musil não era devassar a intimidade feminina, mas encontrar dimensões da existência onde os desafios são os mesmos para homens e mulheres. (ROSENFELD, 2018, p.153)

Sendo assim, percebemos que nem todos compartilham de uma visão exclusivista de que somente uma mulher poderia imaginar como é ser mulher e apenas um homem poderia se colocar no lugar de um homem. Eu concordo com o ponto de vista de que um gênero pode se colocar no lugar do outro, mesmo que às vezes isso prove ser mais difícil do que se imaginava a princípio. Por isso, é importante ter em mente que nem todos conseguem fazer isso bem, visto que se trata de um empreendimento exigente e trabalhoso, tanto em termos de capacidade, quanto no que diz respeito ao talento e imaginação para se colocar no lugar do outro.

Voltemos agora ao tema do mal. Algumas das questões que surgem ao se ler *Macbeth* ou assistir ao filme *Lady Macbeth* são o que suscita, ou de onde vem, o mal e se alguma vez ele compensa ou é justificável. Katherine em *Lady Macbeth* e Lady Macbeth em *Macbeth* ambas agem de forma malévola por motivos muito semelhantes. A primeira se vê injustiçada pelo papel que se espera que ela exerça e sua posição inferior em uma sociedade paternalista, enquanto Lady Macbeth é motivada por sua ambição e também por achar que seu título de nobreza não é tão bom quanto ela gostaria que fosse. Na peça, Lady Macbeth já evoca o animal sinistro por natureza, a cobra, nosso desagradável vizinho, quando aconselha seu marido a parecer como a flor inocente, mas ser a serpente por baixo para enganar aos outros. É nesse contexto de

ambivalência entre a pulsão de vida e morte, presente também no ser humano, e analisada por Freud, que Pandolfo argumenta que,

É nos trabalhos tardios de Freud que a qualidade ambivalente da pulsão (a um só tempo de vida e morte) e sua trajetória fatal foram exploradas mais de perto, em relação à violência e autoaniquilação, e o ambíguo remédio de identificação, como uma luta quase teológica com o problema do mal, e em luz à uma questão: O que significa ser o sujeito, ou mais precisamente o “hospedeiro” da pulsão? E ser capaz de resistir à sua vida, lutando com sua violência, tormento e prazeres? Na conclusão do seu “Pensamentos para a Época: sobre a Guerra e Morte”, escrito em 1915, “na confusão do tempo de guerra em que estamos presos”, e ainda relevante nos tempos de guerra de hoje, depois de ponderar sobre a desilusão de uma guerra que tinha revelado a impensável crueldade no coração do que parecia ser a civilidade, Freud fez uma chamada urgente para essa luta, e para chegar a um acordo com a agência da pulsão. Não era apenas uma condenação dos estragos da guerra, mas também um chamado para se dar conta que nós estamos diretamente envolvidos, estejamos em casa ou na frente, devido à implicação do nosso desejo. “*Si vis vitamin para mortem*”, ele elípticamente admoestou no final do seu ensaio; “se você quer aguentar a vida, prepare-se para a morte”. “Você seria capaz de suportar a vida que você tem”, ecoou Lacan em uma de suas palestras, “se você não tivesse fé no limite da morte?” (PANDOLFO, 2018, p.5)

O que faz de nós uma espécie tão única e especial entre tantas no mundo é precisamente o fato de os seres humanos estarem suspensos entre pulsões de vida e morte e, por extensão, terem a habilidade e o livre arbítrio de fazer o bem ou o mal. Além do fato de possuímos instintos humanos assim como o inconsciente, ambos capazes de influenciar nossas ações para fora da faculdade da razão.

As duas personagens aqui analisadas, Lady Macbeth e Katherine, são ambas desprovidas de bons sentimentos, embora também sofram com o meio ao qual pertencem e o que é esperado delas enquanto mulheres de uma determinada classe social e período histórico. A primeira abdica de sua sexualidade em nome do poder, como se uma coisa fosse incompatível com a outra. A segunda chega a ser mais violenta ainda, pois ela comete mais de um assassinato diretamente e sem titubear, nem sequer se sentindo culpada ou enlouquecendo. No entanto, ela não abre mão da sua sexualidade. Pelo contrário, ela é uma amante do sexo e talvez seja isso o que a mantém conectada com a vida. O que talvez devêssemos nos indagar é por que ficamos tão chocados quando uma mulher comete crimes hediondos sem se arrepender em uma história de ficção, ou até na vida real, e achamos mais natural e aceitável se isso é feito por um homem, seja na ficção ou na realidade. Mas aí já teríamos material para analisar num outro trabalho.

Referências

ADELMAN, Janet. "Born of Woman" Fantasies of Maternal Power in *Macbeth*. In: GARBOR, Marjorie (ed.) *Cannibals, Witches and Divorce: Estranging the Renaissance*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1987.

BRONTË, Emily. *Wuthering Heights*. London: Collector's Library, 2003.

FREUD, Sigmund. "Some Character-Types Met With in Psychoanalytic Work". In: *Writings on Art and Literature*. Stanford: Stanford University Press, 1997.

_____. "The 'Uncanny'". In: *Writings on Art and Literature*. Stanford: Stanford University Press, 1997.

- HELIODORA, Barbara. *Falando de Shakespeare*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- KNIGHTS, L. C. *How Many Children Has Lady Macbeth?: An Essay in the Theory and Practice of Shakespeare Criticism*. Cambridge: Minority Press, 1933.
- LADY MACBETH. William Oldroyd [S.I.] : BBC Films & British Film Institute, 2016. 1 DVD (90 min)
- MACBETH. Orson Welles [S.I]: Independent Production, 1948. 1 DVD (107 min)
- MACBETH. Roman Polanski [S.I]: Columbia Pictures: 1971. 1 DVD (140 min)
- MACBETH. Justin Kurzel [S.I]: See Saw Films: 2015. 1 DVD (113 min)
- MAUS, Katharine Eisaman. *Being and Having in Shakespeare*. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- NOBLE, Adrian. *How to do Shakespeare*. London: Routledge, 2010.
- PALFREY, Simon. *Doing Shakespeare*. London: Methuen Drama, 2011.
- PANDOLFO, Stefania. *Knot of the Soul: Madness, Psychoanalysis, Islam*. Chicago: Chicago University Press, 2018.
- ROSENFELD, Kathrin H. "A Sensorialidade das Metáforas. Robert Musil: A Voz Andrógina de Clarice Lispector?". In: MUSIL, Robert. *Uniões*. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- SHAKESPEARE, William. *The Complete Works*. Oxford: Oxford University Press, 2005
- _____. *Macbeth*. New York: Simon & Schuster, 2009.
- SNYDER, Susan. "Macbeth: A Modern Perspective". In: SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. New York: Simon & Schuster, 2009.
- WELLS, Stanley. *Shakespeare, Sex, and Love*. Oxford: Oxford University Press, 2012.

CAPÍTULO 3

PRECISAMOS VOLTAR A FALAR EM FIDELIDADE

L. Yana L. Martinez¹

RESUMO: Este texto traz uma observação sobre o movimento de análise de mercado e o processo intencional de fidelização na produção de uma adaptação cinematográfica a partir de uma obra literária. Tensiono trazer à tona o significado da palavra e o modo como ela veio sendo utilizada e interpretada pelos estudos midiáticos, em especial os estudos de adaptação, para oferecer-lhe um outro sentido a partir de uma observação etimológica e empregá-la à agitação de uma demanda de produção e consumo. Em virtude deste objetivo, trarei exemplos referentes às adaptações cinematográficas da obra de Lyman Frank Baum e J. R. R. Tolkien.

PALAVRAS-CHAVE: Fidelidade, midialidade, adaptação, cinema.

ABSTRACT: This text presents an observation about the market analysis movement and the intentional process of fidelity in the production of a cinematographic adaptation based on a literary work. I intend to bring out the meaning of this word and the way it has been used and interpreted by media studies, especially adaptation studies, to offer it another meaning from an etymological observation and to apply it in the movement of a demand for production and consumption. Given this objective, I will bring examples referring to the cinematographic adaptations of the work of Lyman Frank Baum and J. R. R. Tolkien.

KEYWORDS: Fidelity, mediality, adaptation, cinema.

Introdução

O título é provocador e não poderia ser diferente. A palavra fidelidade em contexto midiático gera emoções a quem a ouve ou a lê. Estudiosos da adaptação colidiram com ela em artigos e livros, não irracionalmente, é verdade. Porém, também é fato que o senso comum, o consumidor ou usuário midiático, distorceu a palavra fidelidade a seu próprio gosto e a teoria, não sem os seus próprios motivos, a retorceu como conceito e a banuiu para todo o sempre do grupo das coisas acadêmicas.

No entanto, acredito que precisamos voltar a falar em fidelidade. Em contexto de intermedialidade, transmedialidade, e adaptação, venho notando uma necessidade de definir, ou

¹ Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura (linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo) do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Especialista em Literatura Contemporânea pelo Centro Universitário UniDomBosco. Sua pesquisa se concentra em estudos sobre Intermedialidade, especialmente nas temáticas de Meia-Realidade, Ficção Interativa, Remediação, Criação e Adaptação em Literatura, Cinema e Video Games. Também tem publicações nas áreas de literatura fantástica, mitológica e epistolar. Atualmente, é bolsista CNPQ.

melhor redefinir, o que é *fidelidade* e trazer essa palavra de volta ao nosso vocabulário, para fins daquilo que ela é e não daquilo pelo qual ela foi compreendida e empregada. Destarte, caro leitor, não me abandone aqui. Peço que deixe para julgar a minha potencial insanidade após o término deste texto.

De qualquer forma, para que eu possa de fato propor seu retorno devo iniciar por exemplificar brevemente o contexto em que a palavra surge e como ela é aplicada. Só assim, poderei retomar seu significado etimológico e apropriá-lo a questões relacionadas à recepção e ao mercado. Para tanto, trarei exemplos referentes às adaptações cinematográficas da obra de Lyman Frank Baum e J. R. R. Tolkien.

Midialidade antes da falsa-fidelidade

Os produtos midiáticos são elementos produzidos pela humanidade. Por meio deles, sentidos são provocados e sentimentos são manifestos. Criamos pelo simples prazer de criar, com o objetivo de educar, visando lucro ou com vias de comunicar. As mídias são como DNA em água, se comportam muitas vezes de formas imprevisíveis ou de maneiras pouco prováveis e, até mesmo, inacreditáveis. Quanta mudança trouxe o surrealismo à pintura, o suporte do rádio à música e o som à imagem em movimento do cinema!

Ainda, as mídias enquanto incubadoras de ideias também são partículas de outras mídias, estando em vários lugares ao mesmo tempo como o gato de Erwin Schrödinger, que é aquilo e também aquele outro. Como explica Dick Higgins, o entendimento de separação das mídias é um movimento da Renascença: “a ideia de que pintura é feita de tinta sobre tela ou que escultura não deveria ser pintada parece característica a um tipo de pensamento (...) que chamamos de concepção feudal da Grande Cadeia do Ser²” (HIGGINS, 1966, p.1).

Dentro também dessa premissa de que mídias estão em constante diálogo é que Jay D. Bolter e Richard Grusin afirmam que “mídia é aquilo que remidia” (2000, p. 65), considerando que o processo de remediação é “a representação de um *medium* em outro, ou seja, a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue a segunda mais do que apenas o conteúdo da primeira ou, ainda, quando uma mídia é representada em outra” (MARTINEZ, 2017, p. 21). Portanto, não seria incorreto nem original afirmar que as mídias estão em um ciclo constante de apropriação e reapropriação em que o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia (MCLUHAN, 2013).

Todavia, na antiguidade clássica, assim como não havia uma preocupação com o plágio e a autoria também não havia uma preocupação com a fidelidade, ou melhor, com a falsa-fidelidade, aquela que se faz entendida como sinônimo à igualdade. A estátua *Gruppo del Laocoonte*, que hoje se encontra no Estado da Cidade do Vaticano, contempla uma importante passagem do mito de Laocoonte, cuja mais significativa versão se encontra na *Eneida*, de Públio Virgílio Maro. Essa estátua é um dos elementos que provam como as mídias estão sempre a procurar inspiração

² O conceito, também conhecido por *scala naturae*, é recorrente nos estudos antropológicos e na história da biologia e sanciona que todos os organismos podem ser ordenados de maneira linear, sucessiva e progressiva, do mais simples ao mais complexo, que seria o ser humano.

umas nas outras. No entanto, na época clássica toda obra era compreendida como suficientemente boa por ser suficientemente bela e transmitir a mensagem e, ainda, agradar o imperador ou seu patrocinador, mas não por ser cópia fidedigna de seu anterior.



Ilustração da estátua *Gruppo del Laocöonte*. Criado pela autora para fins desta publicação.

Ao longo da história, retratos de reis e rainhas, nobres e grandes chefes, em sua contemporaneidade, também não foram questionados quanto a sua suposta fidelidade factual. Sabemos que muitos dos retratados solicitavam aos retratistas que realizassem importantes manipulações em suas imagens. Talvez o caso mais cômico de uma suposta infidelidade seja o boato de que uma das pretendentes de Henrique VIII não se parecia em nada com o retrato enviado a ele nas vésperas do acordo de casamento, que, em virtude da real aparência da moça, teria sido cancelado.

A fixação pelo entendimento de fidelidade como igualdade ou reciprocidade midiática parece surgir com maior destaque junto às adaptações cinematográficas. Mesmo em seus primórdios de filmes mudos gravados com câmera estática, o cinema já se propunha a adaptar obras literárias³. Em um determinado momento, tornou-se popular mesmo junto aos críticos julgar o produto filmico de uma adaptação segundo o quanto ele teria sido “fiel” (igual) ou não ao original. O contra-movimento, que buscava afirmar a mídia cinematográfica como independente da literatura e visava a descolonização teórica de seu território, não tardou a aparecer. Nomes como Linda Hutcheon (2011), Jennifer Van Sijll (2019), Elaine Barros Indrusiak (2009) e Lucia Sá Rebello (2012) manifestaram-se e analisaram a liberdade criativa do cinema.

Explica Indrusiak (2009) que uma vez que a literatura é anterior ao cinema, teria se criado uma ideologia embasada por cobranças e expectativas de que a mídia mais nova devesse fidelidade à mídia mais antiga. Todavia, segundo Hutcheon,

³ Neste mesmo livro, há o artigo de Wesley Ferreira de Araujo e Tiago Marques Luiz trata justamente da adaptação da literatura para o cinema.

(...) uma história mostrada não é o mesmo que uma história contada, e nenhuma delas é o mesmo que uma história da qual você participa ou com a qual você interage, ou seja, uma história vivenciada direta ou cinestésicamente. Cada modo adapta diferentes coisas – e de diferentes maneiras. (...) contar uma história, como em romances, contos e até mesmo relatos históricos, é descrever, explicar, resumir, expandir; o narrador tem um ponto de vista e grande poder para viajar pelo tempo e espaço, e às vezes até mesmo para se aventurar dentro das mentes dos personagens. Mostrar uma história, como em filmes (...), envolve uma *performance* direta, auditiva e geralmente visual, experienciada em tempo real. (HUTCHEON, 2011, p. 35)

Também em uma observação estrutural da midialidade, Rebello aponta, ainda, outras características que diferem as mídias:

Uma diferença significativa é como os resultados de uma e de outra obra são recebidos pelo público. A multiplicidade de sentidos espelhada em cada uma é absorvida de modo totalmente diferente. Na literatura, se manifesta através do uso poético de uma única materialidade: a palavra. No filme, é preciso a interação de materialidades diversas: a palavra, o ruído, a música e a imagem com os subsistemas que ela abarca. (REBELLO, 2012, fonte digital)

Do ponto de vista da criação, Jennifer Van Sijll (2019) observa que mesmo em uma adaptação cujo roteirista seja a mesma pessoa que escreveu o livro, inúmeras serão as alterações necessárias para que o conteúdo seja adaptado junto a estrutura de outra mídia.

Certamente, não discordo desses pressupostos e também compreendo a importância que esses posicionamentos tiveram e têm para os estudos de adaptação. A verdade é que nenhuma mídia deve nada às outras, mas talvez um produto fílmico que vise a atingir determinados objetivos de mercado deva ao público a quem se destina. Então, aqui adentramos um outro fator, que se vincula ao mercado e ao consumo.

Fidelidade, mercado e consumo

A palavra fidelidade, cuja etimologia deriva do vocábulo latino *fidelitas, atis*, significa na língua portuguesa “característica de quem ou do que é fiel; precisão de detalhes, exatidão; cumprimento dos compromissos assumidos” (HOUAISS), na língua inglesa “loyalty; the degree to which a copy of something shows the true character of the original” (CAMBRIDGE), e na língua espanhola “lealtad, observancia de la fe que alguien debe a otra persona; puntualidad, exactitud en la ejecución de algo” (ERA), para mencionar alguns exemplos. Nessas citações, percebemos que há sim o sentido de fidelidade como *exatidão* e *cópia*, mas que esse sentido não é o primordial da palavra e que ela não apresenta o sentido de *igualdade* ou *equidade*. Se formos mais a fundo, vemos que a palavra se aproxima mais do sentido de “cumprimento dos compromissos assumidos”. *Fidelitas, atis*, cujo significado era “fidelidade; constância”, já seria uma derivação de *fidelis*, e “em que se pode crer; digno de fé; fiel, sincero, leal; sólido, firme” e no verbo *fido, ere* “fiar-se em, ter confiança, confiar; ousar, atrever-se, julgar-se capaz” (FARIAS). Assim, a fidelidade a que me refiro não está assimilada à *igualdade* ou à *cópia*, mas à *confiança*.

Cada vez mais, os produtos midiáticos são produzidos visando a um público específico e preferencialmente ao lucro. Quando se trata de uma adaptação, há em jogo um contrato de confiança com o público consumidor da obra de origem. Assinar a ele ou não fica a cargo da

produtora e de toda equipe de produção. É mister a compreensão de que a não assinatura não é uma má conduta, mas uma escolha livre e faz parte do processo de criação desse outro produto em outra mídia. Também, isso não significa que o projeto será um fracasso, pois há inúmeras obras que podem ser compreendidas como releituras e que obtiveram sucesso comercial, para além, é claro, de qualidades midiáticas específicas.

Mais complicada é a decisão de assinar o contrato. Apesar de parecer a decisão mais fácil, ela implica saber quais os termos deste contrato, ou seja, ter conhecimento do que o público espera que seja feito e os limites de manipulação do conteúdo original. Certamente, esta não é uma fórmula matemática perfeita. As produtoras e as equipes perpassam também inúmeros outros fatores e momentos de escolhas ao longo de todo o processo de criação do filme que, em muito, inicia-se antes das filmagens. Portanto, ser fiel é compreender muitas vezes o que o espectador, o usuário, espera dessa nova possibilidade de interação com aquele universo que já lhe é caro e afetivo. E por mais que ambicionemos envolver a criação midiática em um simulacro em que apenas a arte pela arte é o desejável, não há como fingirmos que essa não é uma preocupação das produtoras, visto que elas almejam o lucro.

Um exemplo que gosto de citar sempre que tenho oportunidade em eventos e aulas são os filmes *O mágico de Oz* (1939) e *Oz, mágico e poderoso* (2013). Ambas as obras fazem inúmeros cortes e interpretações próprias do universo criado por Lyman Frank Baum, entretanto, uma foi e é até os dias atuais considerada um sucesso, um clássico, e a outra uma decepção.



Ilustração dos filmes sobre Oz. Criado pela autora para fins desta publicação.

Isso não quer dizer que a primeira se fez igual ao livro. Muito pelo contrário o diretor Victor Fleming teve inúmeros problemas durante o projeto. Além de cortes já realizados previamente no roteiro, ele precisou ser bastante criativo na hora de dirigir sua adaptação:

Ao contrário do livro e do filme como produto final, o processo de gravação de *The Wizard of Oz* não foi nada fantástico. Apesar de o roteiro, que inclui músicas além de falas, ter ficado pronto apenas nove meses depois que a MGM comprou os direitos de adaptação do livro para o cinema, o processo de filmagem passou por diversas interrupções devido a problemas de elenco. Embora a maioria desses problemas fosse devido a insatisfação de atores que trocavam entre si de papel, há um incidente memorável no mundo do cinema ocorrido nas filmagens do musical. Ao ser trocado de papel com Ray Bolger, Buddy Ebsen, que seria o Espantalho, não reclamou, mas ele não sabia que dias após o início das filmagens sofreria uma terrível intoxicação pela

tinta de chumbo utilizada em sua maquiagem de Homem de Lata e seria internado em estado grave no hospital tendo que ser substituído por outro ator, Jack Haley. A composição da maquiagem foi alterada e todas as cenas filmadas novamente. (...) Fleming também foi refém do tecnicolor. O motivo técnico específico não é muito claro, há especulações sobre dificuldade de tonalidade e ainda sobre estética, mas o diretor teve de optar por trocar a cor dos sapatos mágicos que acompanham Dorothy em sua jornada. Em *The Wizard of Oz*, os cobiçados sapatos mágicos são de rubi e não de prata como na obra original. (MARTINEZ; LOPES, 2019, p. 93-94)

Não raro, há necessidade de se fazer ajustes ao roteiro e “tirar ou misturar personagens, muitas vezes, ocorre por uma questão de orçamento” (MCSILL; SCHUCK, 2016, p. 105). Todavia, caso a produtora e a direção desejem satisfazer os fãs, é imprescindível saber quais elementos podem ou não ser cortados, assim como personagens. Seria possível cortar Albus Dumbledore de uma adaptação cinematográfica de *Harry Potter* e combiná-lo à personagem de Severus Snape? Ou isso causaria mal-estar junto à audiência?

A decisão em *O mágico de Oz* (1939) foi combinar as personagens Locasta e Glinda como sendo a mesma pessoa. Locasta, a bruxa boa do norte, é responsável por dar as boas vindas à Dorothy em Oz e por contextualizar à protagonista e ao leitor sobre o lugar e as pessoas que nele habitam. Já Glinda, a bruxa boa do sul, aparece apenas ao final do livro, pois é quem auxilia Dorothy a compreender o modo de voltar para o Kansas. Enquanto a primeira é velha e sábia, a segunda é jovem e bastante energética. No filme, somos apresentados à Glinda, a bruxa boa do norte, personagem que atua como uma fada madrinha de Dorothy e é responsável tanto por recebê-la quanto por enviá-la para casa. Essa articulação e nem mesmo o fato de o filme adaptar apenas até metade do conteúdo do livro não foram elementos que causaram desgosto na grande maioria da audiência. Mesmo que sua bilheteria tenha sido inicialmente baixa, assim que pôde adentrar as televisões, o produto se tornou um grande sucesso.

Como havia dito anteriormente, *Oz, mágico e poderoso* (2013) não conseguiu ocupar lugar no coração dos fãs de Baum. Seguramente, não apenas questões de fidelidade acometeram-se ao filme, mas também de qualidade midiática, o que fez com que mesmo um público neutro manifestasse certas objeções a ele. Segundo o crítico Marcelo Hessel,

Oz - Mágico e Poderoso parece muito mais um filme calculado para juntar pedaços bem-sucedidos de outros filmes do que, propriamente, um exercício autoral. (...) Em meio às colagens, *Oz - Mágico e Poderoso* soa como um retrocesso, um filme que se esforça demais para ser deslumbrante o tempo todo, mas que não aproveita a profundidade que a estereoscopia oferece. É como se fosse um filme antigo usando a tecnologia de hoje, como se *Avatar* não tivesse existido para mostrar o beabá do novo 3D. (HESSEL, 2013)

Já Natalie Wilson aponta que há uma quebra de lealdade aos fãs, pois o filme falha ao não retratar a importância da atmosfera do feminino como uma força pungente em Oz. Segundo ela,

o filme não fala nem às muitas personagens femininas fortes que povoaram os livros de L. Frank Baum, nem às tendências feministas e progressistas de seu autor. Em vez disso, ele opera com a noção de que as mulheres são realmente perversas - especialmente aquelas mulheres não “domesticadas” por um interesse amoroso masculino ou figura paterna, bem como (...) aquelas mulheres que carecem de

características maternas nutritivas. (...) A insistência contínua de Baum, tanto em sua vida real quanto em sua escrita, de que as mulheres são fortes, capazes, corajosas e inteligentes - e que a tolerância, a compreensão e a coragem deveriam guiar uma pessoa ao longo da jornada da vida - são rejeitadas em favor de um filme pesado em efeitos especiais e leve no desenvolvimento de personagens, sem falar em qualquer mensagem feminista ou progressista. (...) Em contrapartida, os livros de Oz estão repletos de mulheres inteligentes, empreendedoras, corajosas e autossuficientes. Existem governantes benevolentes, como Ozma e Lurline, bem como bruxas boas e más. (...) Na versão de Oz de Baum, as mulheres podiam ter poder e mostrar raiva sem serem castigadas - algo raro nos livros da época de Baum. (...) O filme também pode ser lido como mais uma história sobre como os homens estão destinados a liderar enquanto as mulheres estão destinadas à maternidade.⁴ (WILSON, 2013 - minha tradução)

Além das questões citadas, podemos ainda considerar a combinação de personagens. Mais uma vez Glinda é combinada e se sobrepõe à outra personagem. Todavia, enquanto no filme de Fleming opta-se pelo apagamento de Locasta, que tem mínima aparição nas obras de Baum, no filme de 2013 a bruxa boa do sul sobrepõe-se à Ozma, a herdeira do trono de Oz. Mesmo não tendo sido adaptada às telas, Ozma é uma personagem que tem o afeto do público por sua personalidade e liderança, mas também pela vivacidade de seu enredo próprio, tendo sido apresentada aos leitores na imagem do menino Tip. Inclusive, a transfiguração de Tip em Ozma também torna a personagem alvo de inúmeros estudos de teoria *queer*. Seja como for, a combinação das personagens gerou o apagamento de uma figura chave do universo de Baum. Anexo a isso, houve, como exposto por Wilson uma recriação de Glinda-Ozma como um ser frágil e assustado.

Foi tentando manter seu contrato de confiança com o público de Tolkien e consigo mesmo enquanto leitor que Peter Jackson chegou a abandonar o projeto de adaptar *O senhor dos anéis* no cinema. Explica Jackson em entrevista:

É muito interessante, quero dizer, as pessoas não têm noção do quão próximo de não acontecer esse filme chegou... Era uma produção Miramax originalmente. Nós começamos a desenvolver isso com a Miramax quase início de 1996. (...) Estávamos inclinados à ideia de fazer três filmes e a Miramax não queria correr esse risco... mas nós concordamos com dois, dois Senhor dos Anéis. Você sabe... duas horas e meia, tipo cinco horas total... foi o que pensamos que poderíamos... que nós poderíamos adaptar o livro, os três livros dessa forma. Então fizemos o *screenplay*. Na medida em que desenvolvemos isso ao longo de quase dois anos... Ah... Ao mesmo tempo em que escrevíamos o roteiro, Miramax já estava colocando bastante dinheiro basicamente na pré-produção do filme. (...) Muito dinheiro foi gasto. Na verdade, foram cerca de vinte milhões de dólares gastos durante esse tempo e, então nós encontramos um grande obstáculo porque no momento em que terminamos de escrever os *screenplays* e de fazer bastante do desenvolvimento gráfico, nós conseguimos chegar a um orçamento muito mais definitivo do que íamos gastar... A coisa estava indo a esse ponto... esses dois filmes iriam custar cerca de cento e trinta

⁴ “The film speaks neither to the many strong female characters that populated L. Frank Baum’s books nor to the feminist, progressive leanings of its author. Instead, it trades in the notion that women are indeed wicked—especially those women not “tamed” by a male love interest or father figure, as well as (...) those women who lack nurturing, motherly characteristics. (...) Baum’s continued insistence, both in his real life and his writing, that females are strong, capable, courageous and intelligent—and that tolerance, understanding and courage should guide one along life’s journey—are scuttled in favor of a movie heavy on special effects and light on character development, let alone any feminist or progressive message. (...) In contrast, the Oz books are full of intelligent, enterprising, courageous and self-reliant females. There are benevolent female rulers, such as Ozma and Lurline, as well as both good and bad witches. (...) In Baum’s version of Oz, females were allowed to have power and show anger without being castigated—something rare in books from Baum’s era. (...) The film can also be read as yet another story about how men are destined to lead while women are destined to mother.”

.... cento e quarenta milhões (...) [Harvey⁵] virou para nós e disse ‘Olha, você sabe... estou com um problema. Eu não posso continuar com esses dois filmes, então por que não fazemos apenas um?’ então nós dissemos ‘você quer que façamos o primeiro e lancemos (...) e se ele for rentável faremos o segundo?’ e ele disse ‘Bem... não... não... eu quero fazer apenas um filme Senhor dos Anéis, então temos que descobrir uma maneira de cortar toda a história e comprimir em um único filme’. Então, nós não nos sentimos nem um pouco confortáveis como aquilo... na verdade, nós sentimos que isso seria uma receita para o desastre. (...) Naquele momento, nós apenas abandonamos o projeto. (MANUFACTURING INTELLECT, 2002, Peter Jackson interview (00:11:29 – 00:11:40) – minha tradução⁶)

Assim, apenas em 1998, junto ao produtor Robert Shaye, que o projeto teve prosseguimento e se fez formatado em fazer três filmes. Mais do que o lucro, no caso do Weinstein almejava evitar prejuízos mesmo que isso constituísse sentenciar o produto ao fracasso.

Segundo o roteirista, toda a equipe de Jackson estava empenhada em manter um contrato de confiança com o leitor. Na edição estendida de 2001, ele comenta:

Enquanto cineastas, escritores, não tínhamos nenhum interesse em colocar nosso lixo, nossa bagagem nesses filmes. Nós apenas pensamos que deveríamos pegar claramente o que Tolkien nutriu, deveríamos pegar isso e colocá-los no filme. Este deveria ser, em última análise, o filme de Tolkien, não deveria ser nosso.⁷ (THE FELLOWSHIP, 2001 – minha tradução).

Como pode ser depreendido da análise de Rocha e Martinez (2018) sobre a busca de fidelidade nas adaptações de *O senhor dos anéis*, durante a sua leitura do que seria um elemento essencial do contrato, Jackson concluiu que os temas do épico eram imprescindíveis. O diretor deixa claro em suas falas que, para ele,

(...) o senso de autenticidade e profundidade no trabalho de Tolkien é amplamente atribuído ao mundo de fantasia que o escritor criou. Nesse sentido, pode-se sugerir que, quando o roteirista decidiu adaptar *O senhor dos anéis*, um de seus objetivos pode ter sido envolver seu público, oferecendo-lhe uma experiência da Terra-média o mais imersiva possível, para que ao assistir aos filmes pudesse sentir que estavam realmente experimentando o universo de Tolkien, pelo menos da maneira que Jackson, como leitor, o imaginou.⁸ (ROCHA; MARTINEZ, 2018, p. 1211 – minha tradução)

A todo o momento, a equipe de produção queria ser *fidelis* “em que se pode crer; digno de fé; fiel, sincero, leal; sólido, firme” com os leitores e com a obra. Sabia-se, também, que não almejavam a impossibilidade de uma cópia em outra mídia.

⁵ Harvey Weinstein é um produtor cinematográfico. Foi ele o primeiro produtor a apoiar o projeto de Jackson, pela Miramax.

⁶ Essa versão foi realizada por mim diretamente do áudio da entrevista e, portanto, não fora efetuada primeiramente uma transcrição em língua inglesa. Para assistir ao trecho original, veja <https://youtu.be/-ggVDYcvNyg>.

⁷ “As filmmakers, as writers, we had no interest whatsoever in putting our junk, our baggage into these movies. We just thought we should take what Tolkien cared about clearly, we should take those and put them into the film. This should be ultimately Tolkien’s film, it shouldn’t be ours.”

⁸ “(...) the sense of authenticity and depth in Tolkien’s work is largely attributed to the fantasy world the writer created. In this sense, it may be suggested that when the screenwriter decided to adapt *The Lord of the Rings*, one of his objectives may have been to engage his audience by offering it an as immersive as possible experience of Middle-earth, so that the ones watching the movies could feel they were really experiencing Tolkien’s universe, at least the way Jackson, as a reader, pictured it.”

Arremate?

Como observa Ashwin Sanghi, nunca se deve julgar um livro por sua capa, um filme por seu livro e um videogame por seu filme. Em outras palavras, enquanto produto midiático, todos os filmes devem ser observados por suas qualidades midiáticas independente de fatores externos. Aqui, minha intenção foi apontar que, mesmo que um filme não deva ser julgado por seu livro, o vínculo entre ambos existe e perpassa uma consciência e concepção de mercado durante o processo de criação da adaptação. De mesma maneira, esse vínculo também perpassa o processo de adaptação da obra. Consumo e recepção vinculam-se essencialmente à emoção do receptor para além de qualquer expressão racional de que uma mídia não pode ser condenada a ser igual a outra. Assim, cria-se ou não um acordo entre criadores e os fãs para perfazer o que há de essencial na obra nesta outra mídia.

Todavia, essa essencialidade é volátil e transcorre o processo de conhecer a audiência em questão e o modo como ela se relaciona com a obra de origem. Diferentes audiências percebem diferentes importâncias em diferentes obras.

Este texto é um ensaio de uma ideia que venho ruminando a partir da percepção simples do posicionamento comercial junto ao processo de produção cinematográfica. Aqui, ainda precisamos rumar para uma análise mais intensa desse movimento. Talvez, também, no futuro, chegue-se à opinião de conceituar o que venho a me referir neste texto a partir de outro vocábulo que não fidelidade para que não se confunda com o entendimento de cópia e igualdade que antes havia sido combatido pelos estudos de adaptação. Por fim, fica o convite para que possamos observar o andamento desse processo junto as mídias.

Referências

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

HESSSEL, Marcelo. Oz - mágico e poderoso | crítica. **omelete.com.br** [2013].

HIGGINS, Dick. Intermedia. **The something else newsletter**. Nova York, 1996. <disponível em: http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf> Acesso em: 21 de Setembro de 2015.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da adaptação. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

INDRUSIAK, Elaine B. **Narrativas de efeito: diálogo entre o conto literário e o suspense de longa-metragem**. 2009. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

MARTINEZ, L. Yana L. **O diálogo intermediário entre A sociedade do anel e The lord of the rings online (Lotro): aspectos de remediação, meia-realidade, estrutura e ficção interativa**. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo C. **Personagens: entre o literário, o midiático e o social**. Maringá: Editora Viseu, 2019.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Berkeley: Gingko Press, 2013.

MCSILL, James; SCHUCK, André. **Cinema - Roteiro**. São Paulo: Dvs Editora, 2016.

OZ the Great and Powerful. Direção de Sam Raimi. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

REBELLO, Lucia Sá. Literatura comparada, tradução e cinema. **Organon**, v. 27, n. 52. 2012.

ROCHA, Fabian Q.; MARTINEZ, L. Yana L. (Re)creating Middle-earth: a Study of Tolkien's and Jackson's Three-dimensional Universe. **IJELLH**, Volume 6, Issue 11, 2018.

SIJLL, Jennifer Van. **Narrativa cinematográfica: contando histórias em movimento.** São Paulo: Martins Fontes, 2019.

THE FELLOWSHIP of the Ring - extended edition. Direção: Peter Jackson. [S.l.]: New Line Cinema, 2001. 6 DVDs (227 min), son., color.

THE wizard of oz. Direção de Victor Fleming. Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

WILSON, Natalie. Oz the Great and Powerful” Rekindles the Notion That Women Are Wicked. **msmagazine.com** [2013].

CAPÍTULO 4

TRANSGRESSION OF THE GENRE: THE 21ST CENTURY GOTHIC AND THE MEDIA INFLUENCE IN *THE BLACKLIST* SERIES (2013)

A TRANSGRESSÃO DO GÊNERO: O GÓTICO DO SÉCULO XXI E A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NA SÉRIE *THE BLACKLIST* (2013 -)

Caroline Navarrina de Moura¹

ABSTRACT: The literary Gothic genre have been acquiring new forms and adaptations to properly express the most inner fears and desires of a specific society in a determined period of time. With the emergence of the cinematographic arts, the Gothic has made its way to this transgression, presenting the American series *The Blacklist* (2013 -) as a contemporary example. The objective is to analyse the trajectory of the main characters in the first episode of the first season of the series to trace the possible characteristics of the contemporary Gothic. The methodology used is the detachment of the scenes that happen in the major spaces of the episode, the house, the office of the task force, the zoo, and the city of Washington. Even though it has kept some of its original traits, the contemporary Gothic has transgressed on the screen and through its female heroes.

KEYWORDS: Gothic; contemporary gothic; *The Blacklist*; cinema; media;

RESUMO: O gênero Gótico literário tem adquirido novas formas e adaptações para expressar apropriadamente os medos e os impulsos mais internos de uma específica sociedade em uma determinada época. Com o surgimento das artes cinematográficas, o Gótico abriu caminho para essa transgressão, apresentando a série americana *The Blacklist* (2013 -) como um exemplo contemporâneo. O objetivo é analisar a trajetória das personagens principais do primeiro episódio da primeira temporada para traçar as possíveis características do Gótico contemporâneo. A metodologia usada é o destacamento das cenas que acontecem nos espaços do episódio, a casa, o escritório da força tarefa, o zoológico e a cidade de Washington. Apesar de haver mantido algumas de suas características originais, o Gótico contemporâneo tem transgredido para as telas e por meio de suas heroínas.

PALAVRAS-CHAVE: Gótico; gótico contemporâneo; *The Blacklist*; cinema; mídia.

Introduction

In his 2002 essay, 'The contemporary Gothic: why we need it', professor and literary critic Steve Bruhm questions and suggests what the contemporary Gothic could be and represent in the 20th century, from the period of the end of the Second World War up to the beginning of the 21st century. Bruhm (2002) also emphasises the challenge and the difficulty in defining such genre due to the fact that many events have taken place since the emergence of the Gothic, which has also suffered numerous influences since the publication of Horace Walpole's *The Castle of Otranto* in 1764. By the allegation that the manuscript was a translation from the Italian language into English

¹ Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura, na área de Literaturas Estrangeiras Modernas, com ênfase em Literatura Inglesa, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: carolinenmoura@yahoo.com.br

of a medieval narrative, Walpole was able to also translate the most inner fears and desires of the European society, which would witness the significant impact of the Industrial Revolutions and the French Revolution. The former ones made it possible for a new configuration of the way the western society was organised, introducing the middle class into social stratification, and alarming the concerns of the aristocracy. The latter one introduced the mentality of civil rights and individuality to the turn of the century, making it possible for people to design their lives with greater authority. Thus, along with the exaggerated number of Gothic elements, from moving paintings to helmets falling mysteriously from the sky, Wapole was able to illustrate people's unconscious fears.

Concerning the changes of the genre, the Gothic scenery moved from foreign countries to England, ancient and abandoned castles were replaced by mansions and more domestic environments, such as the rooms of the proprieties described; the English author, Ann Radcliff also corroborated to change the focus of the damsel in distress expressed in Mathew G. Lewis's novels, to the female hero, who would present her own trajectory in the narrative. Instead of observing the story from the exterior, the reader could finally see the most inner fears and impulses of the domestic scenario². In this sense, the supernatural events were also replaced to the rational explanation provided by the narrators in the end of the modern Gothic narratives.

The nineteenth century witnessed the great explosion of Gothic novels being published (Davison, 2009). This period not only made it possible for the intensification of female Gothic preferences, exploring social and sensational realisms, but also introduced the advances in the sciences that had been achieved since the century before. Science fiction, introduced in the genre by the publication of Mary Shelley's *Frankenstein* (1818), would be the theme of the novels by the English author H. G. Wells³, presenting time machines and extra-terrestrials arriving from the unknown and unimaginable corners of the universe, expressing the consequent and mixed feelings of the constant flow of people, which demonstrates the fact that the world was becoming a shorter place and the boundaries among cultures were not as concrete as it had been in the past. Along with the implementation of the cinema, many Gothic narratives were adapted to the big screen, the already mentioned *Frankenstein*, Bram Stoker's *Dracula* (1897) as well as Emily Brontë's *Wuthering Heights* (1847); however, professor and critic Misha Kavka (2002) reminds us that, even though Gothic stories may be famous and popular among different types of audience, there is not "an established genre called Gothic cinema or Gothic film" (p. 209). It may be discussed that, to what the movie industry is concerned, the horror or the thriller movies do qualify as a cinematographic genre. Kavka (2002) also points out to the fact that the Gothic cinema may not exist, but it does distinguish itself from the horror movies since the audience may identify the

² 'On the supernatural in poetry' is a discussion in the form of a dialogue in which the English author Ann Radcliffe presents the difference between 'terror' and 'horror' in Gothic literature. The first refers to the literary trend that follows the decorum in literature, suggesting images that may cause fearful feelings in the reader which aimed at "expanding the soul and awakening the faculties" (RADCLIFFE, 1826, p.8) whereas the second relates to the literary trend that focuses on the petrifying fears of damsels in distress, describing horrifying images that would corrupt the concept of Edward Burke's sublime in literature. This piece was published posthumously and was supposed to be the preface to the novel *Glaston de Blondville* (1826)

³ Herbert George Wells (1866 – 1946) is the author of the highly influential gothic and science-fiction novels, such as *The Time Machine* (1895) and *The War of the Worlds* (1898)

Gothic in the screen due to the fact that the readers and the spectators have been experiencing the genre for many centuries:

The fearful effect of the Gothic, at least in its literary forms, depends on our ability to cast certain conventionalized images from the text onto the “screen” of our mind’s eye. The Gothic is thus particularly suited to the cinema, trading as the latter does in images that affect the individual psyche, albeit in culturally legible terms. Indeed, this is both the strength and the weakness of the Gothic on screen: its ability to capture the spectacular element of the Gothic effect and encode it in culturally recognizable – ultimately perhaps in all too recognizable – forms. (2002, p. 209)

Having considered the work of the professor and critic Misha Kavka (2002), which proposes a possible definition to the Gothic cinema, the recent television series *The Blacklist* (2013 -) becomes the primary source of this article. Released in 2013 and directed by Jon Bokenkamp, the American series presents the story of a profiler at the FBI, who, in the first day on the job, is reached by the first name in the most wanted list, Raymond Reddington, a former official of the United States Navy, who turned down in his own country due to personal and unknown reasons at first. By turning himself in and asking to speak to Elizabeth Keen personally, Reddington makes a contract with the director of the bureau: in exchange for his freedom, the criminal is going to release the names of other criminals, whose existence the FBI is not aware of, presenting and exposing a secret underworld of honour among thieves, the blacklist. The objective, thus, of this chapter is to observe and analyse the trajectory of both characters in the first episode of the first season of the series, in order to trace the possible characteristics of the contemporary Gothic, meaning what the Gothic⁴ element may currently be. With the implementation of the cinema and the television, once again the boundaries of the world have become even shorter due to the fact that, even though the series primary scenery is the United States, the city of Washington, DC, the task force built to work with Raymond Reddington travels the whole world to solve crimes and arrest the blacklisters and exterior threats invade the city of Washington, such as it is the case of the episode in question, in which a Serbian terrorist enters the city to fulfil a personal revenge and ends up introducing to the protagonist, Agent Keen, the underground movements of this deeper and darker world. In order to achieve it, passages in which the exposition of the Gothic element in three different spaces in the narrative, the protagonist’s house, the office of the task force, the local zoo, and the main streets of Washington, will be detached so that the motifs may be explored.

In this sense, the main bibliography to support this chapter is the first volume of Carol Margaret Davinson’s *History of the Gothic Gothic Literature 1764 – 1824* (2009) as well as both essays “Charles Brockden Brown: Godfather of the American Gothic” and “The American Dream/The American Nightmare: American Gothic on the Small Screen” in *A Companion to American Gothic* (2014) to explore the concept of the genre and its urban mode. Its exploration in other media relies on the arguments of professor Misha Kavka’s essay “The Gothic on Screen”

⁴ The concept of the Gothic used in this article is the one established by the professor and psychiatrist Sigmund Freud (1955) which stands for the uncanny element of the narrative, the element that may cause the effect of an object or an image to be familiar and extremely terrifying simultaneously. This notion is also expanded by the concept of the professor and theorist Eve Kosofsky Sedgwick (1986), who stated that not only should the Gothic element be explored according to a triad, the structural, the psychoanalytical, and the phenomenological aspects of a narrative in which the Gothic element is predominant, but also be emphasised by the fact that the Gothic uncanny element is not physical.

(2014) and professor and theorist Helen Hanson's *Hollywood Heroines Women in Film Noir and the Female Gothic Film* (2007).

From the paper to the screen: the manipulation of space – the inside

Having originated in the eighteenth century, the Gothic genre has suffered adaptations in the paper, from the novel to the poem to the theatre. Horace Walpole, Matthew G. Lewis, and Ann Radcliffe perpetuated the Gothic literature in its classical form as well as the following authors, the Brontë sisters, Wilkie Collins, H. G. Wells, among other names contributed in the same way to what the modern Gothic is concerned. In poetry, the poems by Samuel Coleridge and Lord Byron also collaborated to the uncanny element to become eternal in a more lyrical manner, *Christabel* and *Don Juan* are samples of it. However, with the turn of the nineteenth century to the twentieth century, audiences all over the world witnessed the creation of the cinema, and, even though the Gothic was not created to the screen, it found its way into the new media:

[...] the gothic mode has been characterised by its promiscuity and fertility across a range of media and cultural forms which encompass architecture, fine art, literature, film and television, and which span sensation fictions of the eighteenth and nineteenth centuries and the mass media of film and television in the twentieth and twenty-first centuries. (HANSON, 2007, p.173 - 174)

As it has been mentioned earlier in this article, Gothic is not a genre that exists in the cinematographic industry. So, Kavka (2002) states the fact that there are specific characteristics that may differ the Gothic element in filmic productions from the horror movies that work in a different manner. According to the professor, the form with which the Gothic element explores the space and the control of shadows in those productions reveal the most inner and hidden fear and impulses of a particular society in a specific period of time in recognisable forms. Thus, the first Gothic adaptations to the cinema not only brought along the questions of the original narratives published two or three centuries earlier, but also adapted contemporary issues. The professor exemplifies this statement by mentioning the adaptation of Bram Stoker's *Dracula* by the director Francis Ford Coppola in the 1992 version, in which the vampire in question speaks to the issues of the end of the last century to what social transgressions were concerned. In this sense, the Gothic filmic productions bring the scenery of the abandoned castle or mansion in a hill surrounded by a foggy breeze and lonely female characters, but

When the literary Gothic is transferred to a two-dimensional screen, the effect of fear is produced through transformations, extensions, and misalignments of size and distance that are possible only in three-dimensional space. Gothic film thus reveals and reconstitutes an underlying link between fear and the manipulation of space around a human body. (KAVKA, 2002, p. 210)

Having considered space as the primary distinction between Gothic and horror films, once more the Gothic scenery becomes fundamental in its two-dimensional form. In Gothic literature, Sedgwick (1986) reminds us that the Gothic element must be observed in three different aspects of the narrative, the structural factor, meaning that the literary frame is presented by the form of a

story within a story within another story so that the unspeakable and central point of the narrative may be exposed and not mentioned since it needs to be extracted and detached. The second aspect refers to the psychoanalytical factor that refers to the effect caused by the uncanny element in the public reader by exposing situations and by exploring the deepest layers of the reader's unconscious. Finally, the third⁵ factor relates to the phenomenological effect those elements may cause in the audience in the moment of the reading process since it is a conscious act. Thus, the space in which the narratives take place are significantly important due to the fact that it is the element that illustrates both the characters' trajectory within and out the domestic environment⁶ and the transition between the shallow and the deep layers of the story. The more the characters explore the different rooms and passages of the primary scenery, more questions are unveiled within the narrative (SEDGWICK, 1986).

In *The Blacklist*, it may be observed the manipulation and the distortion of familiar spaces, turning those environments completely unfamiliar. The plot takes place in the city of Washington, and its first episode depicts the character of Elizabeth Keen waking up in the morning, getting ready to go to her first day at the new job at the FBI. However, this regular scene is interrupted by the arrival of a military helicopter which had been sent in order to take her directly to the bureau's premises since the most wanted criminal, Raymond Reddington, had been waiting to discuss a new deal with Elizabeth only. When the discussion starts, Reddington explains the existence of an underground world of criminals in which there are also the existence of movements, rules, negotiations to keep the hierarchy, and punishments to those who break it. At first, Reddington's words were not taken seriously, but he gives the first name of the list as an example, Ranko Zamani, a Serbian terrorist who the bureau believed to be deceased. According to Reddington, Zamani was planning to kidnap the daughter of a general responsible for the poisoning of the terrorist's family. Elizabeth is convinced to verify the information provided since Reddington seems to have personal knowledge about her past, and those prove to be true. As a consequence of an attempt to interrupt the girl's kidnapping, Zamani goes to agent Keen's house and seriously hurt her husband, Tom, as a warning. In the meanwhile, Elizabeth notices a special symbol drawn in the terrorist's hand and recognises it comes from the entrance of a local zoo. While the task force heads in the zoo's direction, Reddington manages to escape custody and meets with Zamani; this is the moment the audience learns that Reddington and Zamani had been in this together. However, Reddington double-crosses Zamani and places a tracker device in his outfit, which helps the FBI to find and arrest him. Agent Keen and the team manages to save the girl, but a bomb is found in the girl's bag. In order to solve the problem in time, Reddington calls a clandestine specialist who is able to disarm the bomb so the girl might be safely taken back to her family. Having proved to be right, Reddington and Elizabeth have a brief conversation about Tom, with

⁵ This article's discussion focuses on the third aspect in professor Segdwick's triad of analysis.

⁶ From Mrs Radcliffe distinction between terror and horror, professor and critic Ellen Moers (1978) defines that the male gothic narratives are the ones that contain the trajectory of a male protagonist, who is usually the hero-villain of the story, presenting an external scenario, whereas the female gothic narratives contains the story of a female protagonist, who is usually the character that has to face the conventions of the world without the protection of a male character, presenting, thus, an internal and domestic trajectory from a house to another.

whom she had been trying to start a family, saying that he is not the person he seems to be. After that, Elizabeth gets home and finds several passports from different countries, some money, and a gun. In the end of the episode, Elizabeth contacts Reddington again and demands that he tells her everything he knows about Tom.

Thus, by presenting the character of Raymond Reddington as the central piece of the plot, both the remaining characters and the audience may be dragged into this world of deep layers without even noticing it. The domestic environments, such as Elizabeth's house, and the pre-established knowledge of her personal story begin to be unmasked as Raymond Reddington reveals the next piece of the puzzle, exposing what is underneath the veil of the city of Washington and Elizabeth's life.

Since abandoned castles and mansions illustrate the primary sceneries of Gothic narratives, Gaston Bachelard's *The Poetics of Space* (1994) corroborates to explain the effects that the images of the space may cause in the public audience. The French professor states that the first environment the individual is presented to is the first house. In that scenery, the individual also learns the most important lessons in life, which are the first prohibitions, meaning how not to play with fire nor how not express primitive feelings in order for survival. In this sense, the Gothic settings play an important role in the construction of the complex plots of which the literary genre demands in order to expose social conventions in which both of the heroines are included in due to the fact that individuals do identify to the spaces depicted on the screen. To better illustrate the relevance of the of the influence that the domestic environment may apply on the characters, in *The Poetics of Space* (1996), Gaston Bachelard, says that the spaces created and described in the novels are more than mere scenarios for the characters to act and, thus, the story continues: mansions, dark rooms, basements, worn by time, correspond to the collective imagination that we share as a species. Therefore, space, in fiction, responds to the psychological levels of the conscious and the unconscious. Our home is the first environment that we find ourselves in during the first years of life, and it is from this space that we start to organize ourselves and to training us as people but also how we find out how the world around us works. It is the first space that we control and it is in him that we received the first pruning social, that govern the behaviour of a human being psychologically mature, and, because of this, we carry this structure for the rest of our lives, and we apply it to other spaces and domains that we know:

Thus the house is not experienced from day to day only, on the thread of the narrative, or in the telling of our own story. Through dreams, the various dwelling-places in our lives co-penetrate and retain the treasures of former days. And after we are in the new house, when memories of other places we have lived in coming back to us, we travel to the land of Motionless Childhood, motionless the way all memorial things are. We live fixations, fixations of happiness. We comfort ourselves by reliving memories of protection. Something closed must retain our memories, while leaving them their original value as images. Memories of the outside world will never have the same tonality as those of home and, by recalling these memories, we add to our store of dreams; we are never real historians, but always near poets, and our emotion is perhaps nothing but an expression of a poetry that was lost. (BACHELARD, 1969, pp. 5-6)

In this sense, the domestic and personal worlds of the protagonist, Elizabeth Keen, begins to crackle due to the fact that, by unravelling the veils that seem to cover the deeper and darker pieces of the story, Elizabeth's individual house is dismantled, and a feeling of uncertainty starts to take place since she cannot recognise the places or the people inside those places anymore. Thus, in the series narrative, it may be observed that the most inner fears and impulses continue to invade the domestic space and threaten the concept of representation of reality and universal truths. This invasion happens in two distinguished manners, the first one relates to the physical elements, such as the arrival of Raymond Reddington and the presence of the Serbian terrorist harming Elizabeth's husband and trespassing the place which is supposed to be her physical and psychological haven; secondly, this invasion also happens in a psychological level due to the fact that she is not certain anymore of whom her husband is.

In the following topic of this chapter, the outside spaces will be explored because, as it is a 21st century narrative production, it may be observed that the role of Elizabeth is expanded. Not only will she be dragged to solve the mysteries of her personal story, but also most of the physical elements and evidence will be found in the outside. As Helen Hanson (2007) points out, Gothic narratives in the screen make the heroines act upon what horrors are being depicted.

***The Blacklist* and the 21st century American Gothic – the outside**

Having been established as a genre that presents the ability to adapt to its place, people, and time, the literary Gothic crosses the Atlantic and finds its way in the lands of what today it is known as the United States through the publication of the novels by Charles Brockden Brown. According to Carol M. Davison (2014), Brown may be considered the pioneer writer to adapt the British Gothic novels to what the American Gothic novel should be like. Instead of depicting terrible and biased conflicts between the British and the Native Americans, Brown believed that one of the themes that should be taken into consideration and about which he seemed to be obsessed was the law. In his first major work *Wieland* (1798), it is narrated the story of the homonymous immigrant family, whose tragic trajectories are, in great part, the consequences of the failure of the system of the republic to be. In this sense, the new land, or the new Zion across the Atlantic, demonstrated to not be the safe haven the first settlers hoped to be. Charles Brockden Brown also made it possible for other American writers to express and consequently publish what they believed to be the faults in the American dream⁷.

If Brown is the pioneer for the American Gothic, George Lippard is the one who collected and dragged the fears and the most inner impulses of the newly formed American society to the urban scenario since

[...] it was not until the first half of the nineteenth century that urban development would begin in earnest on American soil and American anxieties about the city would begin to emerge as an especially insistent concern. At the same time, the end of the eighteenth century brought with it the literary tradition of the European Gothic, a mode of writing

⁷ According to Davison (2014), the Revolutionary War may have worked to both raise the positive expectation for the nation's future, but it also raised the fear of a completely new system and society in the new born country.

particularly attuned to the supernatural, the grotesque, and the terrifying. American writers at the beginning of the nineteenth century now had both the cause and the means to reexamine the increasingly worrisome problems of urban life (DAVISON, 2014, p. 125)

To what *The Blacklist* is concerned,

Both American and British critics, however, have tended to agree that in translating the conventions of the older, Rural Gothic to an urban setting, the new genre effectively collapses the distance between the historical past and the contemporary present. That is, whereas traditional Gothic literature is often located in an archaic, romantic, sometimes medieval past, the Urban Gothic opts for a contemporary setting within the modern metropolis. (LUCK, 2014, p. 125)

The first episode of the first season presents three major external scenarios, the office of the task force, the zoo, and the main avenues of the city of Washington. As Elizabeth leaves her home to be taken to the first scenario, it may be noticed that the office is not located in the ground level, but in the underground since it is required secrecy and confidentiality. It is in the basement (BACHELARD, 1994) that Elizabeth discovers about the hidden terrors and horrors that threaten the lives of the people in the big urban city of Washington and probable new details about her own life and trajectory up to this point. The basement keeps the memories, and the facts individuals are not aware of or make anything in their power to try to forget, reaching the point of not knowing what is being kept there to be certain. In Elizabeth's case, once those memories and facts begin to be dig out, they invade the other levels of her individual house (or the other layers of her psyche), and more cracks are open, causing her original house to fall apart. In the meanwhile, the Zoo, which is supposed to be the place for the entertainment of families and the protection of certain species of animals, is transformed into the menace of a foreign horrifying threat that puts in danger life as it is known and unravels the dark plots that are hidden underneath. Finally, the avenues of the city of Washington become the connection among the higher and lower veils instead of leading to the touristic and most important sites of the American dream, such as the United States Capitol.

Differently from the heroines that precede her, Elizabeth's external trajectory is not so passive due to the fact that she does not need a male suitor or protector to provide for her in a chauvinist world. So, apart from the threats and the presence of the hero-villain menacing her whereabouts, she is able to react to it and take her own decisions based on what is presented to her:

Both these genres, and the female figures within them, possess an interesting socio-cultural charge. The ways in which their female figures are positioned within the genres' narratives, what those narratives require them to do, and the ways in which their action is represented through the films' narrational processes, are part of a discourse about women in the period. (HANSON, 2007, p. xv)

Thus, the uncanny elements presented by the series in its first episode collaborate to the increasing level and the representation of the 21st century American Gothic, containing the seeds of its origins adapted to the society and its fears and most inner impulses in the turn of the century of the cinematographic arts. No longer do we have the scenes of unfair trials from Brown's novels, nor the cartographic cities and towns from Lippard's narratives, nor the foggy hills of film noir adaptations of Gothic stories, but we do have the Gothic element embedded in the relationship of

the characters, just as it is proposed by Sedgwick (1986), as the uncanny element invades the story, Raymond Reddington, not only to break the realms of representation of reality as it is taken, but also, in this case, to unravel the veils of the core and extract the unspeakable.

Final Considerations

Even though the origins of the literary Gothic have been widely discussed in the last decades and its spreading to other countries, societies, cultures, languages, and media as well, the 21st century Gothic have remained a mystery to scholars and researchers of the genre. Not only due to the fact that we are still experiencing the new century, but also there is the factor that we may not be aware of the new or the adapted uncanny elements that may threaten the concept of life or the representation of reality we believe we are inserted in. Thus, *The Blacklist* series (2013) represents the most inner fears and impulses the western society of the 21st century may be experiencing in terms of insecurities of the changes of the world.

As it has been mentioned in the beginning of this chapter, the revolutions of the past centuries have started a process of change of the configuration of the world and social stratification. The Industrial Revolutions introduced new technologies at the time, such as trains and cars, turning the world into a much smaller place than it used to be along with the hard sciences, such as chemistry, physics, mathematics, and biology, for instance, that illustrated the limitless boundaries of the human mind and imagination. The French revolution collaborated to the feeling of individuality, making it possible for people to take more liberty when deciding about their own lives. The 20th century witnessed the creation of the consolidation of the cinematographic arts that found its particular way, in the case of this chapter, to depict to the big screen the terrifying and horrifying stories that still live in our collective imagination, such as Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) and Bram Stoker's *Dracula* (1894) as well as it also witnessed the invention of the internet and instant communication. With the turn to the 21st century, a false feeling of safety was raised among people since there is the apparent control of the events that are happening around us and around the world.

However, as an example of it, the characters of Elizabeth Keen and Raymond Reddington demonstrate the exact opposite of it. The latter represents the exterior, strange element that invades the story to shift the trajectory of the heroine and also to illustrate the blacklist itself is a second layer of horrors and Reddington plays an important part as a character since he is the one that unravels the veil. Whereas the former represents the heroine of the contemporary world who sees her personal and domestic environments retched by the threats that seem to have come from the outside, but the more she moves from one scenery to the other, the closer the threats become up to the point of tearing apart her own individual house, as a consequence, the way she observed and understood the world.

Even though the revolutions of contemporary times may present the objective to help us feel more secure and walk around the world almost instantly, the blacklist itself illustrates the

threats that may come along with them. The 21st century Gothic, in this sense, not only remains with its preceding characteristics, but also transgresses due to the fact that it demonstrates the shift from foggy hills on the screens to the urban areas that we are used to commonly visit in a daily basis as well as the incorporation of a heroine that is able to react to that is being challenged, moving from the inside to the outside since “[...] the Urban Gothic has adapted and changed over the last 150 years, many of the same anxieties, and many of the same techniques, remain in place to unsettle the contemporary reader” (LUCK, 2014, p. 134).

References

- BRONTË, Emily. **Wuthering Heights**. Ed. Richard Dunn. New York: Norton, 2001.
- BROWN, Charles Brockden. **Wieland or the Transformation and Memoirs of Carwin, The Biloquist**. London: Oxford University Press, 2009.
- BRUHM, Steven. The Contemporary Gothic: why we need it. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
- BURGESS, Anthony. **English Literature**. London: Longman, 1974.
- DAVISON, Carol Margaret. **History of the Gothic: Gothic Literature 1764 – 1824**. Valeta: Gutenberg Press, 2009.
- DAVISON, Carol Margaret. Charles Brockden Brown: Godfather of the American Gothic. In: CROW, Charles L. **A Companion to American Gothic**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014
- FREUD, Sigmund. The uncanny. In: _____. **An Infantile Neurosis and other Works**. London: The Hogarth Press, 1955.
- HANSON, Helen. **Hollywood Heroines Women in Film Noir and the Female Gothic Film**. London: I. B. Tauris, 2007.
- KAVKA, Misha. The Gothic on Screen. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
- LUCK, Chad. George Lippard and the Rise of the Urban Gothic. In: CROW, Charles L. **A Companion to American Gothic**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014.
- MOERS, Ellen. Female Gothic. In: _____. **Literary Women**. New York: Oxford University Press, 1977.
- RADCLIFFE, Ann. On the Supernatural in Poetry. Available at: http://seas3.elte.hu/coursematerial/RuttKayVeronika/radcliffe_sup.pdf. Access: 11/12/2020
- SAVOY, Eric. The rise of American Gothic. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge companion to gothic fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
- SEGDWICK, Eve Kosofsky. **The Coherence of Gothic Conventions**. New York: Methuen, 1986.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Harmondsworth: Penguin, 1994.
- The Blacklist**. Production: Jon Bokenkamp. Washington: Sony Pictures Television, 2013.
- TREVELYAN, G. M. **English Social History**. London: Longman, 1985.
- WALPOLE, Horace. **The Castle of Otranto**. New York: Dover Thrift, 2004.
- WELLS, H. G. **The Time Machine**. New York City: Atria Books, 2011.
- WELLS, H. G. **The War of the Worlds**. India: Signet, 2007.

CAPÍTULO 5

A EXPRESSÃO DO MEDO NA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE 2005 DO CONTO O CHAMADO DE CTHULHU

THE EXPRESSION OF FEAR IN THE THE CALL OF CTHULHU'S TALE'S 2005 FILM ADAPTATION

Wesley Ferreira de Araujo¹

Tiago Marques Luiz²

RESUMO: Aclamado como um dos mais importantes escritores de horror da história, é possível ver influências do trabalho de H.P. Lovecraft, no entanto, é comum se deparar com afirmações de que seu trabalho seja inadaptável, sendo adaptações diretas de sua obra relegadas a filmes independentes ou de baixo orçamento, depreciando a qualidade estética delas. Literatura e cinema são linguagens distintas e, no que diz respeito à cinematografia da literatura, não significa que o valor da palavra escrita é maior que o da imagem em movimento, mas pontuar que essa produção “incapaz” é o resultado de um projeto do diretor. Este texto propõe analisar dois fragmentos da adaptação cinematográfica homônima de 2005 do conto *O chamado de Cthulhu*, buscando observar se é possível afirmar a provocação da (in)adaptabilidade da obra lovecraftiana e como a estética do Expressionismo Alemão lidou com o texto ao adapta-lo para a linguagem audiovisual no tocante ao medo.

PALAVRAS-CHAVE: H.P Lovecraft. *O chamado de Cthulhu*. Adaptação de 2005.

ABSTRACT: Considered today as one of the most important horror writers in history, it is possible to see influences of the work of H.P. Lovecraft in the horror cinema, as well as it is common to come across claims that his work is unsuitable, being direct adaptations of his work reneged on independent or low budget films, depreciating their aesthetic quality. Literature and film are distinct languages and, as far as literature cinematography is concerned, it does not mean that the value of the written word is greater than that of the moving image, but to point out that this “incapable” production is the result of a project by the director. This text proposes to analyze two fragments of the 2005 homonymous film adaptation of the tale *The Call of Cthulhu*, seeking to observe whether it is possible to affirm the provocation of the (in) adaptability of the Lovecraftian work and how the aesthetics of German Expressionism dealt with the text by adapting it for audiovisual language with respect to fear

KEYWORDS: H.P Lovecraft. *The call of Cthulhu*; 2005 Film Adaptation.

Considerações iniciais

No início do século XX, H.P. Lovecraft revolucionou o gênero literário do horror com seus contos repletos de criaturas alienígenas gigantes, cuja mera existência era capaz de comprometer a sanidade mental do ser humano. O **horror cósmico**, como ficou conhecido o subgênero criado

¹ Graduando em Letras Português/Inglês da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

² Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia (2019). Professor contratado da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

pelo autor, misturava elementos de horror, ficção científica e filosofia, visando questionar o lugar do ser humano no universo, no entanto, levariam anos após a morte do autor, para que suas obras ganhassem reconhecimento, cuja influência se estende às mais diversas mídias, ao ponto em que os mitos criados pelo autor sobrepujaram seu próprio trabalho, crescendo além dele.

As narrativas lovecraftianas, por se basearem no que Menegaldo denomina retórica do indizível, tendem a oferecer “resistência ao processo de adaptação, mesmo em um tempo em que imagens digitais e sofisticados efeitos especiais permitem uma representação dos cenários e criaturas nascidos de sua imaginação” (MENEGALDO, 2019, p. 78, tradução nossa³).

Tomando como ponto de partida a correlação entre Literatura e Cinema, o objetivo deste trabalho é analisar dois fragmentos do filme independente de 2005 *The call of Cthulhu*, adaptação homônima do conto mais popular do autor, buscando observar como se deu a correspondência entre a palavra e a imagem em movimento no tocante ao tema do medo. O instrumental teórico se baseia em Nord (2016), Hutcheon (2013), Ribeiro (2018), entre outros. Sobre a obra em questão, usamos as considerações de Menegaldo (2019), Ralickas (2008) e o próprio Lovecraft (2013; 2017).

A teoria da adaptação

Além do caráter re-estruturador do texto de partida, as adaptações têm servido como um meio para que o receptor do conteúdo venha a conhecer a obra na qual o filme se baseou. Sendo adaptações de obras literárias algo tão comum no cinema desde suas origens, há um questionamento do porquê continuarem sendo vistas de forma tão depreciativas na contemporaneidade. Linda Hutcheon aponta que, para alguns, há uma superioridade axiomática da literatura sobre todas as outras formas de arte por ser a mais antiga, enquanto outros se sentem contrariados ao ver suas obras tão queridas adaptadas de forma não fiel, contudo, as adaptações cinematográficas são tão atraentes, a despeito dessas críticas, por conta do prazer vindo da repetição com variação: “o reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experienciar uma adaptação; o mesmo vale para a mudança” (HUTCHEON, 2013, p. 25).

Para considerar uma adaptação como tal é preciso levar em consideração sua dupla natureza; tanto uma obra independente quanto uma obra assombrada pelo texto adaptado, e o princípio mais utilizado para se analisar uma adaptação, a fidelidade, se torna superficial, devido à gama de possibilidades no ato de adaptar uma obra, dentre as quais se destacam “o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o” (HUTCHEON, 2013, p. 29).

Linda Hutcheon compara o processo de adaptação com a tradução, principalmente com teorias mais recentes da tradução que tratam o ato de traduzir como “um ato de comunicação tanto intercultural quanto intertemporal”, e contrastando a teoria da tradução com a teoria da adaptação, Hutcheon nos diz que a primeira postula um texto, o qual “não é uma versão de algum

³ No original: “resistance to the adaptation process, even at a time when digital images and sophisticated special effects enable a more convincing representation of the settings and the creatures born from his imagination”.

significado não textual fixo que deva ser copiado, parafraseado ou reproduzido” e, na nossa contemporaneidade, a tradução pressupõe uma das possíveis leituras do texto-base, ao passo que a adaptação, enquanto operação intersistêmica, vai remeter às “recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)” (HUTCHEON, 2013, p. 40).

Refletindo sobre esses temas, podemos considerar a tradução uma operação que tem como propósito se aproximar do texto-base em sua totalidade, respeitando a sua estrutura original, como mescla de prosa e verso, ou apenas prosa ou somente verso, ao passo que a adaptação consiste em uma concisão do conteúdo-base para melhor atender a um projeto editorial, cênico ou audiovisual ou qualquer outra linguagem que demande a imagem ou em movimento ou estática.

Sobre esse tópico, Christiane Nord argumenta que “é quase impossível reproduzir “fielmente” ao mesmo tempo e com a mesma intensidade todos os ângulos e todas as características de um modelo”, não apenas pelas especificidades de cada meio (literatura e cinema nesse caso), como também porque quem vai reproduzir o modelo possui sua própria visão sobre ele, que dificilmente será a mesma de outras pessoas, o que torna a fidelidade que tanto se almeja alcançar algo inalcançável (NORD, 2016, p. 10).

Tanto Nord como Hutcheon baseiam suas reflexões na maneira como o leitor/espectador recebe o texto adaptado, permitindo inferir que esse, enquanto indivíduo dotado de bagagem de leitura, irá conferir certo grau de aproximação ou distanciamento do texto-base e somente ele poderá dizer *em que medida* a adaptação cinematográfica soube realizar essa façanha.

Essa relatividade quanto à recepção de cada leitor para um mesmo texto torna-se ainda mais visível em se tratando de um conjunto que trata de/abarca um universo com elementos fantásticos, uma vez que este depende ainda mais da imaginação de cada leitor. Qual é, então, a pauta da “fidelidade”? Para Nord, o conceito de fidelidade, nesse caso, se equipara ao conceito de equivalência, cuja hipotética comparação entre obra adaptada e a adaptação, de acordo com a autora – e com a qual corroboramos –, parece precipitada, uma vez que equivalência é um dos “conceitos mais mutantes e mais interpretados (ou interpretáveis) nos Estudos de Tradução” e, não obstante, nos Estudos de Adaptação (NORD, 2016, p. 11).

A recriação do conto em filme confere grau de autonomia ao cinema e seus princípios teóricos ao dialogar com o texto de partida, não apenas para mostrar um zelo para com o autor adaptado, mas também com o seu próprio aparato estético ao trabalhar o seu texto. Partindo do preceito de que o texto não tem um sentido fixo, isso nos permite inferir que existe uma gama de interpretações a cada leitura e pontuar que as imagens representadas no cinema consistem em um “contínuo de relações fluidas entre obras anteriores e suas revisitações posteriores e laterais.” (HUTCHEON, 2013, p. 226)

Adaptar literatura denota imensuráveis modificações do enredo por parte dos agentes do cinema, como o diretor, roteirista, cinegrafista, figurinista, entre outros, pois cada um interpreta e faz um trabalho criativo na transferência do escrito para o audiovisual, em que pese questões de

ordem cultural, social, comercial, pessoal e, até mesmo, a financeira. Por fim, é preciso salutar que, tal como os textos traduzidos durante séculos, as adaptações de obras literárias para o cinema surgem quando um indivíduo quer lhes conferir certo grau de sentido ou ressignificá-las, denotando um “caráter autoral das tarefas desempenhadas por todos os participantes de uma adaptação fílmica e a imprevisibilidade das relações que se estabelecem quando da união dessas tarefas” (RIBEIRO, 2018, p. 45).

Dessa maneira, adaptar Lovecraft ou qualquer outro nome da história literária ocidental e/ou oriental consiste em um entendimento por parte dos agentes do cinema em relação ao texto-base, em que “as partes em jogo [agentes e espectadores] deveriam experimentar uma sensação de razoável e recíproca satisfação, à luz do áureo princípio de que não se pode ter tudo” (ECO, 2007, p. 19, colchetes nossos). Podemos considerar que adaptar Lovecraft consiste em levar em consideração as particularidades de suas obras, cuja produção de sentidos é feita “por aqueles envolvidos na produção fílmica e a produção de sentido em um novo contexto espacial e temporal” (RIBEIRO, 2018, p. 46).

Em nosso resumo, questionamos o teor de adaptabilidade da obra lovecraftiana, uma vez que o horror cósmico que permeia sua escrita pode (ou não) ser traduzido para a tela, conjugando a idiosincrasia da palavra escrita com a imagem em movimento, ou seja, uma “associação entre a construção de monstros incógnitos pela literatura de horror e o caráter audiovisual do cinema, que tradicionalmente tende a traduzir em imagens o monstro lovecraftiano” (RIBEIRO, 2018, p. 17). Tentaremos comprovar que existe possibilidade de adaptação da obra, e que esse engajamento é intrínseco ao projeto do diretor que for redimensionar o conteúdo escrito na tela.

O horror cósmico e *O Chamado de Cthulhu*

De acordo com Ribeiro (2018), a estética do horror cósmico lovecraftiano postula a ideia da incompreensão da vida pelo homem, uma vez que os chamados Mitos de Cthulhu “promovem não apenas medo, mas insegurança em relação ao passado e ao futuro da humanidade, algo que se explica pelo próprio contexto em que se inserem” (RIBEIRO, 2018, p. 16). Não obstante, a produção literária lovecraftiana reflete a o anseio do homem em “proteger sua própria terra de perigos que ameaçariam o seu povo, por meio, por exemplo, da invasão sociocultural ou da miscigenação” (RIBEIRO, 2018, p. 16).

Nascido em 1890 no seio de uma típica família classe média alta em Providence, Rhode Island, desde jovem Lovecraft era fascinado por astronomia, o que viria a constituir parte central de sua obra: o desconhecido que vem do espaço (JOSHI, 2001; LOVECRAFT, 2013). Nota-se que, ao contrário do que propõe Joseph Campbell (1992) em *O Poder do Mito*, os cultos praticados a Cthulhu e à outras criaturas que compõem seu *Mythos*⁴ são de natureza totalmente contrária às religiões tradicionais: pregam pelo retorno dessa entidade para proporcionar o caos e a destruição, em vez de recorrer à fé para ser alguém melhor ou clamar por uma intervenção em

⁴ O termo foi cunhado por August Derleth, amigo do escritor, para remeter ao panteão das criaturas lovecraftiana, em que Cthulhu ocupa uma posição inferior em relação às demais, mas que não deixa de ser devastador quanto.

determinada situação delicada. De acordo com Joshi: “Cada religião e mitologia estabeleceu algumas conexões vitais entre deuses e seres humanos, e é exatamente essa conexão que Lovecraft quer subverter com sua pseudomitologia” (JOSHI, 2014, p. 283).

Segundo Ramon Mapa da Silva, há discordâncias entre os estudiosos do autor quanto ao fato das criaturas lovecraftianas serem ou não uma alegoria aos imigrantes, negros e judeus, povos esses que, na visão de Lovecraft, estavam invadindo os Estados Unidos naquele momento (LOVECRAFT, 2017, p. 67). As obras lovecraftianas trazem temas e espaços incompreensíveis, como cemitérios, cidades submersas e tumbas, residência de um mal adormecido, cujo despertar incidirá numa catástrofe a quem o fizer. O escritor nos faz sair da zona de conforto da tradição humanocêntrica e nos faz adentrar a uma perspectiva cósmica, corroborando com a impressão de que Lovecraft a se propõe em seus contos: “a insignificância do ser humano frente a entidades alienígenas e as proporções imensuráveis do que pode haver em todo o universo” (RIBEIRO, 2018, p. 3).

Enquanto o autor apresentava explicitamente uma visão racista e xenofóbica dentro e fora de seus contos, é difícil afirmar que qualquer um dos lados nessa discussão está certo. Nas palavras de J.R.R. Tolkien, nenhum autor é isento de vivenciar seu contexto, ou melhor dizendo, a sua própria experiência no momento em que está circunscrito, uma vez que, quando contexto, autor se justapõem, a sedução é de “supor que os movimentos do pensamento e os eventos das épocas comuns a ambos tenham sido necessariamente as influências mais poderosas” (TOLKIEN, 2001, p. 9).

Na obra de Lovecraft, suas criaturas propõem uma ambivalência: ou são veneradas como entidades divinas ou temidas pelo caráter demoníaco que lhes é atribuído, dado o fato de que essa ambivalência foge à compreensão e razão humana, propondo uma dupla e contraditória percepção das criaturas e dos humanos: ambos são alheios um ao outro. As criaturas poderiam representar todas as suas fobias contra quaisquer grupos que fizessem parte de minorias sociais que tanto o horrorizavam, ou poderiam apenas ser fruto da fascinação do autor quanto ao cosmos, ou talvez ambos, ou até mesmo nenhum.

Outro elemento já presente nesse conto são as vagas descrições da criatura. Esses alienígenas, por terem evoluído em outros planetas, possuem formas completamente estranhas à compreensão humana e, com o tempo, essas descrições vão ficando ainda mais vagas com os recorrentes “inominável” e “blasfemo”.

Sobre esses termos linguísticos, Berruti (2005) pontua que os elementos desconhecidos por nós, humanos, não somos capazes de nomear, pois segundo ele, fomos ensinados àquilo que nos é familiar e convivemos com o que é conhecido, por conta da nossa racionalidade. Em Lovecraft, esses adjetivos fazem jus ao ambiente ou à criatura que foge de nossa compreensão e juízo, impossibilitando-nos de nomeá-las devido ao seu caráter efêmero. Em outras palavras, Lovecraft nos faz lidar com um aspecto totalmente externo à natureza humana.

Essa descrição de seres de características inomináveis, cuja mera existência é blasfema a tudo aquilo em que nós acreditamos, é possível justamente graças à mídia utilizada pelo autor: a

palavra. A vagueza das descrições deixa a cargo do próprio leitor preencher as lacunas e construir a imagem das criaturas ou até mesmo locais através do pouco que é descrito pelo autor. É possível inferir a intenção de Lovecraft em “simular a remoção dos *limites naturais da percepção humana*, com o propósito de providenciar uma visão completa do cosmos (naturalista) horrivelmente vazio”, ou seja, o descobrimento e o conhecimento do mistério que circundam os personagens os levam a dois fins: a morte ou a loucura. O *Mythos* não se permite compreender, tanto pela sua imensidão como pela sua natureza ambivalente. (PRICE, 2011, p. 260, grifo original, tradução nossa⁵).

Para Vivian Ralickas (2008, p. 297-298), o horror cósmico de Lovecraft se baseia em algo ainda mais assustador que a morte: a descoberta da insignificância humana. A autora tece a observação de que a criação lovecraftiana sobre a terra e os seres humanos parte do princípio de que crenças, conquistas culturais e relações sociais não são “apenas irrelevantes se consideradas de fora do limitado escopo de questões humanas, mas são baseadas em um falso entendimento do cosmos e de nosso lugar nele” (RALICKAS, 2008, p. 298, tradução nossa⁶).

Nos contos de Lovecraft, a verdade sobre o lugar do ser humano diante do universo traria consequências terríveis à toda humanidade. Segundo o escritor, chegará o dia em que a reunião dos aspectos extrínsecos à humanidade “revelará paisagens tão terríveis da nossa realidade e de nossa posição nela que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz mortífera em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas” (LOVECRAFT, 2017, p. 118). Em *O Chamado de Cthulhu*, lemos o que é montado como um trabalho acadêmico do antropólogo Francis Wayland Thurston. Nos é revelado, no início, que o manuscrito foi encontrado entre as coisas do falecido acadêmico. Nesse conto, Thurston narra em retrospecto todo seu trabalho investigativo a respeito do “Culto a Cthulhu”.

O acadêmico entra em contato com o culto após se tornar herdeiro de seu tio-avô, o professor de línguas semíticas Robert Angell. O relato é dividido em três partes: na primeira, intitulada “O horror no barro”, Thurston relata como Angell conheceu o culto por intermédio de um jovem artista chamado Henry Wilcox, que lhe levou uma escultura feita por ele a partir de seus sonhos com escrituras em uma língua misteriosa, a qual ele esperava que o professor pudesse traduzir, e que essa escultura mais tarde será revelada como sendo Cthulhu, fazendo desta **A** criatura lovecraftiana com descrição mais concreta.

Angell começa a ficar obcecado pelos relatos dos sonhos de Wilcox, e quando este não comparece ao seu encontro como de costume, o professor vai procura-lo e descobre que Wilcox está inconsciente, cuja razão os médicos desconhecem. Dias depois, o jovem acorda sem qualquer lembrança dos sonhos e uma investigação do professor revela que a mesma doença acometeu várias pessoas ao redor do globo.

⁵ No original: “to simulate the removal of the natural limits on human perception so as to provide a full view of the horribly empty (naturalistic) cosmos”

⁶ No original: “only irrelevant if considered from outside the limited scope of human affairs, but are based upon a false understanding of the cosmos and of our place in it”.

Na segunda parte, “O relato do inspetor Legrasse”, é revelado porque Angell ficou tão obcecado com os relatos do jovem artista. Anos antes, durante uma conferência de arqueólogos que participava, um inspetor de polícia procura ajuda dos estudiosos para identificar uma escultura esculpida em uma misteriosa pedra verde-escura que não parece ser nenhuma formação rochosa conhecida. A escultura lembra a de Wilcox, inclusive as misteriosas palavras em uma desconhecida língua.

O inspetor revela que conseguiu a escultura por meio de denúncias informando que um culto estava sequestrando mulheres e crianças da cidade de Nova Orleans; um grupo de policiais vai investigar o ritual em um pântano, e após presenciarem estranhas criaturas, os policiais matam alguns membros do culto e prendem outros, e recuperam corpos dos moradores mutilados e a escultura. Um membro do culto, Castro, revela que eles cultuam os Grandes Antigos e que a figura esculpida retrata Cthulhu, o grande sacerdote. Quanto à misteriosa escritura na figura, essa podia ser traduzida como “Em sua casa, em R’lyeh, Cthulhu, morto, aguarda sonhando”. De acordo com Castro, esses deuses, cuja “forma não era feita de matéria”, teriam vindo do espaço trazendo consigo suas figuras e estariam adormecidos, podendo ser despertados quando as estrelas estivessem alinhadas. Por fim, Thurston revela suas suspeitas de que seu tio-avô tenha sido morto pelo culto (LOVECRAFT, 2017, p. 135).

Na terceira parte, “A loucura vinda do mar”, o antropólogo revela um artigo de jornal que conta a história de um marinheiro que foi encontrado extremamente perturbado e agarrado à uma escultura de 30 centímetros de Cthulhu. O marinheiro revela que tripulava outra embarcação que foi destruída em um ataque pirata. Após derrotar os bandidos, os oito marinheiros sobreviventes, cujo navio foi danificado, tomaram o iate dos adversários e seguiram a rota da navegação até chegarem em uma ilha, em que dizem que seis dos outros homens teriam morrido na costa. O marinheiro afirmava não lembrar mais nada, nem como o sétimo homem encontrado no iate morreu.

Thurston viaja até Oslo, cidade onde mora a viúva do marinheiro, o qual o narrador acredita ter sido morto pelo culto, no entanto, a mulher lhe entrega um manuscrito, revelando-lhe o que aconteceu na ilha. Os oito marinheiros encontram o que o narrador acredita ser R’lyeh, a submersa cidade onde dormiria Cthulhu, não submersa nesse ponto. Lá, as formas eram anormais e não euclidianas. Adentrando o espaço, os marinheiros encontram um portal que desafiava todas as regras da matéria e perspectiva. Ao escorregar, um marinheiro acaba libertando aquilo que se presume ser Cthulhu, a monstruosa criatura, que os persegue e mata seis dos marinheiros.

Os dois restantes que conseguem chegar ao iate, ao ver que a criatura está perto demais decidem virar a embarcação em sua direção e batem em sua cabeça. Enquanto escapa, o marinheiro vê que a criatura está se *recombinando*, o que lhes dá tempo de escapar. O outro marinheiro morre antes de ser resgatado pela experiência traumática e a ilha nunca foi encontrada. Thurston comenta que sabe demais e que o culto virá atrás de si em seguida.

A adaptação cinematográfica: o cotejo da narrativa literária com a cinematográfica

Na adaptação homônima de 2005 do conto lovecraftiano, a reelaboração da narrativa por meio do jogo entre claro e escuro tem como propósito provocar e mostrar o medo que cada personagem traz. Em outras palavras, estudar uma adaptação de Lovecraft baseia-se nos “recursos e estratégias utilizadas na tradução do monstro lovecraftiano e na forma como este [o cinema] se relaciona ao horror cósmico das obras escritas”, como também acentuar esse sentimento do medo extremo e a atmosfera adjacente, como também a reconstrução do monstro Cthulhu na contemporaneidade (RIBEIRO, 2018, p. , colchetes nossos).

A adaptação *O chamado de Cthulhu* (2005), dirigida por Andrew Leman, optou pela utilização do chamado *Mythoscope*, uma combinação de tecnologia moderna e antiga para criar, em pleno século XXI, um filme aparentemente produzido no início do século XX, época em que o conto foi escrito. Como resultado, seu estudo destaca uma ênfase no medo cósmico dos personagens e na atmosfera gótica da produção: a produção se volta menos para a caracterização do monstro, e mais para o efeito de suas manifestações sobre os indivíduos. Para tal, a câmera exerce um papel importante no filme. A análise mostra que a utilização de recursos como o *close-up* ou o direcionamento do olhar do protagonista leva o espectador a se voltar mais para representações do medo sentido pelos personagens do que para a trama propriamente dita, assim como era comum nos filmes do início do século XX. Somado a isso, Ribeiro acrescenta:

A produção recria a aparência de um filme mudo e em preto e branco, com intertítulos ou cartões de títulos (espécies de legendas ou letreiros explicativos), com gesticulações exageradas dos atores, maquiagem característica do período (com olhos bem delineados e marcados com sombra negra, o que confere um tom dramático) e uma trilha sonora desenvolvida por Troy Sterling Nies, Ben Holbrook, Nicholas Pavkovic e Chad Fifer, composta de acordes de alta tensão, o que inclui notas diminutas e menores com sétimas aumentadas. O caráter de “cinema mudo” e o estilo vintage proporcionam ao espectador uma atmosfera opressiva e sombria (RIBEIRO, 2018, p. 113)

Com pouco menos de uma hora de duração, foi produzido como filme mudo, visando baratear a produção, criando uma adaptação que parecesse contemporânea ao conto que lhe serviu de base. Fazendo uma breve comparação, o filme segue a mesma história do conto, no entanto, há algumas mudanças, duas das quais serão analisadas, pois cada mídia narra cada qual à sua maneira, melhor dizendo, que as adaptações não se resumem somente a “referendar os elementos literários, e que leva em conta as mudanças pelas quais os sentidos passam ao serem representados em outras formas e por outra mídia” (RIBEIRO, 2018, p. 111). Similar ao conto, o filme contém as três partes e se vale do recurso de flashback para representar as memórias de Thurston acerca do culto e da existência do monstro.

Ao tratar do processo de adaptação, Hutcheon apresenta três tipos de engajamentos que o consumidor pode ter com uma história: o contar, o mostrar e o interagir. O primeiro relacionado à literatura, o segundo a peças e filmes e o terceiro a *videogames*. Segundo a autora, no modo contar, o “engajamento começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado

pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual” (HUTCHEON, 2013, p. 48), já o modo mostrar ensina que a palavra escrita não é a única forma de expressar significado. Nas palavras da autora, “contar uma história em palavras, seja oralmente ou no papel, nunca é o mesmo que mostrá-la visual ou auditivamente em quaisquer das várias mídias performativas disponíveis (HUTCHEON, 2013, p. 48-49).

A descrição das esculturas de Cthulhu também contribuem para isso, embora a criatura em si seja vagamente descrita quanto efetivamente aparece, assim como o fato de, por ter se tornado um personagem famoso com milhões de ilustrações na *internet* e outras mídias, é provável que os leitores já vão ater-se ao conto com uma imagem mental prévia de Cthulhu.

O *chamado de Cthulhu* é um conto narrado em primeira pessoa escrito como um trabalho jornalístico ou acadêmico. O leitor do conto toma o papel de leitor desse artigo enquanto Thurston narra em retrospecto a história para o leitor, fazendo com que nos sintamos personagens dessa história. O filme, por sua vez acrescenta dois elementos à narração: a ambientação em que a história é narrada e o personagem a quem a história é narrada.

A história fílmica abre com os dois personagens sentados em uma mesa em uma sala, a qual, no final, é revelada como uma sala de visitas de um hospital psiquiátrico. Podemos atribuir esse acréscimo a dois motivos: i. Thurston teria motivo para expor a história e, ii. com a revelação final de que ele está em um hospital psiquiátrico o filme proporcionaria uma exposição visual de como suas descobertas o abalaram psicologicamente (FIGURA 1).



Figura 1 - Thurston é levado embora por enfermeira no final do filme
Fonte: LEMAN, 2005, 44' 08"

O personagem acrescentado é creditado como *The Listener* (O Ouvinte, em tradução livre), e o próprio personagem muda a forma com a qual o espectador se engaja com a história. O narrador permanece o mesmo, mas a quem a história é narrada muda, ou seja, O Ouvinte toma o papel pertencente ao leitor, fazendo com que assistamos o filme pela sua lente.

De acordo com Lovecraft, não se pode esperar que todas as histórias de terror “se conformem à perfeição com algum modelo teórico. As mentes criativas são desiguais, e o melhor dos tecidos tem seus pontos frouxos”, em que por tecido, podemos considerar qualquer adaptação sujeita a perdas e ganhos [pontos frouxos], e sobre essa adaptação de Cthulhu, as perdas e ganhos estão mais relacionadas às mídias em que cada versão da história é transmitida, posto que o filme precisa buscar formas de transmitir de maneira visual aquilo que não foi originalmente criado como algo visual (LOVECRAFT, 2013, p. 17, tradução nossa⁷).

Para o autor, o maior destaque está na atmosfera, conferindo à narrativa o efeito desejado por ele e que o leitor assimile: o sentimento de medo. Os próprios personagens servem apenas como suporte à construção da atmosfera; em suas próprias palavras,

O herói de tal história nunca é uma pessoa, mas um fenômeno ou condição – o soco ou clímax não é o que acontece com alguém, mas a percepção de que alguma condição contrária às leis atuais como as entendemos tinha (ficcionalmente) um breve momento de existência (apud MENEGALDO, 2019, p. 58, tradução nossa⁸).

A adaptação homônima de 2005 do conto lovecraftiano, ao nosso ver, soube representar, de maneira criativa, o postulado do Horror Cósmico, a saber a fragilidade humana “e a insignificante autoridade que o ser humano exerce sobre a Terra, mas, além disso, por meio de recursos e estratégias que remetem a algo remoto, trata da existência de monstruosidades desconhecidas e incompreensíveis em um mundo contemporâneo insólito” (RIBEIRO, 2018, p. 132).

O horror do conto não está na criatura em si, mas nas implicações provenientes de sua existência. A forma com que o filme encontrou de adaptar isso foi encerrar mostrando o primeiro parágrafo do conto adaptado, em que Thurston comenta o que a descoberta da verdade seria capaz de fazer com a humanidade (FIGURA 2).

⁷ No original: “cannot expect all weird tales to conform absolutely to any theoretical model. Creative minds are uneven, and the best of fabrics have their dull spots”.

⁸ No original: “The hero of such a story is never a person, but always a phenomenon or condition – the punch or climax is not what happens to anybody, but the realization that some condition contrary to actual law as we understand it has (fictionally) had a brief moment of existence”.

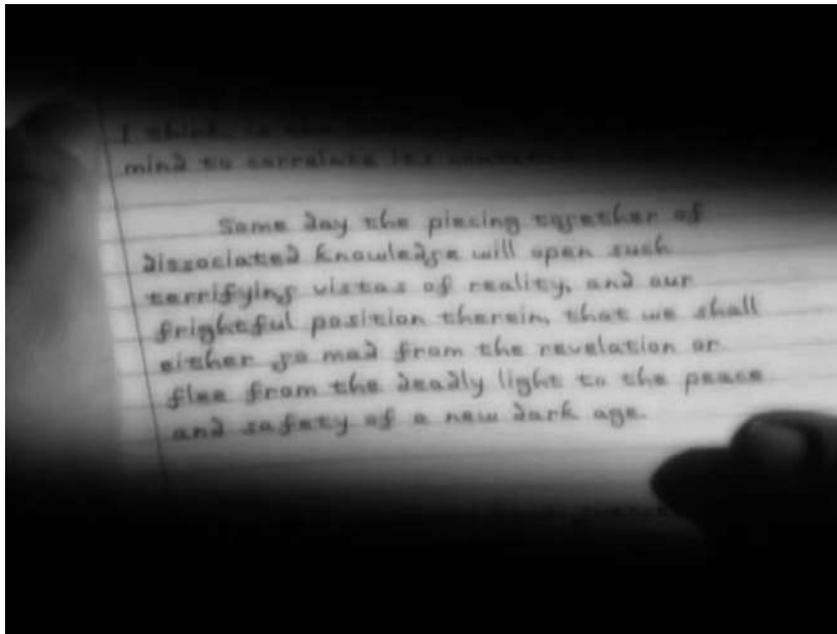


Figura 2 - Trecho do manuscrito escrito por Thurston⁹
Fonte: LEMAN, 2005, 44' 58"

Todo o filme se inspira no Expressionismo Alemão, que chegou ao seu auge no cinema por volta da década de 1920. *The call of Cthulhu* foi produzido como se fosse lançado nessa época então para reproduzir a abstrata geometria da cidade de R'lyeh, uma vez que a distorção de cenários e paisagens como forma visual de representar estados de angústia é uma das principais características do Expressionismo. Segundo Arnheim (1957), esse contraste entre luz e sombra e as cores antônimas proporcionam a tensão dramática:

A redução dos valores da cor real a uma série de tons de cinza (que vão do branco puro ao negro absoluto) dá uma feliz divergência do natural que torna possível a realização de belos e significativos filmes utilizando apenas a luz e sombra. (ARNHEIM, 1957, p. 66, tradução nossa¹⁰)

O contraste na representação de luz e sombra denota um caráter atípico ao ambiente e prioriza, de modo enfático, o efeito de medo ao personagem e, quiçá, ao espectador. A imagem acima remete a outra característica: o jogo de contraste entre luz e sombras, aqui trazido, não apenas visualmente, mas também através do próprio texto, com “day” e “light” em contraste com “terrifying”, “deadly”, “dark age”. Temos o substantivo “luz” diretamente associado com o adjetivo “mortal”, reiterando a ideia da verdade – a luz – como algo ruim, subvertendo as próprias características do Expressionismo Alemão, onde luz e sombras não se contrapõem, se completam.

Em *O chamado de Cthulhu*, a utilização de ângulos holandeses, cujo efeito é o de uma entortada na tela, permite ao espectador visualizar e “modo a reforçar a sensação de desconforto e de abalo psicológico dos personagens” (RIBEIRO, 2018, p. 125).

⁹ Em tradução livre: “Algum dia, a união de conhecimentos dissociados abrirá paisagens tão aterrorizantes da realidade e de nossa pavorosa posição nela que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz mortífera em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas”.

¹⁰ No original: “The reduction of actual color values to a one-dimensional gray series (ranging from pure white to dead black) is a welcome divergence from nature which renders possible the making of significant and decorative pictures by means of light and shade”.

Considerações finais

O cinema e a literatura mantêm uma relação conjugal, quase tão antiga quanto a história do próprio cinema. No momento em que essa mídia audiovisual se deu conta da potência que era para narrar uma história, foi buscar amparo e inspiração na literatura, que soube desfrutar também do seu modo de ler uma história, incorporando e experimentando a narratividade do cinema em seu núcleo verbal, permitindo ao leitor uma melhor visualização dos espaços, dos movimentos dos personagens e a própria tensão do enredo.

Adaptar a obra de Lovecraft demanda criatividade para lidar com sua linguagem verbal – poucas descrições –, mas não é impossível. Para Smith (2006), nenhuma produção lovecraftiana foi capaz de captar de modo satisfatório o teor que o autor tem a respeito do universo e sua imensidão perante a “pequenez e insignificância da humanidade em face do vasto e indiferente universo. Apenas alguns filmes inspirados por Lovecraft, mas não diretamente baseados em seus escritos, o fizeram (por exemplo, *The Thing* [1982])” (SMITH, 2006, p. 120, tradução nossa¹¹). Baseado em sua afirmação, é visível que as críticas feitas às produções partem do princípio de fidelidade, ponto bastante obsoleto para juízo de valor de uma adaptação.

Adaptar Lovecraft é tarefa árdua, pois sua imagística, ritmo e tom são estilisticamente complexos para uma leitura visual, porém, há de se convir que toda adaptação é uma intuição artística e um esforço por parte do cineasta em representar as páginas lovecraftianas, cabendo ao espectador deferir o grau de aproximação para com o texto escrito, sem partir do pressuposto da fidelidade total.

A adaptação de 2005 de *O chamado de Cthulhu* é um filme independente e os produtores reconhecem isso, buscando formas de contornar suas próprias limitações. O diretor sabe utilizar as técnicas as quais propõe, não apenas homenageando o cinema da década de 1920, como também subvertendo-o, e é possível que, se tivesse sido lançado naquela década, seria hoje considerado um dos clássicos do Expressionismo Alemão (SILVA, 2006) e do gênero de horror em geral.

Esse filme é também um claro exemplo do porquê a obra de Lovecraft ser tão difícil de ser levada para o cinema, cuja maior limitação ao adaptar-se um conto do autor está na mídia utilizada. Ambos os filmes anteriormente mencionados foram baseados em obras literárias, mas mudam substancialmente suas histórias, ao ponto de se tornarem novas narrativas no processo de adaptação. Esse parece ser o principal motivo de filmes inspirados se tornarem adaptações melhores do que os filmes baseados na obra de Lovecraft.

Lovecraft criou seus contos utilizando, da melhor forma que podia, o modo contar. Para transpor suas ideias para o modo mostrar é mais fácil, utilizando os elementos criados pelo autor, criar novas histórias que efetivamente funcionem na mídia em que serão reproduzidas, do que tentar encaixar algo que não foi pensado para ser mostrado em uma mídia que se baseia completamente no mostrar.

¹¹ No original: “humanity’s smallness and insignificance in the face of the vast, indifferent universe. Only a few films inspired by Lovecraft, but not directly based on his writings, have done so (e.g. *The Thing* [1982])”

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Film as art**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1957.
- BERRUTI, Massimo. **The unnamable in Lovecraft and the Limits of Rationality**. 2005. Disponível em: <<https://www.yumpu.com/en/document/view/11317588/the-unnamable-in-lovecraft-and-the-limits-of-rationality-for-the->>. Acesso em: 06 dez. 2020.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1992
- ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- JOSHI, Sunand Tryambak. **A Dreamer and a Visionary: HP Lovecraft in his Time**. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- JOSHI, Sunand Tryambak. **A vida de H. P. Lovecraft**. Tradução Bruno Gambarotto. São Paulo: Hedra, 2014.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **H.P. Lovecraft: medo clássico**. Ilustrador Walter Pax; Tradução de Ramon Mapa da Silva. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **Supernatural horror in literature**. Foreword by Alex Kurtagic. London: The Palingenesis Project (Wermod and Wermod Publishing Group), 2013.
- MENEGALDO, Gilles. **HP Lovecraft on screen, a challenge for filmmakers (allusions, transpositions, rewritings)**. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, Barcelona, vol. 7, núm. 1, p. 55-79, 2019.
- NORD, Christiane. **Lealdade em vez de fidelidade: proposta de uma tipologia funcional da tradução**. *Cadernos de Tradução*, Porto Alegre, número especial, p. 9-24, 2016.
- PRICE, Robert M. Lovecraft's "Artificial Mythology". In: JOSHI, Sunand Tryambak.; SCHULTZ, David E. (Ed.). *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Nova York: Hippocampus Press, 2011.
- RALICKAS, Vivian. **Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of HP Lovecraft**. *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 19, núm. 3, p. 297-316, 2008.
- RIBEIRO, Emilio Soares. **O horror cósmico e os monstros de Lovecraft: os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI**. 2018. 204f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São José do Rio Preto, 2018.
- SMITH, Don G. **H.P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games**. Jefferson/North Carolina/London: McFarland & Company, 2006
- SILVA, Michel. **O cinema expressionista alemão**. *Revista Urutaguá*, Maringá, vol. 10, ago./set./out./nov, 2006. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br/010/10silva.htm>>. Acesso em: 24 mar. 2020.
- THE CALL of Cthulhu. Direção: Andrew Leman. Estados Unidos: H. P. Lovecraft Historical Society, 2005. 1 DVD (46min.).

TOLKIEN, John R. R. **O senhor dos anéis**: volume único. Tradução de Lenita Maria Rimoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CAPÍTULO 6

CAPITALISMO, CONSUMO, SEXO E PODER – A PERFEITA VENDA CASADA: REFLEXÕES SOBRE O COMPORTAMENTO DE PROFISSIONAIS DA SAÚDE MENTAL EM REDES SOCIAIS

CAPITALISM, CONSUMPTION, SEX AND POWER – THE PERFECT MARRIED SALE: REFLECTIONS ABOUT THE BEHAVIOR OF HEALTH PROFESSIONALS IN SOCIAL NETWORKS

(...) todo mundo se prostitui (...), só vendemos partes diferentes de nós mesmos.

– Thomas Shelby, série Peaky Blinders (2013 - presente)

Adriano Boettcher Brandes¹

RESUMO: Este ensaio surgiu a partir de observações não estatísticas, mas críticas, a respeito do comportamento de profissionais da saúde mental em redes sociais. Percebe-se um acentuado apagamento entre as fronteiras do público e do privado em determinados perfis presentes nestas mídias. Em tais casos, conteúdos de cunho profissional se misturam com conteúdos de cunho íntimo, criando um ambiente propício a fantasias inconscientes por parte de possíveis pacientes/clientes – também usuários dessas redes. Sem quaisquer pretensões moralistas ou pudicas, o autor insta a uma reflexão sobre a necessidade de uma postura ética nestes lugares e advoga pela separação de perfis pessoais e profissionais. Historicamente, há casos em que a sexualidade humana foi usada com a intenção de incentivar o consumismo. Complexifica-se a discussão ao introduzir a possibilidade deste recurso estar sendo usado visando maximizar alcance e lucro, lançando mão de mecanismos apelativos, primitivos, aos quais incautos têm poucas defesas.

PALAVRAS-CHAVE: Público; Privado; Redes Sociais; Consumo; Capitalismo.

ABSTRACT: This essay emerged from non-statistical, but critical, observations regarding the behavior of health professionals in social networks. We can notice an erased border between the public and private boundaries in certain profiles present in these media. In such cases, professional content mixes with intimate content, creating an environment prone to unconscious fantasies by possible patients/clients – also users of these networks. Without any moralistic or prudish pretensions, the author urges for reflection about the need for an ethical posture in social networks and advocates for the separation of private and professional profiles. Historically, there are cases where human sexuality is used with the intention of encouraging consumerism. This discussion becomes more complex by introducing the possibility that this resource is being used in order to maximize reach and profit, using appealing, primitive mechanisms, to which the unwary has few defenses.

KEYWORDS: Public; Private; Social networks; Consumption; Capitalism.

¹ Psicólogo (CRP 07/26579), psicanalista, perito judicial, bacharel em psicologia, especialista em psicologia clínica e mestrando em filosofia pelo programa de pós-graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Contato profissional: adriano.brandes@hotmail.com

Introdução

A internet e as redes sociais são, possivelmente, instrumentos indispensáveis no mundo contemporâneo; seus usos englobam tanto lazer quanto atividades profissionais. Na *web*, podemos encontrar informações que ensinam a fazer praticamente tudo: desde resolver problemas básicos de utilização de eletrodomésticos até como construir um; desde tutoriais de maquiagem até tutoriais para a fabricação de bombas caseiras. Neste ano de 2020, particularmente, a internet se mostra um recurso precioso para as atividades remotas de pessoas que têm a oportunidade de praticar o isolamento social, não deixando de atuar em seus campos laborais. Nesta vasta cadeia de possibilidades, não passa incógnita a constatação de que as redes sociais, particularmente, tornaram-se não só um roteador de informações de cunho extremamente variado, um veículo para estreitar fronteiras entre amigos e familiares geograficamente separados e um mecanismo para conhecer novas pessoas, mas, também, um reduto de narcisismo escancarado – às vezes mais sutil –, no qual o explícito não é a exceção, mas a regra. Cada vez mais, deparamo-nos com perfis com conteúdos variados e, cada vez mais, percebe-se, sem qualquer dificuldade, um acentuado apagamento entre as fronteiras do público e do privado em diversos perfis de usuários que marcam presença nessas mídias. Algumas dessas redes surgiram, em seus primórdios, com a proposta de possibilitar o compartilhamento tanto de imagens quanto de informações escritas. Com o passar do tempo, surgiram variações que priorizam a imagem em detrimento ao conteúdo e à palavra escrita – estas parecem triunfar mais. Se examinarmos em maior detalhe, o uso de recursos visuais não é exclusividade deste período de reinado da internet. Recuando cerca de oitenta anos, podemos observar o uso de recursos imagéticos nas propagandas da Segunda Guerra Mundial, por exemplo – tanto por parte do eixo quanto por parte dos aliados –, nas quais figuravam divulgações ideológicas, afirmativas, convocativas e positivistas. A propaganda sempre soube explorar muito bem suas potencialidades de alcance e, levando-se em conta os séculos nos quais o analfabetismo grassava, o uso de imagens se fez oportuno, pois dispensa qualquer alfabetização, exceto o próprio ingresso na linguagem humana e, por conseguinte, na sociedade. Além disso, a propaganda sempre soube como capitanear emoções e influenciar comportamentos em diversos campos da vida do sujeito.

Para fins de restrição do tópico da discussão, restringiremo-nos à cisão temporal de nossa época de atual de virtualidades, especialmente as últimas décadas, e, para maior delimitação, restringir-se-á a atenção para profissionais da área da saúde mental. O fenômeno mencionado no parágrafo anterior, claro, não se restringe somente aos agentes desta área, e tampouco se restringe somente às atividades *on-line* destes nichos ou de qualquer outro tipo de público. O segmento mencionado é, todavia, é o foco de interesse escolhido para este ensaio. Sua leitura crítica pode, sem prejuízo, ser estendida a outros profissionais de outras áreas (direito, odontologia, medicina geral, enfermagem, etc.), assim como ao público geral sem curso acadêmico, mas com vida pública.

Em diversos exemplos, facilmente encontrados por meio de buscas simples nos mecanismos de pesquisas dessas redes, publicações sobre a abertura de agenda para marcação

de consultas e chamamentos públicos – direcionados a possíveis pacientes/clientes – misturam-se com publicações de fotos em academias, em praias, em festas e com as mais variadas atividades cotidianas que, outrora relegadas ao foro privado e ao anonimato, agora são espetacularizadas sob o pálio balizador de “verdades” das populares, e acessíveis, redes sociais. Não raras vezes, conteúdos de acentuada nudez parcial também são observados nestes perfis, cujas bordas entre o pessoal e o profissional não só estão borradas, como inexistem. Essa linha divisória opaca parece, não só sintomaticamente diagnóstica de nosso tempo, mas, também, parece estar sendo produzida e alimentada artificialmente, de forma a incentivar esse tipo de comportamento: hoje, pouco se diferencia o consumidor da mercadoria consumida. Isso é uma constatação inequívoca de como opera o nosso sistema capitalista, cujo discurso se encontra disfarçado sob a máscara neoliberal.

É importantíssimo frisar, nesta explanação introdutória, que o autor deste escrito não procura, de forma nenhuma, tecer valores pudicos, conservadores ou moralistas a estas constatações, mas sim, levantar questionamentos problemáticos sobre essas condutas, no mínimo, eticamente questionáveis – e seus impactos. Não há absolutamente nada de errado em apresentar o corpo humano em toda a extensão da beleza que ele pode ter; o que varia e o que faz toda a diferença, ou que deveria fazer, são os métodos e os objetivos desses *modus operandi*. É, sim, o objetivo desse escrito, questionar a qual agenda, e a qual objetivo, essas práticas servem, assim como os seus limites éticos e suas possíveis consequências. Dito isso, quando o autor se refere à apologia de separação de perfis pessoais de perfis profissionais, não é o intuito fazer qualquer referência aos “bons costumes” dos “cidadãos de bem”; não é a intenção referir-se à padronização dos corpos (apesar de que esse assunto está indiretamente ligado com o que é proposto discutir aqui, afinal, os corpos que são exibidos nessas situações exemplificadas são, em sua maioria, corpos magros, “em forma” e brancos) e muito menos é o intuito referir-se a qualquer dogmatização religiosa – essas hipóteses ficam total e completamente excluídas de todo o argumento. A apreciação da anatomia humana tem seu espaço na história – notavelmente no período clássico e no renascimento cultural –, épocas nas quais a forma humana não só estava em evidência, mas em celebração. Seguramente, e felizmente, com todos os incentivos culturais de nosso tempo, os quais militam em favor da normatização de corpos reais, plurais, e que defendem aceitação das diferenças e da tolerância entre iguais, a figura humana deve seguir sendo celebrada e homenageada como a peça de arte da natureza que é.

No entanto, em atividades tradicionais – profissões socialmente reconhecidas e que, de uma forma ou de outra são alvo de fantasias inconscientes, além de serem lubrificadas pela função social do dinheiro –, qual seria o papel da nudez em uma sociedade mundialmente capitalista e na qual o sexo, a sexualidade e o hedonismo são, notavelmente, cooptados e usados para amplificar os fins de consumo? Quanto aos profissionais da saúde mental agentes deste tipo de postura e cujas práticas duvidosas são alvo de crítica no decorrer deste trabalho: é premente refletir sobre o tipo de comportamento que temos nas redes sociais e a que preço contaminamos a transferência com nossos pacientes e nossa imagem pública – e até mesmo com o público que

não é formado por nossos pacientes. Agentes reforçadores de estereótipos e de práticas indutivas – mantenedoras do *status quo* – ou vetores do oposto a isso; nossas intenções se revelam, sim, inconscientemente ou não, em nossa postura pública; assim como ficam claros nossos objetivos.

A questão da transferência

Roudinesco e Plon (1998) observam que “o termo *transferência* não é próprio do vocabulário psicanalítico” (p. 767), sendo uma palavra usada em outros contextos e que “implica sempre uma ideia de deslocamento, de transporte, de substituição de um lugar por outro, sem que essa operação afete a integridade do objeto” (p. 767). Mesmo que essa palavra não seja uma exclusividade da teoria freudiana, a compreensão da dinâmica de transferência, sua teorização e a “esquemática” do seu manejo atravessa, diretamente, a própria história da psicanálise. O autor deste trabalho emprega o termo *transferência* da forma mais simples, tal como Freud inicialmente a empregou, não levando em consideração as postulações pós-freudianas que subdividiram e categorizaram subtipos de transferência descritiva. De uma forma muito resumida, a transferência está ligada ao que Freud chamou de *Complexo de Édipo* e à série de reedições que se fazem presentes na vida de um sujeito a partir desse complexo – que, intimamente, por sua vez, está ligado às primeiras experiências que alguém tem em tenra infância, com seus cuidadores. Usa-se aqui, propositalmente, o termo *reedições* para nos referirmos às séries de repetências² que atravessam o ciclo vital dos indivíduos, os quais repetem diversas situações da sua vida sem dar-se conta desses fatos. Talvez um o exemplo mais clichê, mas ainda sim real, é o exemplo das pessoas que dizem ter o chamado “dedo podre” para relacionamento, ostentando um histórico de relações amorosas com pontos camufladamente repetidos (como por exemplo, episódios de violência, negligência, cenas de ciúmes, abnegação excessiva, etc.) que, quando trazidos a discurso, podem ser examinados por um analista. Diga-se de passagem, a repetição em situação analítica é fundamental para o desenvolvimento do próprio processo de análise porque, afinal, um analisando não deixaria de repetir com seu analista, e, na situação analítica, um fato que repete em diversos outros campos da sua vida, afetando seu transcurso.

É interessante observar, neste ponto, que a transferência atravessa nossa vida e nossas relações, não se restringindo somente ao campo clínico e teórico da teoria freudiana; vínculos de amizade e vínculos sexuais da vida cotidiana também estão mediados por ela, ou seja, sempre haverá transferência na vida dos sujeitos. Ocorre que, à psicanálise, essa constatação interessa muito – constituindo, inclusive, material de trabalho. Em “Estudos sobre a histeria (1893-1895)”, temos notícia do aparecimento da “novidade” transferencial – esta fora interpretada, inicialmente, simplesmente como resistência – quando a jovem paciente Bertha Pappenheim (nomeada Anna O. nos estudos de caso), demonstra sentimentos eróticos em direção Josef Breuer, colega de Freud que, assustado, casado (e desconhecedor do conceito de transferência erótica pelo simples fato de ele não existir), repassa o caso a Freud, afastando-se. Este último viria a experimentar os

² Cf. FREUD. S. Recordar, repetir e elaborar (novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II) (1914) *In*. O Caso Schreber, Artigos sobre Técnica e outros trabalhos (1911-1913). Vol. XII. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

mesmos ímpetos do amor de transferência de Anna O. que antes eram direcionados a Breuer, a repetência, transferidos a ele.

Finalizando esse breve introito sobre o tema, pois não é o objetivo adentrar a teoria psicanalítica em sua totalidade, é conveniente observar que a transferência é afetada, de uma forma ou de outra, pela fantasia. Como dito, apesar da psicanálise interessar-se clinicamente por ela e dispor de recursos de manejo, esse fenômeno não se restringe somente a este campo – estando presente e afetando, também, relações extraclínicas (ZIMERMAN, 2004, p. 127). Este fenômeno leva uma pessoa a alimentar e direcionar expectativas (da ordem da fantasia) para um objeto, quase que independentemente de como se apresente esse objeto; ela pode manifestar-se como supostos sentimentos de admiração, amor, raiva ou ódio e pode, inclusive, ser um ponto pivotante em cisões e começo de vínculos.

Discussão

Neste ponto, início da discussão, o autor se autoriza a realizar uma pequena digressão: neste tipo de debate, acaba sendo impossível não tangenciar o assunto sobre o que são as redes sociais, quais seus objetivos e qual a justificação para a existência delas. Documentários recentes como “O dilema das redes”³, de 2020 (em inglês, “*The social dilemma*”), dirigido por Jeff Orlowski, e “Privacidade hackeada”⁴, de 2019, (em inglês, “*The Great Hack*”), dirigido por Jehane Noujaim e Karim Amer, denunciam a existência factual de políticas de coleta, de retenção e de redistribuição de dados de usuários, que são repassados a empresas com fins de aperfeiçoar campanhas de venda – aumentando o alcance, o apelo e, conseqüentemente, o lucro. Não obstante, inteligências artificiais são capazes de mapear com assustadora acuidade, os hábitos dos usuários, criando perfis delimitados e oferecendo-os conteúdos que os mantêm mais tempo nos seus ambientes, ao mesmo tempo em que os expõem a mais campanhas agressivas de vendas direcionadas. Ex-agentes e ex-funcionários dessas empresas, midiaticamente chamados de *whistleblowers*⁵, emergem da máquina a qual serviam, como seus detratores – buscando alguma redenção pública pelo fato de terem tido participação ativa nessas operações. De uma forma correlata, retroalimentando essa lógica de consumo sedutora, insidiosa e manipuladora, determinados agentes do *stabelement* apregoam, de maneira veemente e decidida, que, de acordo com *personal branding*, não existe separação entre o que uma pessoa é e o que ela faz, pelo simples fato de que é a mesma pessoa que circula por esses dois meios. Vemos aqui uma afirmação incorreta, criada para autojustificar-se e que ilustra muito bem a lógica individualista neoliberal, que cinde para melhor dominar; essa classe de afirmação compõe uma falácia discursiva do tipo sinédoque – que procura criar suporte falso a uma generalização retórica supostamente verdade – ou, simplesmente, um argumento esvaziado da ordem da pós-verdade.

³ Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/19/the-social-dilemma-a-wake-up-call-for-a-world-drunk-on-dopamine> Acessado em 05 de dezembro de 2020.

⁴ Disponível em: <https://www.theguardian.com/uk-news/2019/jul/20/the-great-hack-cambridge-analytica-scandal-facebook-netflix> Acessado em 05 de dezembro de 2020.

⁵ Traduzido literalmente do inglês, seria algo como “soprador de apito”. Uma adaptação melhor e mais coerente com a língua portuguesa, talvez fosse o uso da expressão “colocar a boca no trombone”.

Ainda nesta esteira de raciocínio, esse último anglicismo (adoção sintomática e típica desse tipo discurso) defende que “marcas pessoais” que se mostram verdadeiras e transparentes têm mais tendência a vender e alcançar mais clientes em potencial, pois exporiam uma suposta face imbuída de autenticidade e gerariam confiança: outra falácia retórica que não necessariamente tem relação causal.

Ao analisar esses pontos cruciais, mesmo que superficialmente, podemos perceber uma cadeia sequencial de eventos, na qual existe um tipo de discurso normatizador que incentiva uma individualidade superexposta, sob o pretexto de coesão indissociável (por exemplo: *somos o que comemos, somos o que fazemos, somos o que pensamos*), cujas ações geradas por essa superexposição são monitoradas por tecnologias “decifradas” e usadas como mercadoria para essas mesmas tecnologias venderem perfis precisos para empresas, que vendem para o sujeito (que foi alimentado do discurso da individualidade superexposta) um item de consumo personalizado. Ou seja, este discurso torna o consumidor em produto, para vender um produto para ele mesmo e, muitas vezes, ele (o que seria o consumidor primeiro) nem tem noção do que está acontecendo. E não se trata aqui de um sapato cujo tamanho seja adequado para o tamanho de pé, mas de incentivar as pessoas a consumirem coisas que elas não têm necessidade de consumir, por meio de manipulações subliminares, inconscientes, que geram necessidades artificiais e supérfluas – as quais os usuários não só não estão cientes, mas como se encontram desprotegidos – pois apelam a mecanismos muito primitivos como a possibilidade de completude de um desejo, recompensa e discursos positivistas (por exemplo: *você merece tal coisa, se dê tal coisa*).

Deixando de lado a digressão e retornando ao assunto proposto, sexo, poder e consumo possivelmente sempre estiveram relacionados direta ou indiretamente uns com os outros; complexificando um pouco mais esta problemática, talvez seja impossível separar essa velha tríade. O capitalismo, por sua vez, é o fio que alinhava na tessitura social esses três elementos e os fixava em nosso dia a dia, incentivando determinados comportamentos. Em nosso mundo pós-moderno, vivemos em uma época de pleno consumo desenfreado, pós-revolução industrial e alguns estudiosos afirmam que estamos passando pela terceira onda tecnológica da humanidade. Não parece surpresa que as nossas organizações sociais e as formas como nos relacionamos estejam mudando – profissional e pessoalmente. A popularização da informática, ainda nos anos 1990, começou a ampliar o acesso a computadores, culminando com uma geração inteira de imigrantes digitais que se dirigiram, paulatinamente, para esse meio, levando consigo suas atividades profissionais. Essa importante etapa ocasionou a tão falada *inclusão digital* no início do ano 2000, a qual forneceu as bases para uma sociedade com acesso a computadores, pelo menos para as classes mais privilegiadas, e lançou as bases para o surgimento de uma geração genuinamente nativa digital. Com a combinação desses dois elementos, a popularização e o acesso à informática e a inclusão digital, veio, na esteira, o surgimento discreto das primeiras redes sociais.

A maioria dos usuários lembra de como o “início da internet” era uma terra, literalmente, sem lei. Havia de tudo, praticamente tudo, com fácil acesso. Novas regulações legais que objetivam permanecer à altura de seu tempo, vêm lutando para acompanhar as evoluções tecnológicas – deixando a curiosa impressão de estarem sempre a um passo atrás. Observadas estas constatações, parece ser muito pertinente refletir sobre o tipo de prática que profissionais de áreas diversas têm tido nos últimos anos, ou seja, como determinados nichos profissionais tem usado a internet e como eles têm lidado com o advento das redes sociais, sua difusão e sua apropriação por movimentos de diversos segmentos. Ainda no campo das reminiscências, somos capazes de lembrar, sem muita dificuldade, das propagandas de cigarros e bebidas alcoólicas de décadas atrás. Muitas delas associavam esses dois hábitos à liberdade, à virilidade e à juventude – às vezes até à saúde. Há relatos de médicos que indicavam o fumo como método de tratamento para doenças diversas, sob patrocínio e influência da indústria do tabaco, em uma época que já se começava a desconfiar dos malefícios associados a este costume. A indústria cinematográfica mundial, talvez especialmente Hollywood, colaborou de forma importante para a proliferação da concepção glamourizada do cigarro: a tomada de uma cena de romance, nos quais os dois protagonistas fumavam enquanto demonstravam interesse mútuo e afeto, ou até mesmo cenas em que discussões intelectuais acaloradas eram embaladas por álcool e cigarro ainda estão em nossa memória recente. Até poucos anos atrás no Brasil, para não nos distanciarmos geograficamente, propagandas de cervejas anunciavam suas marcas sempre associadas à nudez feminina, em uma clara objetificação mercantilista do corpo da mulher, e a valores antes atribuídos à masculinidade: futebol, roda de música com mulheres seminuas dançando à volta, etc. O carnaval brasileiro, enquanto uma derivação própria da festa originária, sempre associou felicidade à nudez e à festa. Em horário nobre, e em televisão aberta, uma geração inteira cresceu assistindo a programas de conteúdo sexual tácito, quase explícito, e ouvindo músicas carregadas de duplo sentido – que, ouvidas hoje, tem o poder de deixar-nos abismados.

Parece, claramente, que associar de forma proposital a sexualidade explícita, ou implícita, vende, vende muito bem e mantém a audiência e a fidelidade. Este ponto será retomado mais adiante em articulação direta com o tema proposto. Não obstante, também percebemos que programas no modelo *reality show* proliferam na televisão mundial. Todo mundo parece querer espiar o que faz o outro em sua intimidade – sem ser visto. E essa relação, para funcionar, precisa obrigatoriamente da contraparte: os que se expõem. Está pautada e relação fetichista entre os elementos *voyers* e os elementos exibicionistas, quase tão corriqueiros como o sádico que se alia ao masoquista para a possibilidade de consumação da fantasia; e esse fenômeno não passaria incógnito para as empresas e para setores de publicidade – empenhados ao máximo em maximizar toda forma de lucro.

Dando segmento à esteira argumentativa, adicionando a tudo o que fora apontado antes, homens e mulheres, em sua grande maioria jovens, possuem fotos sensuais e, por que não, com certo teor de intimidade, em perfis abertos ao público e que misturam atividades de lazer e de relativa nudez, com divulgações e postagens profissionais. Chamadas de pacientes e

comunicações de abertura de agendas se misturam com registros de festas de dias anteriores, idas ao cabeleireiro e vídeos da micareta passada ou do bloquinho de carnaval – e frisa-se aqui, novamente, que não existe absolutamente nada de errado com essas atividades. Mas a pergunta que deve ser trabalhada, e que atravessa este escrito, é: esse tipo de fronteira borrada é cabível para um perfil profissional? Esse tipo de comportamento, cada vez mais comum, pode esconder, intencionalmente ou não, algum objetivo? Haveria espaço, em pleno ano 2020, para nos assustarmos com fotos do nosso psicanalista suado após o treino de *crossfit*, nosso psiquiatra postando fotos de viagens pelo mundo ou de nossa psicóloga fazendo *topless* na barceloneta? Assistimos, como espectadores assíduos e sedentos, à espetacularização de aspectos completamente irrelevantes das vidas de sujeitos que, atualmente, são denominados pelo anglicismo *digital influencers* – hoje, uma profissão. Possivelmente, nem Guy Debord poderia imaginar as proporções que a superexposição tomaria, décadas depois da publicação de “A sociedade do espetáculo” (1967). Para essas pessoas, que trabalham quase que exclusivamente com a espetacularização da sua imagem, acordar descabelado e ir ao banheiro urinar pela manhã é motivo para registros; escovar os dentes e aplicar creme antioxidante no rosto, também. De forma mais peculiar, existem aquelas e aqueles que se filmam simplesmente fazendo caretas – sem dizer uma única palavra. Ainda, há aquelas pessoas que postam frases afirmativas, ou de impacto, juntamente com uma foto sua, normalmente com algum grau de nudez, que não tem absolutamente nenhuma relação com o que ali está escrito – possivelmente o primeiro indício de esvaziamento de significados. Finalmente, há quem abra um canal de comunicação para falar sobre sua vida e sua rotina – trivialmente normais –, por meio do recebimento de perguntas anônimas (que não são tão anônimas assim), as quais são respondidas conforme a vontade daquele que as recebe. A cereja desse bolo são os registros de uma refeição ou de um prato que está prestes a ser comido. Este parágrafo é generalista e retrata fatos hodiernos; nele, descrevem-se comportamentos típicos de influenciadores digitais com muitos seguidores e que têm nas redes sociais uma forma de renda financeira. Em sua defesa, partindo de uma ótica platônica, não haveria nada de errado com uma determinada coisa em si, o que pode ser certo ou errado, depende do uso que fazemos dessa determinada coisa. Mas, o surgimento de figuras que influenciam diretamente padrões de consumo já foi notado pelas empresas, que agora financiam (patrocinam) figuras antes anônimas, agora com grande alcance, a usar e divulgar seus produtos. Inclusive, existem personalidades já sagradas em estrelato, que se doam a este tipo de prática de *marketing*.

No caso de profissionais da área da saúde mental, a situação é outra – mais séria e que demandaria, teoricamente, maior responsabilidade. Profissões como a psiquiatria, a psicologia e a psicanálise, por exemplo, são profissões rodeadas de auras de mistério quase esotérico. É comum, talvez até cotidiano, para um médico psiquiatra, em uma roda de amigos, prestar uma “consulta” – entre várias aspas – a um companheiro que sente uma inquietude, assim como esquivar-se de pessoas que pedem atestados fora do consultório. Da mesma forma, tem-se a fantasia que psicólogos e psicanalistas leem mentes. Essas situações são semelhantes à situação

desconfortável que um professor de Língua Portuguesa e Literatura sente quando, em uma cena corriqueira, como uma mesa de bar, é acusado de estar policiando a gramática e o léxico dos ali presentes – sem sequer ter dito nada disso. A partir dessas constatações em tom de humor, mas reais, pensamos, naturalmente, que seria bom quebrar esses tabus e preconceitos – e de fato seria. É mais do que recomendável que um paciente ou que um cliente se sinta à vontade com a pessoa que está acompanhando seu caso, seja físico, seja psíquico. É favorável para todos em uma relação de cuidado que todos envolvidos se sintam como iguais e que possam falar abertamente. No entanto, a situação é mais complexa do que parece. Retomando o tópico inicial deste escrito, de uma forma perspicaz, já nos advertia Freud (1916), que mesmo impossibilitado de testemunhar a magnitude que a exposição privada tomaria no século XXI, mas antecipando um certo tipo de comportamento, afirmou:

[...] Constatamos, pois, que o paciente, que deveria não desejar outra coisa senão encontrar uma saída para seus penosos conflitos, **desenvolve especial interesse pela pessoa do seu médico**⁶. Tudo o que se relaciona ao médico parece ser mais importante para ele, do que seus próprios assuntos, e parece desviá-lo de sua própria doença. Durante algum tempo, por conseguinte, as relações com ele se tornam muito agradáveis; o paciente é extremamente amável, procura, sempre que possível, mostrar sua gratidão, revela refinamento e méritos em seu modo de ser, que, talvez, não esperaríamos encontrar nele. [...] Em casa, o paciente jamais se cansa de elogiar o médico e de descobrir nele qualidades sempre novas. ‘Ele está entusiasmado com o senhor’, dizem os parentes, ‘ele confia cegamente no senhor; tudo o que o senhor diz é como uma revelação para ele’ [...] (p. 441, **grifo do autor**).

Profissões da área da saúde mental estão envoltas em intrincadas fantasias estereotipadas e socialmente construídas. Uma dessas fantasias é que o psicólogo, o psicanalista e o médico psiquiatra, por exemplo, são pessoas de notório saber em absolutamente todas as áreas de conhecimento humano e que sua palavra seria, não só uma diretriz, mas como uma lei; algo que não poderia estar mais longe de qualquer verdade. Esses profissionais são referências em seus campos de saber, mas, provavelmente, não em muitos outros e, seguramente, não em todos. É essa suposição de saber que distancia, mas mantém em certa reverência, os profissionais dessa grande área. É essa situação fantasiosa de suposta plenitude de conhecimento que ocasiona o desnecessário termo *doutor* como pronome de tratamento. Todo psicanalista, também psicólogos e psiquiatras, mas especialmente ao psicanalista – por sua posição mais silenciosa ante ao analisando –, já passou pela peculiar situação em que o analisando faz uma inquirição que tenta forçá-lo a sair de sua posição de neutralidade e abstinência, objetivando de extrair-lhe um posicionamento e, conseqüentemente, alguma “verdade”. É a famosa frase: “O que tu achas que eu devo fazer?”, dito por um paciente. Sabemos que um paciente é qualquer coisa, menos paciente. O paciente é inquieto, indaga-se do que

⁶ Aqui, o termo *médico* pode, e deve, ser substituído simplesmente por *analista*. Cf. FREUD. S. Perspectivas futuras da terapêutica psicanalítica/Psicanálise ‘silvestre’ In. Cinco Lições de Psicanálise, Leonardo da Vinci e outros trabalhos (1910), Vol. XI. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996 e FREUD. S. A questão da análise leiga (1926) In. Um Estudo Autobiográfico, Inibições, Sintomas e Ansiedade, Análise Leiga e outros trabalhos (1925-1926). Vol. XX. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

desconhece e tenta estabelecer causas e efeitos em busca de respostas; o divã nunca deve ser confortável demais, diz-se. Nessa esteira argumentativa, um psicanalista, e porque não, qualquer profissional “psi”, não deveria responder essa pergunta pelo simples fato de que qualquer resposta não seria uma resposta de quem a emitiu, mas uma resposta de outro – cuja verdade discursiva é outra. Trocando em miúdos, ninguém pode dizer ao outro o que fazer em uma situação clínica. Em 1911, no texto “Recomendações aos médicos⁷ que exerçam a psicanálise”, fundamental e introdutório pelos motivos no próprio título explicitados, Freud escreve:

[...] Os psicanalistas jovens e ávidos indubitavelmente ficarão tentados a colocar sua própria individualidade livremente no debate, a fim de levar o paciente com eles e de erguê-lo sobre as barreiras de sua própria personalidade limitada nas relações psicanalíticas as coisas amiúde acontecem de modo diferente do que a psicologia da consciência poderia levar-nos a esperar. **A experiência não fala em favor de uma técnica afetiva deste tipo.** Tampouco é difícil perceber que ela envolve um afastamento dos princípios psicanalíticos e beira o tratamento por sugestão. Ela pode induzir o paciente a apresentar mais cedo, e com menos dificuldade, coisas que já conhece, mas que, de outra maneira, esconderia por certo tempo, mediante as resistências convencionais. Mas essa técnica não consegue nada no sentido de revelar o que é inconsciente ao paciente. **Torna-o ainda mais incapaz de superar suas resistências profundas e, em casos mais graves, invariavelmente fracassa, por incentivar o paciente a ser insaciável: ele gostaria de inverter a situação, e acha a análise do médico mais interessante que a sua.** A solução da transferência, também – uma das tarefas principais do tratamento – **é dificultada por uma atitude íntima por parte do médico, de maneira que qualquer proveito que possa haver no princípio é mais que superado ao final. Não hesito, portanto, em condenar este tipo de técnica como incorreto. O médico deve ser opaco aos seus pacientes e, como um espelho, não mostrar-lhes nada, exceto o que lhe é mostrado** (FREUD, 1911, p.131, grifo do autor).

Apesar de realizar algumas estimativas sobre desenvolvimentos tecnológicos futuros, talvez nem Freud pudesse imaginar que psicanalistas, psicólogos e psiquiatras estariam expondo-se despudoradamente em redes sociais acessadas por seus pacientes ou por possíveis pacientes.

Conclusão

Todo o profissional da saúde mental ocupa uma posição particularmente delicada com a sociedade (não exclusivamente esse nicho, claro, mas essa é a delimitação de assunto) e suas ações repercutem, sensivelmente, dentro e fora da clínica. Mesmo que o agente em questão não seja um psicanalista, especificamente, e que não trabalhe diretamente com o manejo clínico da transferência, parece prudente, e até mesmo produtora, que o especialista esteja advertido da existência dela; assim como de suas vicissitudes no curso de um tratamento – seja qual for. Diferentemente de alguns outros campos de atuação humana, as profissões que tangem a saúde mental demandam um vínculo longo e duradouro – mesmo que sejam vínculos previamente circunscritos em um curto espaço de tempo, como no caso de psicoterapias breves de diversas linhas teóricas. Não poucas vezes, defrontamo-nos com pessoas sensibilizadas, barbarizadas,

⁷ O termo *médico* pode, e deve novamente, ser substituído simplesmente por *analista* pelos mesmos motivos da nota anterior e pelos argumentos nos textos recomendados – que suportam essa afirmação.

com diferentes graus de sofrimento ou de impressionabilidade que podem afetar de forma importante o vínculo terapêutico – atravancando o progresso dele. E, novamente, essa constatação não se restringe somente ao trabalho psicanalítico, e tampouco só à área de interesse. Conforme mencionado do decorrer da discussão deste ensaio, o fenômeno transferencial atravessa todas as relações vinculares dos seres humanos – até mesmo as extraclínicas – e seria imprudente ignorá-la, para não dizer, até antiético; ainda mais se isso o for feito mediante singelas argumentações como: “esta não é minha linha teoria” ou ainda, “esse não é meu campo”.

A partir do que fora desenvolvido neste escrito, por mais duro que possa parecer, podemos concluir que profissionais que se exibem irrefletidamente nas mídias sociais, borrando as fronteiras entre o público e o privado, não o fazem sem consequências sérias – assumam eles ou não. Psiquiatras, psicólogos(as) ou psicanalistas que divulgam conteúdos íntimos (não necessariamente explícitos, mas, também, implícitos) contaminam a transferência que deveria ser resguardada e protegida, possivelmente para que seu próprio narcisismo encontre triunfo, alimento, repercussão e, conseqüentemente, lucro – capitaneando atenção em tempos de jogos íntimos entre *voyers* e exibicionistas, entre *big brother* e audiência. Existem poucas coisas mais eficientes, em publicidade, do que associar a primitividade apelativa da nudez, ou da sensualidade, com alcance, engajamento, *likes* e lucro; como já ilustrou, no passado, a indústria do álcool e do tabaco. Esses elementos constituem, possivelmente, um diagnóstico preciso de nosso *zeitgeist*: onipotência narcísica, hedonismo, neoliberalismo, consumo, capitalismo, sexo e poder. Repetir-se-á aqui, pela terceira vez e para que fique abundantemente claro, que não existe nesse argumento qualquer cunho moralista, religioso ou pauta de bons costumes. Também não há qualquer manifestação de reminiscências de estereótipos do passado. O autor não advoga pelo analista mortalmente silencioso, nem pelo psiquiatra em ternos retrô e tampouco pelas psicólogas de vestidos esvoaçantes – não há menção de chavões aqui e eles não são desejados.

A experiência na clínica psicológica e psicanalítica leva o autor a observar e a afirmar que determinados “perfis” de pacientes podem fazer escolhas por determinados “perfis” de terapeutas e analistas, exclusivamente por suas características físicas (algo que não ocorreria em condições normais quando falamos em acesso a essa área), e que por terem suas imagens escancaradas, em intimidades, nas mídias, funcionam como chamariz. Essa escolha resulta contaminada em si e é propícia a uma relação terapêutica de compadrio, conchavos e de mútua adulação, normalmente inconsciente, na qual o narcisismo do analista ou do psicoterapeuta encontra acasalamento na adulação do paciente, impossibilitando qualquer trabalho doravante. E pior, nessas situações artificialmente criadas por estímulos externos, por mais que o analista afirme, do alto de sua onipotência narcísica, que tudo o que surge é manejado, são imensamente grandes as chances de instaurar-se um quadro de impossibilidade de trabalho psíquico – no qual o mais sensato seria o encaminhamento a outro colega, isento. Parece-nos, na realidade, que alguém das áreas psicológicas que se exponha dessa forma não compreendeu bem a base e a dinâmica mais fundamental das relações humanas, cuja simplicidade reside em reconhecer, para começar,

que relações de poder existem e elas são atravessadas também pela fantasia de deslumbramento que são alimentadas por divulgações imprudentes, que mostram coisas que um paciente não deveria saber; ou compreendeu e faz o que faz, intencionalmente. Isso tudo, na realidade, é a contramão de um fato fantasístico que seria bem aproveitado em uma análise; especialmente porque não se trata da imaginação do paciente – **se trata da realidade**. O paciente que vê a psicoterapeuta ou o psicoterapeuta seminua, ou fazendo suas atividades de lazer, não o imagina nestas mesmas condições nas bases, e a partir de sua própria fantasia, mas ele sabe como isso tudo é – **porque ele, efetivamente, o viu!** É em termos semelhantes que alguns autores de textos sociais afirmam que o sensual, ou o erótico, é mais honesto que o pornográfico, pois esse último mostra tudo, não deixando margem para a imaginação; não deixando pautas para o desejo. Já o primeiro, ao não escancarar uma verdade, deixa margem para a fantasia – uma fantasia genuína, pois o que não é visto, é imaginado. Sobre o que não se sabe, se teoriza.

Rumo à finalização: entre profissional e paciente existe uma relação dupla. A primeira é uma relação capitalista, e possivelmente indispensável, de remuneração por um serviço prestado – em forma de honorários. A segunda relação é sobre o lugar de destaque na fantasia, na qual um profissional dessas áreas é colocado. Não há problema em expor o que se quer expor na internet, o problema começa quando isso é feito, possivelmente, visando lucro e captação de atenção usando contra o que vê (o expectador) recursos primitivos associados às pulsões e à própria sexualidade física (aos quais existe forte apelo). O que temos testemunhado talvez seja a afirmação do triunfo do narcisismo e do hedonismo aliados ao selvagem capitalismo neoliberal; a exposição máxima da intimidade, com vistas à captação de atenção e possível mercantilização dessa intimidade exposta para fins finais de lucro. Isso tudo em uma época em que o mote “empreendedorista” torna cada um senhor e escravo de si mesmo – patrão e funcionário. O sujeito que compra determinado serviço, baseado em sua divulgação com cunho apelativo, não pode sequer ter consciência disso, pois esse tipo de mecanismo ativa engrenagens inconscientes, que independem da vontade e estão alheias à percepção e ao processo consciente de decisão.

À parte da psicologia e da psiquiatria, além de tudo o que fora citado no texto, é também, mais do que premente, reflexões sobre a qualidade da formação de um psicanalista no Brasil. Por não ser uma profissão regulamentada – e o autor não insinua que deveria ser – também é possível testemunhar, literalmente, qualquer coisa sendo feita e apresentada em nome da psicanálise. Quimeras teóricas e profissões delirantes, com forte apelo midiático, têm surgido pelo país, e psicoterapias disfarçadas têm se apropriado de conceitos tradicionalmente usados pela psicanálise, servindo a práticas espúrias de culpabilização de vítimas, dentre outros desserviços, e pretensamente propondo-se a tratar desde abusos sexuais à homossexualidade; mas isso será explorado em outro trabalho. Talvez nunca tenha sido tão importante a comunicação entre entidades e sociedades psicanalíticas, para que sejam oferecidas formações concisas.

Ao público geral, resta a advertência: cuidado com quem usa a intimidade para captar e capitalizar a atenção, visando o aumento de lucro.

Referências

ROUDINESCO, E.; PLON, M. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editora, 1998.

ZIMERMAN, D., E. **Manual de técnica psicanalítica: uma re-visão**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FREUD, S. **Estudos sobre Histeria (1893-1895)**, Vol. II. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____. **Conferências Introdutórias sobre Psicanálise (Parte III) (1915-1916)**, Vol. XVI. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____. Recomendações aos médicos que exerçam a psicanálise, *In*. **O Caso Schreber, Artigos sobre Técnica e outros trabalhos (1911-1913)**, Vol. XII. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

CAPÍTULO 7

FICÇÃO TRANSMIDIÁTICA OU TRANSMIDIA STORYTELLING: PENSANDO A TRANSMIDIALIDADE EM *RESIDENT EVIL*

Alisson Preto Souza¹

RESUMO: Discutiu-se o conceito de narrativas transmidiáticas para observar a transmidialidade na franquia de *Resident Evil* (1996-), cujo acervo está em jogos, filmes, animações, obras literárias, mangás e canais de youtube, destacando as definições de transmidialidade e adaptação propostas por Carvalho (2018) e Jenkins (2003). As narrativas transmidiáticas foram compreendidas como projetos que quebram o modelo antigo do fluxo ficcional, delineando uma relação com o consumo e a interatividade. Ao contrário de outras ficções transmidiáticas, percebeu-se que narrativa fonte de *Resident Evil* é o vídeo game e, a partir dessa mídia, seu universo adapta-se a outros meios como a literatura, o cinema e animação. Tendo em vista os aspectos discutidos por Scolari (2011) na experiência narrativa de *Resident Evil* (1996-), concluiu-se que a transmidialidade em *Resident Evil* tem o poder de alterar e expandir tanto o universo narrativo como as formas de fruição e limitações do jogador.

PALAVRAS-CHAVE: Transmidialidade. Narrativa. Resident Evil. Mídias.

INTRODUÇÃO À TRANSMIDIALIDADE

A exigência de uma nova identidade televisiva é a problemática destacada nas primeiras linhas do texto de Fernanda Castilho "Narrativas Transmídia: Um esboço de definição". Na lente de Castilho (2018), essa circunstância opera como uma possível justificativa às produções de ficções transmidiáticas. Isto é, narrativas que não se encerrem em apenas uma mídia ou produto cultural. É a partir de um modelo televisivo que a autora vai sublinhar a importância da inter-relação entre as mídias, plataformas e, sobretudo, do comportamento do consumidor dessas mídias. De fato, o perfil de consumidor, receptor ou leitor-globalizado que tínhamos no passado têm mudado com a presença cada vez mais interativa das mídias.

Alguns aspectos parecem relevantes na trajetória da TV como mídia. Por muito tempo, os criadores de seu conteúdo selecionavam seu próprio cânone de informações para o público. Esses receptores, por sua vez, não teriam acesso à escolha desse conteúdo. Contexto esse que vem variando nas últimas duas décadas. A identidade da TV brasileira, por volta dos anos 80 e 90, é vista sob um ângulo pedagógico, no qual seu papel era de fonte de informações e cultura para o

¹ Doutorando vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UFRGS. Trabalha na área da Literatura com a respectiva linha de pesquisa: Teoria, Crítica e Comparatismo. Mestre em Literatura pela mesma instituição. Graduado em Letras Português-Inglês pela FURG. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-0548-0229>

consumidor, que receberia seu conteúdo. Segundo o diretor de televisão e cineasta Luiz Fernando, em relação à função social da TV:

[...] é uma função estética e ética. Muito forte com a educação, por ser uma concessão pública [...] ela precisa ser encarada pelos profissionais de televisão como missão maior, não só de formar telespectadores, e sim formar cidadãos. Essa é a missão maior, a qual estava nas entrelinhas das minhas tentativas na TV. Todas minhas tentativas têm um diálogo com a educação. Para atingir um homem simples, que não tem condições de ir à Pinacoteca, ou em um grande museu ou ir para fora do país. Por que ele não pode ligar a televisão e ser tocado por uma atuação, por uma angulação diferente, por uma luz, uma música, enfim, por um conjunto sensorial que está sendo puxado para dentro da cultura, e não o excluindo da cultura, mas puxando." (BÚRIGO, 2018)

Apesar da importância pedagógica, o telespectador na atualidade resiste às grades de programação e aos conteúdos que não lhe dão autonomia. Esse comportamento social é justificado pela evolução filosófica de que o lugar da inteligência, de fato, não está no emissor. Seu movimento atual está "deslocando a inteligência do emissor para o receptor" (NEGROPONTE, 1995, p. 191). Essa metamorfose cultural é representada por uma arquitetura cada vez menos precisa e incerta sobre destino do canal de TV e a progressiva sobreposição de tecnologias mais responsivas.

Por outro lado, esta necessidade de descentralização da TV ocorre pela presença de "novas práticas interacionais e produtivas que desafiam a lógica de programação linear e em fluxo" (CASTILHO, 2018, p. 85). Alguns autores contribuem com previsões que não destacam certezas quaisquer. Pouco se sabe se a TV será o novo instrumento de acesso à internet ou se o computador substituirá a TV. (BUTLER, 2006). Para contemplar a demanda do espectador, novas abordagens ao acesso do conteúdo e relações com a ficção têm sido adotadas, principalmente àquelas fundamentadas na interação e na conexão espaço-temporal.

No sistema *online*, notam-se duas características do usuário/receptor de conteúdo: a participação e a autonomia (CARVALHO, 2018). O caráter participativo é um comportamento vital para a modulação desses produtos midiáticos, pois dá margem a relação do consumo e ao formato do conteúdo. Outro aspecto é a autonomia no uso dos dispositivos, uma vez que o receptor já não se relaciona de modo passivo em relação ao serviço consumido. A busca do conteúdo e as formas de conhecimento parecem ser responsabilidade do espectador, enquanto a intervenção contínua na criação do produto midiático define seu sucesso. A verdade é que a existência das narrativas transmidiáticas depende e é marcada pelo consumo.

O viés de que a interatividade e o poder de decisão são partes de uma nova realidade midiática na contemporaneidade vai ao encontro das teses defendidas por Jenkins (2009) e Butler (2006), ligadas ao tipo de relação de consumo e à reação pública às narrativas transmidiáticas, como a própria produção de conteúdo pelos receptores/fãs. Tendo em vista esses fenômenos, a discussão sobre as narrativas transmidiáticas assumem novas configurações, especificamente relacionadas à produção das ficções transmidiais ou *transmedia storytelling*.

NARRATIVAS E FICÇÕES TRANSMIDIÁTICAS

A tese defendida por Marshall McLuhan (1964) de que os “meios são a mensagem”, perpassa a ideia de que as mídias servem, dentro de suas capacidades e atributos, para refletir como o homem se comporta dentro das sociedades e, sobretudo, como se comunica. Por outro lado, além de refletir sobre a condição humana no tempo, a mídia também é meio para comunicar, adaptar, remodelar e transpor códigos, interpretações e associações. McLuhan parece visionário e atualmente pertinente quando diz o “meio” configurar padrões psicológicos e comportamentos coletivos. Essa, entre outras, é uma das motivações da evolução tecnológica. Haja vista que essas mídias são instrumentos para pensar as máscaras do homem, o poder e as formas de vida, como propõe o ponto de vista psico-social de Ervin Goffman (2002), a transmidialidade parece ser um caminho possível e inevitável para o lugar das histórias e literatura.

No dicionário, “Trans” aparece como uma palavra de função prefixal que dá ideia de “depois” ou “através de”. Esse prefixo constitui uma gama de palavras utilizadas, sobretudo, para descrever a perspectiva de determinado conhecimento na contemporaneidade. Sem sombra de dúvidas, ao escolhermos uma abordagem de disciplinas, não temos como não pensar no termo “transdisciplinaridade”; quanto ao gênero e a sexualidade, por exemplo, “transgênero” ou “transexual” são lugares-de-fala e léxicos possíveis; ou quando remetemos à abordagem da cultura, pensamos na “transculturalidade”; e, por fim, se optamos pela ótica móvel na circunstância de mídias, por consequência, refletimos sobre o conceito de “transmidialidade”.

Transmidia Storytelling, termo que surgiu no ano de 2003, tem gerado discussões sobre sua função e importância, apresentando certa instabilidade devido à ausência de direções metodológicas sólidas e teorias rebuscadas definitivas. Afinal, “[...] é provável que nunca se tenha uma Grande Teoria Transmídia, mas uma série de enfoques convergentes” (GIOVAGNOLI, 2011; SCOLARI, 2013, p. 448). Por outro lado, se a narrativa ou ficção é, conforme Castilho (2018, p. 87), “o relato de histórias distribuídas em diversas plataformas midiáticas, com cada texto contribuindo de forma distinta e importante para o todo”, portanto, toda ficção que passa a ser contada em uma forma midiática distinta é uma narrativa transmidiáticas. A noção da transmidialidade reflete as narrativas que transitam em diferentes mídias, agregando seu universo em novos modos de fruição. Tal fenômeno é o objeto de pesquisa central em Jenkins (2009), no texto “cultura da convergência”, ao descrever o caminho coletivo e participativo de artefatos transmidiáticos.

Como garante Jenkins (2009), a vitalidade e o sucesso da ficção transmidiática pressupõe a integração do universo narrativo nas múltiplas mídias. É assim que a narrativa extrapola os seus próprios limites, à medida que se adapta às outras mídias, adicionando outros elementos a si. A cada mídia explorada, os personagens e as histórias tornam-se mais complexas e possuem ângulos variados, sobrevivendo assim de conflitos mais complexos e de longo prazo. Esse é o caso de *Matrix* (1999), cujo sucesso resultou no alargamento inicial de sua narrativa a partir de sua ressignificação em diferentes plataformas como a animação, os quadrinhos e os videogames.

O avanço das produções diferentes mídias permite o receptor “caçar as informações” de sua preferência, por vezes modificando as histórias “ativa, participativa e coletivamente” (JENKINS 2009, p. 185). Esse fenômeno alude a uma experiência mais profunda na narrativa, um envolvimento maior e, portanto, uma conexão mais ativa e intensa com o seu consumidor, definido por Scolari (2011) por “prosumidor”. Enquanto Scolari (2013) destaca o crescimento desse universo narrativo por “galáxia semântica”, essa organização do conhecimento para Eco (1994) sugere um consumidor “enciclopédico”. Este tipo de leitura que produz uma experiência de conhecimento de longa duração revela uma nova prática de produção de sentido e interpretação, combinação de linguagens e conceitos.

Apesar de suas características inovadoras, a ideia de *crossmedia* ou narrativas transmidiáticas não é inteiramente nova. Segundo Jonathan Gray (2010, p. 23), esse fenômeno já foi parcialmente descrito como *paratextos*, isto é, “um prolongamento das formas de mediação” (CASTILHO, 2018, p. 89) ou somente informações adicionais que influenciem o consumo do leitor. Para Castilho, há dois movimentos na produção de uma ficção transmidiática: a elaboração prévia da narrativa e a elaboração da experiência. Portanto, as ficções transmidiáticas exigem o planejamento necessário para influência do consumo, o tamanho do conteúdo e suas camadas.

Em termos de conteúdo, para conseguir os resultados esperados, a ideia é escrever histórias com diversas camadas e sub-plots – enredos paralelos – destinados especificamente aos dispositivos móveis para fruição em tempo real ou por demanda. (ibid, 2018, p. 90)

Após realizar um experimento acerca da recepção de ficções transmidiáticas e dos antigos fluxos ficcionais, Evans identificou três aspectos importantes sobre a construção narrativa que seriam “combinação narrativa, autoria e coerência temporal” (EVANS, 2011, p. 38). Em termos de combinação narrativa, a transmidiação pressupõe, nesse sentido, a alteração e a interligação do conteúdo. A autoria, por sua vez, concentra-se na empresa produtora do conteúdo, que administrará a experiência e será a unidade de criação. Quanto à coerência temporal, as ficções transmidiáticas são lançadas pensando nas formas de produções possíveis tendo início “após meses ou anos da difusão do produto “original”” (CARVALHO, 2018, p. 92). Outro aspecto importante é o de que diferentes plataformas oferecem diferentes possibilidades de fruição daquele universo narrativo.

Além do cenário de tensão entre produtores e consumidores, nesse sentido, as narrativas transmidiáticas compartilham do cenário que se desenvolve a partir das diferenças do sistema de composição de “antigos fluxos narrativos” (ibid, 2018, p. 92), sua inegável relação com a internet, como espaço de mediação, e os seus efeitos que permitem alterar, descentralizar, remodelar a ficção, constituindo. A internet, assim, define-se por um “ambiente propício para início de um projeto transmidia sem financiamento inicial” (ibid, 2018, p. 92).

Entre os elementos que constituem a identificação de uma narrativa transmídia pode ser encontrada a adaptação. No entanto, sobre a diferença entre adaptação e transmidiação, Geoffrey Long (2007, p. 48) afirma que, “Recontar uma história em um tipo de mídia diferente é adaptação,

enquanto usar múltiplos tipos de mídia para fabricar uma única história é transmídiação”. Para o autor, as adaptações, portanto, devem ser desconsideradas do universo *transmedia storytelling*. A questão para Nuno Bernardo, por outro lado, “onde a história é colocada” (BERNARDO, 2014), em outras palavras, o contexto cultural. Segundo o pesquisador, muitos são os modelos e nenhum está correto ou errado. Há histórias criadas para ajudar uma história primordial. Nessas histórias existe uma história central, em que as outras oferecem suporte e força para aquela história importante e anterior. Também há aqueles em que o projeto é não colocar nenhuma das histórias como centro, mas ofertar em cada uma delas um segredo ou informação especial, embora cada história precise ser “independente, ter começo, meio e fim.” (ibid, 2014).

Segundo Jenkins, de todo modo, a ideia de *transmedia storytelling* deve ser flexível, embora tenha alguns traços e afirmações bem definidas.

Transmedia storytelling representa um processo em que elementos intrínsecos de uma ficção são dispersos sistematicamente por múltiplos canais de entrega com o propósito de criar uma experiência de entretenimento coordenada e unificada. Idealmente, cada meio faz sua própria e singular contribuição com o desenrolar da história. (JENKINS, 2013, tradução minha²)

Pensando nessas características fundamentais do que os pesquisadores definem por narrativa transmidiática pretendo pensar na ficção de *Resident Evil*, procurando exemplos de consonância com esses aspectos supramencionados ao longo do texto.

RESIDENT EVIL E SUA RELAÇÃO TRANSMIDIÁTICA

Resident Evil é uma dessas narrativas que transitam em diversas mídias, expandido o universo e informando seu desenrolar a cada produto lançado. Nascida no vídeo game no ano de 1996, *Resident Evil* possui até o ano de 2020, o número de 12 títulos da série principal de jogos do universo, e 10 títulos da subséries de jogos. Apesar de lançados para uma gama de diferentes consoles, os direitos autorais de *Resident Evil* são reservados a empresa de videogame *Capcom*. Considerando a ficção transmidiática com um projeto ficcional cuja composição ocorre por meio do planejamento em longo prazo, *Resident Evil* condiz com alguns aspectos mencionados por Scolari (2011).

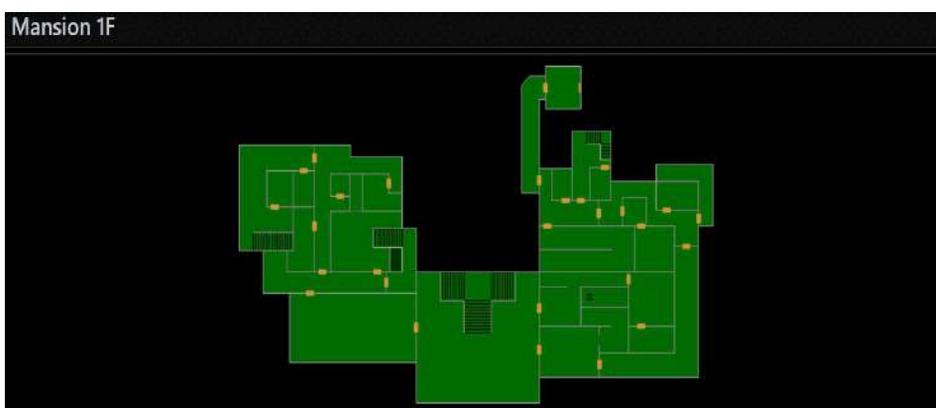
A combinação narrativa, por exemplo, está presente por meio de uma divisão dentro dos jogos e também no modo o qual outras mídias interagem com a série principal de jogos. Por um lado, com a participação dos fãs, nesse processo de composição ficcional do universo é perceptível uma exaltação dos produtos do vídeo games em detrimento daqueles de outras mídias. No entanto, dentro do próprio vídeo game, existe uma subdivisão que faz com que exista essa ideia de narrativa mais valorizada. Nos vídeo games, por exemplo, existe a série principal e a subséries de jogos.

² Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.

A série principal de jogos possui sete títulos numerados até o ano atual, sendo o primeiro *Resident Evil 1* (1996) e o último em *Resident Evil 7* (2017). Os jogos principais seguem um padrão de câmera e estilo, apesar de sofrerem alteração drástica nos seus últimos títulos. A câmera fixa que expõe parcialmente o espaço navegável pelo jogador é utilizada para o suspense, intensificando a ideia de vigilância e *vouyerismo* de um caso chocante. Em relação à câmera e a interatividade, conforme Hermann:

Quanto à relação do uso da cinematografia em troca da perda de jogabilidade, Cozic et al. apresentam estilos de câmera utilizados que se relacionam com os gêneros dos jogos [...]. *Dragon's Lair 2: Controle Automático de Câmera em Ambientes Virtuais Dinâmicos*, *Time Warp* utilizou a técnica conhecida como *quick-timing-endurance*. QTE corresponde a uma cena pré-definida em que a interatividade do jogo se baseia apenas em um apertar correto de botões no tempo certo, e a história se define a partir das respostas do jogador. QTE que mais tarde foi utilizada em áreas do jogo *Resident Evil 4* e da série *Shenmue* (2005, p. 11).

Nessa série principal, a câmera acompanha o herói em terceira pessoa, que é controlado, por sua vez, pelo jogador. Para isso, utilizam-se cenários fixos e alteração de ângulos nos ambientes apresentados. O jogador controla a movimentação do personagem inserido em cenários fixos em 3D, podendo acionar uma visão cartográfica para auxiliar na compreensão do local de navegação do personagem entre os cenários jogáveis.



(Figura 1. Mapa do primeiro andar da mansão do jogo Resident Evil 1)³

Alguns dos equipamentos e sistemas de localização da série principal são remodelados e reexperimentados nos títulos da subséries. Os jogos de subsérie funcionam como uma tentativa de modificar e testar a experiências para aderí-las na série principal. Entre as subséries, encontram-se a série *Gun Survivor* (1-4), focada em primeira pessoa, em que o jogador possui a visão da mira da arma do seu personagem; a série *Outbreak* (File1;File2), apesar de manter a aparência dos primeiros jogos, como a câmera *vouyerista*, essa subsérie traz a perspectivas de outros personagens durante os eventos contados na série principal em *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 3* (1999), alargando o contexto da epidemia; há a série *Chronicles*

³ Figura 1 está disponível no site oficial <https://www.evilresource.com/resident-evil-remake/maps>. Acesso em: 01 dez. 2020.

(Umbrella;Darkside), que reimaginam as histórias da série principais, além de explicar diversas dúvidas deixadas para trás, como o motivo da queda permanente de Umbrella Corporation; e a série *Revelations*, que possui o objetivo de explorar outros fios soltos deixados pela série principal. Conforme a entrevista de Michiteru Okabe e Yasuhiro Anpo no *youtube*

Os *spin offs* têm o foco em contar histórias e revelar verdades não mostradas nos jogos principais de *Resident Evil*. [...] Dá pra dizer que são jogos voltados para a história, por isso queríamos que os fãs gostassem dos personagens e das ambientações. Os personagens tiveram uma boa recepção no ocidente quando eles vinham da série original. Algo que me concentrei foi que os protagonistas interagissem diferentemente dos jogos principais. Esses jogos nos permitem que experimentemos ideias diferentes de jogabilidade que não poderíamos tentar nos jogos numerados. Eles nos permitem utilizar personagens pouco utilizados e explorar histórias que acontecem entre os jogos principais. Acho que os fãs vão continuar gostando. (RESIDENT EVIL, 2016)

A ficção de *Resident Evil*, nesse sentido, é marcada não somente pelo processo de fruição e pela presença de mídias diferentes, mas também pela convergência entre o *feedback* e satisfação de jogadores com os centros autorais da *Capcom*, empresa com os direitos autorais do jogo. Segundo Jenkins, o termo convergência se dá por uma série de circunstâncias ligadas ao consumo e à “apropriação popular” (JENKINS, 2009, p. 4), isto é, acerca da circulação ativa dos consumidores. Como um sistema formado por regras, Jenkins chama de “cultura emergente”, o tipo de cultura que se utiliza de diversas mídias para determinar, até alguma extensão, as direções do mercado. Assim, a convergência é um movimento de participação popular coletiva forjada por interações. O consumo, como processo coletivo, trouxe a possibilidade de desenvolver uma relação entre inteligência coletiva e poder midiático. Essa produção conjunta de significados, para Jenkins, pode servir não apenas ao entretenimento, mas também para “mudar o funcionamento das religiões, da educação, do direito, da política, da publicidade e do poder militar” (JENKINS, 2009, p. 5).

Outras mídias também contam com a presença da adaptação do universo de *Resident Evil*. Os filmes *live-actions* dirigidos por Paul W. S. Anderson e distribuídos pela empresa *Screen Gems* está nos cinemas a partir do ano de 2002, sendo o último lançado no ano de 2017. Os seis filmes seguem a história da personagem Alice e usa elementos e personagens dos games. Entre esses elementos estão algumas ambientações e alguns dos protagonistas dos jogos. Contudo, os longas-metragens centralizam a narrativa em torno de um personagem principal ausente nos jogos, que é Alice, e basicamente, usa o universo de *Resident Evil* para compartilhar outra direção e interpretação narrativa. Paul W.S. Anderson alinha o empoderamento feminino, que cresce no início da década de 2000 nas mídias populares, alterando partes e inserindo informações do enredo do primeiro jogo. Enquanto no vídeo game, os protagonistas e policiais Jill Valentine e Chris Redfield investigam assassinatos em uma floresta e descobrem os laboratórios e experimentos secretos ligados aos crimes noticiados, no filme, a personagem Alice, sem memória, é levada a um local secreto abaixo de uma cidade industrial, e aos poucos, por meio da recuperação da consciência, revela simultaneamente a própria identidade e a identidade da empresa em que trabalhava.

Nos comentários adicionais do DVD do primeiro filme, o diretor diz que seu desafio é usar o texto fonte (do video game), traçando paralelos com *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, para aproximar *Resident Evil* em uma espécie de narrativa de busca de identidade.

As animações também fazem parte desse conjunto de mídias que auxiliam a sobrevivência de *Resident Evil* como uma ficção transmidiática. Ao todo até o ano de 2017 encontram-se quatro títulos *Bio Hazard 4D*, *Resident Evil Degeneration*, *RE: Damnation* e *Resident Evil Vendetta*. Uma série animada foi oficialmente anunciada pela Netflix no segundo semestre de 2020, sob o título de *Infinite Darkness*, com data de estreia em 2021.

Antes de progredir no seu quarto jogo da série principal, no entanto, *Capcom* decide contratar a escritora Stephani Danelle Perry (creditada como S.D Perry em seus trabalhos) para adaptar sua sequência de jogos e em obras literárias. A publicação dos livros de S. D. Perry seguia e não seguia a história dos videogames, fonte original da ficção de *Resident Evil*, tratando-se de adaptações, porém, consideradas fora da cronologia original dos jogos principais. Ao todo são sete livros com histórias que mencionam os heróis dos jogos protagonizando eventos em alguns casos desconhecidos para os jogadores, porém, fora da série principal de jogos. Entre as adaptações do jogo em suas obras literárias estão *The Umbrellas Conspiracy* (1998), *Caliban Cove* (1998), *City of the Dead* (1999), *Nemesis* (2000), *Code Veronica* (2001) e *Zero Hour* (2004). Exceto por *Caliban Cove* (1998), uma história completamente inédita, os outros livros fazem referências às narrativas dos jogos principais, em linhas gerais, reinterpreta os personagens e alterando a cronologia dos jogos. S.D Perry também adaptou filmes em literatura. Uma de suas adaptações mais populares é a novelização de *Alien*, dirigido por Ridley Scott.

Por outro lado, em 2001, surge a segunda série de livros sobre *Resident Evil* baseada dessa vez nos filmes, então, lançados pelo diretor Paul W.S. Anderson. Essa segunda série de livros objetivou, porém, adaptar os filmes para os livros. Além de serem nomeadas “novelizações” no site oficial do autor, essas adaptações foram lideradas pelo autor Keith R.A. Decandido. Os títulos de *Resident Evil* escritos pelo autor foram *Genesis*(2004), *Apocalypse* (2004) e *Extinction* (2007). Decandido é mais conhecido por seus livros de *Star Trek*, todavia, ele escreveu livros para outras séries populares de sci-fi e fantasia como *Buffy: The Vampire Slayer*, *Doctor Who*, *Supernatural* entre outras. Isso se deu, pois havia um projeto para turbinar a influência do público nos cinemas, impulsionando às vendas de bilheteria.

Nota-se que ambos os autores designados para a novelização das duas mídias distintas possuem um background relacionado às literaturas de fantasia, ficção científica e terror. Como descrito até aqui, paralelamente ao lançamento dos filmes, novos jogos, livros e animações eram midiaticizadas, criando novas estéticas e rumos para o jogo que originalmente se dizia *survival horror*. Em relação ao gênero inaugurado nos jogos de *Resident Evil*, Thiago de Sena Pereira (2013, p. 23) afirma que

Das várias subcategorias de jogos de ação, há o survival horror em que o jogador é inserido dentro de uma realidade com algum tipo de perigo mortal e um mistério a ser solucionado. Nessa realidade, geralmente ele está sozinho ou com um pequeno grupo de sobreviventes e seu objetivo é tentar sair vivo do

pesadelo no qual se encontra. Com frequência ele é exposto à criaturas horripilantes com seus corpos deformados, animais esquisitos, seres de outro mundo. Todos esses seres objetivam ou matar a personagem, ou transformá-la em um dos seus.

Com o experimento de transmídiação narrativa em distintas formas de fruição e mídias, muitos dos elementos originais, ao contato com a crítica recebida pela *Capcom*, transformaram a série de jogos principais. Pouco a pouco, elementos dos jogos que lembravam a grandiosidade e a sublimação gótica, foram remodelados com vistas ao consumo de novos jogadores e consumidores que cresciam em um meio cultural de filmes de super-heróis, como os da franquia de *Os Avengers* ou *X-Men*, e jogos de tiro, como *Counter Striker*, *Call of Duty*, *Left for Dead*. Sendo um número elevado de novos consumidores, componentes estéticos como a câmera espectadora e *vouyerista* e as trilhas sonoras de suspense e terror, se reduziavam ou alteravam juntamente com a função dos equipamentos carregados pelos personagens. A partir de *Resident Evil 4*, os jogos cada vez mais se tratavam mais sobre travar batalhas armadas do que sobre um protagonista buscando escapar do caos em sua jornada moderna do herói.

Muito desse movimento em relação à estética e a trajetória narrativa está ligada à questão da experiência e à administração autoral, conseqüentemente, associadas ao processo de composição orquestrado pela *Capcom*. Essas novas histórias e a própria jogabilidade metamorfoseada em sua nova identidade transmidiada passa a assumir outras formas. Aos poucos, o *fandom* da franquia se dividiria em dois grupos distintos: os amantes dos clássicos, jogos que focariam na ansiedade, sobrevivência e terror; e os novos amantes, que procurariam, nessas narrativas, alcançar grandes pontuações por morte de inimigos e monstros enfrentados. Personagens a partir de *Resident Evil 4* começam, então, a pular, virar cambalhotas e agir como super-heróis ou soldados de guerra. No entanto, em termos autorais, a *Capcom* vem tentando satisfazer os mais diversos fãs e responder as críticas encontradas em sites oficiais e canais de *youtube*.

Em relação à recepção, a interação com os fãs acontece livremente na internet, em canais do *youtube*, posts de *instagram*, em *treads* to *twitter* e em sites especializados sobre o jogo. Um desses canais é *Resident Evil Database*⁴, cujo propósito é cobrir todas as notícias relacionadas aos games e tecer críticas que veiculam pela internet, funcionando não só como um grande acervo de conhecimento sobre o universo, como também uma tentativa para chamar atenção dos roteiristas e produtores da franquia devido ao seu alto número de seguidores que jogam e seguem o universo *Resident Evil*.

Quando não há uma figura de autoridade e especialista, a autenticidade de uma informação em comunidades virtuais ocorre a partir de um número de vozes que a verificam, dando-lhes o poder da verdade. No entanto, caso alguma verdade não seja aceita, os espaços de diálogo são abertos à negociação e discussão, buscando argumentos em fontes diversas, uma vez que, conforme Neves (2014, p. 67) “não há na internet uma verdade, mas várias verdades que

⁴ O canal pode ser acessado pelo site ou aplicativo *youtube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/residentevilredb>. Acesso em: 01 dez. 2020.

negociam dentro do processo de validação”. Esse é o caso de *Resident Evil Database*, que tem por líder e especialista a youtuber, Monique Alves. No site oficial de *Resident Evil Database*⁵ identifica-se também a presença de fóruns e uma comunidade ativa, com usuários identificados ou parcialmente identificados, participando e suprindo a integração e engajamento, promovendo uma espécie de rede de proteção da verdade. (NEVES, 2014).

Com a grande polêmica a respeito da fidelidade das películas com os jogos, a *Constantin films* decide em 2018 investir em um novo roteiro com a promessa de seguir os acontecimentos da série principal de jogos. Um novo filme *live-action*, que se diz ser um “Reboot” do universo, tem estado em gravação durante o segundo semestre de 2020. O diretor Joannes Roberts, em entrevista, deixou a seguinte nota,

Com este filme, eu realmente queria voltar aos dois primeiros jogos originais e recriar a terrível experiência visceral que tive quando os joguei pela primeira vez, enquanto ao mesmo tempo contava uma história humana, fundamentada sobre uma pequena cidade americana moribunda, que parece ao mesmo tempo identificável e relevante para o público de hoje. (RESIDENTEVILDATABASE, 2020)

Em *service streaming* da Netflix, também foi anunciada oficialmente uma série *live-action* de TV baseada em eventos de *Resident Evil*, que ganhará uma temporada com oito episódios na plataforma, uma adaptação que terá duas linhas temporais separadas por décadas. Segundo as críticas a ideia é retomar elementos dos jogos e o passado do universo e também configurar um possível futuro pós-apocalíptico após o desastre em *Raccoon City*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o avanço das tecnologias da TV para novas formas de mídias, novas arquiteturas midiáticas são estruturadas, sobretudo, destacando a mudança dos espectadores e do mercado. Enquanto o paradigma da revolução digital, prevista por Marshall McLuhan, “[...] presumia que as novas mídias substituiriam as velhas.” (JENKINS, 2008, p. 6), o paradigma da convergência “presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas” (JENKINS, 2008, p. 6). Um dos aspectos principais da transmidialidade é justamente a necessidade de que seus produtos veiculem em diferentes e possíveis mídias, correndo principalmente devido ao caráter de consumo que sistematiza os produtos midiáticos.

Com a ficção e as formas de narrativa não poderia ser diferente, narrativas transmidiáticas ou ficção transmidiáticas são essas narrativas que percorrem distintos modos de fruição de seu universo, compondo a partir do diálogo com o consumidor e da recepção. Essas narrativas transmidiais pressupõem, portanto, a satisfação e participação coletiva do própria processo de composição, pensado como um projeto de expansão e planejamento.

Resident Evil é um desses universos que transitam por formas tecnológicas diversas e utilizam essas mídias como meios para expandir, alterar e interligar eventos do universo de horror,

⁵ O site oficial de Resident Evil Database pode ser pesquisado no google ou acessado pelo link. Disponível em: <https://www.residentevildatabase.com/>. Acesso em: 01 dez. 2020.

o qual inaugurou no meio da década de 1990. As alterações e as interligações de informações contidas nessas subséries, assim, apontam como parte de um projeto de expansão e também uma espécie de termômetro que aproxima a empresa *Capcom* e as críticas dos fãs para um direcionamento narrativo e ludológico coletivo.

Ao transmidiar-se para outros meios de fruição, a narrativa segue o modelo Jenkiniano (2009) de convergência, isto é, procura na oportunidade da diferença midiática a extrapolação dos próprios limites do universo. Conforme se adapta, adiciona e altera outros elementos a si dentro do que seria *deal* para o nicho de fãs e o nicho empresarial. Essa testagem de limites se enquadraria tanto no quesito de jogabilidade (nos video games) quanto no narrativo em *Resident Evil*.

As linguagens cinematográficas, literárias e interativas passam por um processo quase em tempo real parecido com o das camadas dialéticas de uma ideia: oferta-se uma tese, surgem antíteses e produz-se uma síntese (BAKHTIN, 2003) sobre o ponto tratado do universo. Com a presença de mangás, livros adaptados, filmes e até mesmo parques temáticos, a variedade intermidiática e heterogeneidade é vasta. Como foi percebido nesse trabalho, a cada mídia explorada, os personagens e as histórias de *Resident Evil* tornam-se mais complexas e possuem ângulos variados. Detalhes são enfatizados e outros aspectos são deixados de lado.

Por fim, gostaria de também acrescentar que, ao contrário de muitos universos ficcionais transmidiáticos, *Resident Evil* tem como fonte original o vídeo game. Após seu sucesso, o universo dos games transmidiou-se para literatura, mangás, filmes *live-action*, animações, jogos de tabuleiro e RPG, reproduzindo um caminho diferenciado em relação a outros processos de transmidiações famosos por ai, como é o caso de *Matrix* (1999) cuja fonte é o cinema, e *Senhor dos Anéis*, publicado pela primeira vez em 1954, cuja fonte é literária. Desse modo, essa direção de transmidiação, portanto, produz novos diálogos transmidiais e relações intermídias que permitem repensar processos de composição narrativa, fruição da mídia e consumo.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BERNARDO, N. **The producer's guide to Transmedia: how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms**. Beactive books, 2011.
- BÚRIGO, V. **Cinevitor#283: entrevista com Luiz Fernando Carvalho + a paixão segundo G.H. e objetos perdidos**. 2018. (12m22s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l06wCF1EyOc>. Acesso em: 27 nov. 2020.
- BUTLER, J.G. **Television: critical methods and applications**. Taylor & Framcos e-Library, 2006.
- CASTILHO, F. Narrativas transmídia: um esboço de definição. In: **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. 1. Ed. São Paulo.: Estação da Letras e Cores, 2018.
- DECANDIDO, K.R.A. *Genesis*. US: Pocket Books. 2004.
- DECANDIDO, K.R.A. *Apocalypse*. US: Pocket Books. 2004.
- DECANDIDO, K.R.A. *Extinction*. US: Pocket Books. 2007.
- DECANDIDO, K.R.A. *Genesis*. US: Pocket Books. 2004.
- ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Lisboa: Difel, 1994.

- EVANS, E. *Transmedia television: audiences, new media and daily life*. Nova Iorque: Routledge, 2011.
- GIOVAGNOLLI, M. **Transmedia storytelling**: Imagery shapes and techniques. Pittsburgh: Etc. Press, 2011.
- GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. 10. Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.
- HERMAN, R.P.G. *Controle automático de câmera em ambientes virtuais dinâmicos*. Dissertação. Programa de Pós-graduação em Informática. Rio de Janeiro: PUCRIO. 13 set. 2005. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=7646@1>. Acesso em: 30 nov. 2020.
- JENKINS, H. **Transmedia Storytelling**: moving characters from books to films to video game can make them stronger and more compelling. *Technology Review*, 2003.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, J. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006
- LONG, G. A. *Transmedia storytelling business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Dissertação. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge. 2007. Disponível em: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>. Acesso em: 1 dez. 2020.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.
- MIKAMI, S. **Resident Evil**. Japão: CAPCOM. Playstation, 1996.
- MIKAMI, S. **Resident Evil 2**. Japão: CAPCOM, Playstation, 1998.
- MIKAMI, S. **Resident Evil 3: Nemesis**. Japão: CAPCOM, Playstation, 1999.
- MIKAMI, S. **Resident Evil Outbreak: File#2**. Japão: CAPCOM, Playstation 2, 2005.
- NAGATA, A.A. *Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição da leitura em narrativas transmidiáticas*. Tese. São Paulo. USP. 2016. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde30082016161232/publico/ALINEAKEMINAGATACORRIGIDA.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2020.
- NEGROPONTE, N. **Ser digital**. Lisboa: Caminha da Ciência, 1995.
- NEVES, A.D.J. **Cibercultura e literatura**: identidade e autoria em produções culturais participativas e na literatura de fã (fanfiction). Jundiaí: Paco Editorial, 2014.
- OKAMOTO, YOSHIKI. *The Making of Resident Evil. Resident Evil*. DVD 2002.
- PEREIRA, T. S. *A expressão do medo através do design visual no jogo Resident Evil Remake*. TCC. Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte. Ceará, 2013. Disponível em: http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/26615/1/2013_tcc_tspereira.pdf. Acesso em: 1 dez. 2020.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: the umbrella conspiracy. Portland: Simon & Schuster, 1998.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: caliban cove. Portland: Simon & Schuster, 1998.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: underworld. Portland: Simon & Schuster, 1999.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: city of the dead. Portland Simon & Schuster, 1999.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: nemesis. Portland: Simon & Schuster, 2000.
- PERRY, S.D. **Resident Evil**: zero hour. Portland: Simon & Schuster, 2004.
- RESIDENTEVIL**. Direção de Paul W. S. Anderson. Estados Unidos da América: screen gems, 2002. (100 min), color.
- RESIDENTEVILDATABASE. **Confira as novidades oficiais do reboot dos filmes de Resident Evil**. 2020. Disponível em: <https://www.residentevildatabase.com/novidades-oficiais-reboot-filmes-resident-evil/>. Acesso em: 30 nov. 2020.

RESIDENTEVIL. **Re20th anniversary- The dev Discuss re revelations**. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fAFzhCbOB_w. Acesso em: 30 nov. 2020.

SCOLARI, C. A. **A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo**. Matrizes, 2011.

SCOLARI, C.A. Narrativas transmidia: cuando todos los médios cuentan. Deusto. 2013.

THEMATRIX. Direção de Larry e Andy Wachowski. Estados Unidos da América: warner bros. picture, 2003. (138 min),color.

CAPÍTULO 8

INTERNET, APRENDIZADO E CRIAÇÃO: AS FANFICTIONS COMO UM GÊNERO DE APROXIMAÇÃO DE JOVENS COM A LÍNGUA INGLESA

INTERNET, LEARNING AND CREATION: FANFICTIONS AS A GENRE THAT APPROACHES YOUTH WITH THE ENGLISH LANGUAGE

Flávia Santos da Silva¹

Kimberly Melo Stuart²

RESUMO: Aprender uma segunda língua pode ser um desafio para algumas pessoas, mesmo aquelas que podem ir para cursos privados estudar podem não melhorar em seus estudos do jeito que gostariam. Nesse sentido, a internet e a leitura de gêneros textuais da internet podem ser um modo de aprimorar o estudo da Língua Inglesa. *Fanfictions* são um dos mais conhecidos e populares gêneros em torno do público jovem. Desse modo, esse estudo pesquisou por uma resposta entre a comunidade de leitores de *fanfiction*, questionando o seguinte: ler *fanfiction* em Inglês, para aqueles que não têm Inglês como a primeira língua, é um método de aprimorar o conhecimento linguístico? Uma pesquisa online foi usada para saber quem é o público de *fanfiction*. Mais da metade dos participantes confirmaram a importância de ler *fanfiction* para desenvolver a segunda língua.

PALAVRAS-CHAVE: FANFICTION, EDUCAÇÃO, INGLÊS, GÊNERO LITERÁRIO, ESCRITA CRIATIVA

ABSTRACT: Learning a second language can be a challenge to some people, and even those who can go to private courses to study may not improve in the language the way they wanted to. In that sense, the internet and the reading of internet genres can be a way of improving the study of the English language. Fanfictions are one of the most known and popular genres around the youth public. Therefore, this study searched for an answer among fanfiction readers, asking the following question: reading fanfiction in English, for those who don't have English as their first language, is a method to improve language knowledge? An online questionnaire was used to know who is the fanfiction public. More than half of the participants acknowledged the importance of reading fanfiction to develop the language.

KEYWORDS: FANFICTION, EDUCATION, ENGLISH, LITERARY GENRE, CREATIVE WRITING

INTRODUÇÃO

De acordo com Bronwen Thomas em *What is fanfiction and why are people saying such nice things about it?*, “fanfiction” é um termo que “refers to stories produced by fans based on plot lines and characters from either a single source text or else a “canon” of works; these fan-created

¹ Graduada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, é professora de inglês, português e literatura.

² Graduada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, é professora de inglês, português, literatura e corretora de redação.

narratives often take the pre-existing storyworld in a new, sometimes bizarre, direction.”³ O universo das *fanfictions* (termo que pode ser abreviado para “*fanfics*”) existe há muito tempo, mas ganhou mais notoriedade com os fãs geeks de *Star Wars* e *Star Trek* nos anos sessenta. Agora podem-se encontrar até mesmo livros e filmes que, originalmente, foram escritos e publicados na internet como *fanfictions*. *Cinquenta tons de cinza*, trilogia de E. L. James, e *After*, série de livros da autora norte-americana Anna Todd, são dois *best-sellers* que primeiro foram publicados como *fanfictions* de *Crepúsculo* e do cantor britânico Harry Styles, respectivamente. Com o passar do tempo, o hábito de se utilizar da criação de outra pessoa - ou até mesmo de uma pessoa real - e construir algo novo sobre isso tem crescido e se espalhado cada vez mais pela internet. Alguns locais conhecidos por hospedar esse gênero são *Wattpad*, *Fanfiction.net*, *Archive of Our Own*, entre outros. As *fanfictions* são postadas até mesmo em redes sociais que não são para esse fim específico, como o *Twitter* e o *Whatsapp*. O gênero, portanto, pode ser lido, criado e encontrado em diferentes plataformas virtuais, de fácil acesso.

De acordo com o jornal *Hoje em Dia*, as narrativas, além de ampliarem o mundo da ficção, também ajudam as pessoas a se identificarem e tomarem um espaço de representatividade, em que aqueles que leem e escrevem podem se expressar.⁴ Além disso, nesses sites nos quais se publicam *fanfiction*, há usuários de todos os lugares do mundo (inclusive de lugares nos quais o inglês não é a língua oficial), e muitos adotam o idioma inglês para escreverem seus textos. Isso nos mostra o quanto a *fanfiction* serve como um espaço comunitário, em que todos podem se expressar e serem compreendidos por aqueles que leem e compartilham os mesmos interesses, não apenas sendo um espaço de entretenimento, como também de aprendizagem - não apenas da língua, como de aspectos sociais.

O objetivo desse presente trabalho é investigar a relação entre leitores e escritores de *fanfictions* com a língua inglesa. Para esse fim, um questionário online foi elaborado e recebeu mais de mil respostas. Essas respostas, portanto, mostraram que muitos leem *fanfictions* em inglês e essas pessoas concordam que a prática as ajuda a aprimorar suas habilidades com a língua.

Como finalidade, é esperado que possa-se enxergar esse gênero textual, a *fanfiction*, como mais do que apenas algo que os estudantes procuram fora de sala de aula, integrando-o aos processos educativos. Isso sendo feito não apenas com a ideia de que é um gênero textual, que pode funcionar em uma aula de literatura, como também pode ser explorado em questões de escrita e habilidades criativas. A habilidade de integrar o que já é familiar ao estudante dentro de um ambiente educativo pode ajudá-lo a ver a língua de forma menos formal e mais acessível ao aprendizado.

³ “se refere a histórias produzidas por fãs, baseadas em enredos e personagens de trabalhos cânones; essas narrativas criadas por fãs normalmente levam o mundo da história pré-existente em uma nova direção, às vezes até bizarra.” (Tradução das autoras)

⁴ “Mais do que ampliar narrativas, *fanfictions* suprem a falta de visibilidade das questões LGBT” (<https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/mais-do-que-ampliar-narrativas-fanfictions-suprem-a-falta-de-visibilidade-das-quest%C3%B5es-lgbt-1.615343>) Acessado em 09/12/2020.

METODOLOGIA

Um questionário online foi desenvolvido e publicado nas redes sociais, destinado e divulgado para leitores de *fanfiction* brasileiros. Nove perguntas foram elaboradas para guiar o presente estudo. As perguntas foram redigidas em português com o objetivo de alcançar um maior número de leitores, e, também, porque trabalhou-se com a hipótese de que falantes do português não lessem *fanfics* em inglês. O objetivo era alcançar não somente pessoas que estudam inglês, mas, também, aquelas que não possuem familiaridade com o idioma.

As duas primeiras perguntas objetivavam definir quem é o público alcançado. A primeira era “Você se considera” e as possibilidades de resposta eram, inicialmente, apenas “Homem” e “Mulher.” Após alguns resultados, um dos participantes questionou a restrição em relação aos gêneros sexuais. Diante disso, adicionou-se uma terceira opção, “Outro.” A segunda pergunta inquiriu sobre a idade dos participantes. Para tal pergunta, foram disponibilizadas quatro opções: “Menos de quinze anos”, “Entre dezesseis e dezoito anos”, “Entre dezenove e vinte cinco” e “Mais de vinte cinco.”

A terceira e a quarta pergunta buscou averiguar o tempo que os leitores dedicam para a leitura desse gênero. A terceira pergunta, “Há quanto tempo você lê *fanfics*?”, tinha como opções de resposta: “Há alguns meses”, “Mais ou menos dois anos”, “Há mais de dois anos, mas menos que cinco” e “Há mais de cinco anos.” A quarta pergunta, “Com qual frequência você lê *fanfic*?”, tinha três possibilidades de resposta: “Todo dia”, “Toda semana” e “Não tão frequente.”

Um dos objetivos dessa pesquisa era averiguar se os leitores também escrevem *fanfiction*, e, se sim, se também as escrevem em uma língua estrangeira (nesse caso, o inglês). A quinta e a sexta pergunta, ambas com as opções de resposta “Sim” e “Não”, eram, respectivamente, “Você lê *fanfics* em inglês?” e “Você escreve *fanfictions*?”. A próxima pergunta se voltou para a produção dos textos em inglês. Para essa pergunta, “Você escreve *fanfictions* em inglês?”, havia três respostas possíveis: “Sim”, “Não” e “Não escrevo *fanfics*.”

A oitava e a nona pergunta eram mais voltadas para o estudo da linguagem, sendo elas, respectivamente, “Você já estudou em algum tipo de cursinho de inglês?” e “Você considera que, de alguma forma, a leitura de *fanfics* em inglês contribui para o seu aprendizado da língua inglesa?” As respostas disponíveis eram apenas “Sim” ou “Não”, pois visava-se uma resposta mais objetiva por parte dos participantes.

Esse questionário, respondido por mil cento e trinta e quatro pessoas, foi publicado e divulgado nas contas pessoais de *Twitter* das autoras deste artigo. O questionário foi divulgado por outras contas no mesmo site, que, em sua maioria, eram dedicadas a artistas famosos. A escolha de divulgação foi feita de tal modo, pois acredita-se que o *Twitter* é capaz de alcançar mais rapidamente mais pessoas. Além disso, dentre as plataformas nas quais pode-se postar *fanfiction*, essa é a única em que teria-se acesso aos leitores e escritores desse gênero de maneira poderia-se encontrar dados mais precisos para a pesquisa.

RESULTADOS

Os resultados apontam para um público majoritariamente feminino. Dentre os entrevistados, 95,5% responderam que se identificam como mulheres, enquanto 3,7%, como homens, e 0,8% com outro gênero (que não feminino ou masculino). O público que teve acesso ao questionário pode ter influenciado esse resultado, porque a pesquisa circulou entre ambientes predominantemente femininos; acredita-se que se pudesse ter acessado diferentes grupos sociais e pessoas, talvez houvesse maior número de pessoas não-binárias, outras identidades de gêneros e homens.

Inicialmente, acreditava-se que o público que lê e escreve *fanfictions* é predominantemente infantil, porém os resultados mostram um panorama distinto. Apenas 15,1% dos participantes têm 15 anos ou menos. O maior grupo, representando 42,9% dos resultados, é o de idades entre 16 e 18 anos. Os jovens adultos, de idade entre 19 e 25 anos, correspondem a 38,8%. Apenas 3,3% dos participantes têm 25 anos ou mais.

As respostas da terceira pergunta mostram que a maioria dos participantes (48,9%) lê *fanfictions* há mais de 5 anos. Apenas 5,8% lê há alguns meses. 32,7% dos participantes lê há quase 2 anos, e 12,6% lê há mais de 2 anos, mas menos que 5.

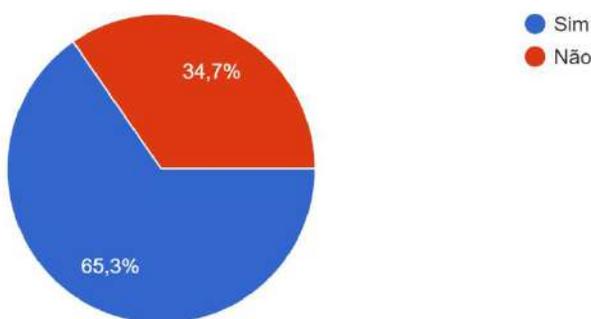
Os resultados mostram que 34,2% do público atingido lê *fanfics* pelo menos uma vez por semana. 34% lê todos os dias, e 31,8% respondeu que não lê tão frequentemente.

A hipótese de leitura de *fanfiction* em inglês ajudando no aprendizado poderia ser pensada, primeiramente, verificando se os entrevistados leem, de fato, *fanfics* na língua estrangeira. O gráfico abaixo mostra as porcentagens obtidas. É possível ver, a partir disso, que há um número significativo de pessoas que leem, sim, *fanfictions* em inglês.

1- Gráfico com os resultados da quinta pergunta.

Você lê fanfics em inglês?

1.136 respostas



Fonte: As autoras.

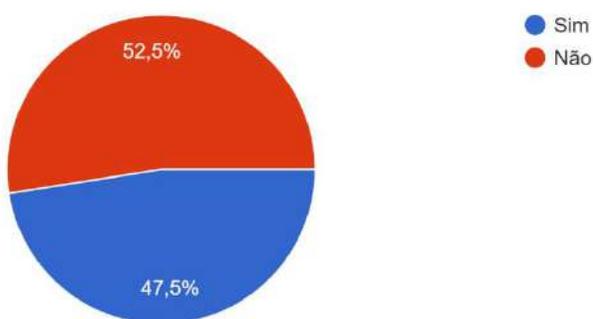
Além disso, a intenção também era verificar se havia a prática da escrita e, portanto, a possibilidade de aprendizado não somente pela leitura. A sexta pergunta averiguava se os

participantes escreviam *fanfictions* e obteve um quase empate como resultado. A maioria, porém, respondeu que não escreve esse tipo de gênero textual.

2 - Gráfico com os resultados da sexta pergunta.

Você escreve fanfics?

1.136 respostas



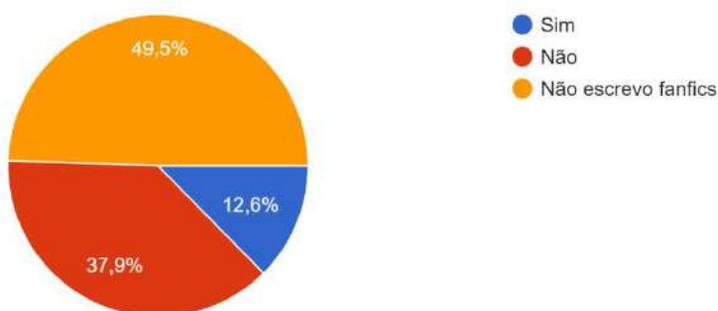
Fonte: As autoras.

Junto ao questionamento da escrita, não apenas no aprendizado de prática textual, como também no aprendizado da língua, se achou necessário questionar sobre a escrita nesta segunda língua. É possível ver que o número que não escreve é maior, assim como o número que escreve apenas em português. Portanto, a leitura em uma outra língua é mais comum do que a escrita.

3 - Gráfico com os resultados da sétima pergunta.

Você escreve fanfics em inglês?

1.136 respostas



Fonte: As autoras.

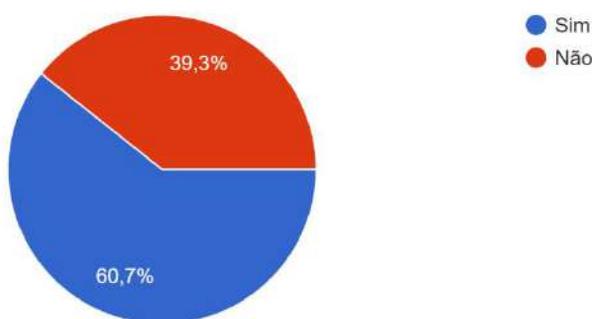
A maioria do público (60,7%) havia, sim, estudado em algum curso privado de inglês. Por outro lado, 39,9% não possuem essa experiência. O número de pessoas que estudou em algum curso e o número de pessoas que lê em língua inglesa é similar, mas ainda o número de pessoas lendo em uma segunda língua é um pouco maior do que o número de pessoas que tiveram

acesso a um curso - o que torna possível supor que nem todos que leem têm necessariamente um conhecimento prévio de inglês.

4 - Gráfico com os resultados da oitava pergunta.

Você já fez algum tipo de cursinho de inglês?

1.136 respostas



Fonte: As autoras.

A nona pergunta era a mais importante para o presente estudo. 75,1% dos participantes respondeu que a leitura de *fanfics* em inglês contribui para o aprendizado da língua inglesa, enquanto apenas 0,9% respondeu que não. Os 24% restantes responderam que não leem tais textos em inglês. Em comparação com os resultados da pergunta número cinco (que mostram que 34,7% não leem esse gênero textual em inglês), nota-se que, mesmo muitos daqueles que não leem *fanfics* em inglês, reconhecem que a leitura contribui para o aprendizado da língua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fanfiction é, supostamente, um gênero acessado por um público mais jovem. No entanto, a pesquisa mostra que um número vasto de pessoas, de diferentes idades, leem e aproximam-se desse gênero textual. Isso mostra que esse gênero literário é uma ferramenta que pode alcançar um público diverso e, desse modo, ajudá-los a desenvolver suas habilidades em uma segunda língua, como o inglês.

Pensando nessa realidade e analisando as respostas, é possível entender que, apesar dos entrevistados que leem em inglês talvez possuam algum tipo de estudo prévio, ainda assim reconhecem que a leitura de *fanfictions* nesta segunda língua é uma forma de praticar e estudar a segunda língua. Por conseguinte, há uma confirmação da ideia de que o estudo da língua pode ser feito de maneiras não-tradicionais, como pela leitura de um gênero literário acessado pela internet. Esse conhecimento poderia ser utilizado por professores no planejamento de suas aulas, visto que, levar gêneros mais familiares aos alunos pode aproximá-los da língua e ajudá-los nesse processo de escrita.

É importante reconhecer que o aprendizado e ensino de uma segunda língua deve se expandir para os meios tecnológicos, e isso pode ser feito através das redes sociais ou plataformas especializadas em conteúdo de *fanfiction*, pois dessa forma os estudantes poderão ter uma educação mais imersiva, na qual a língua não está apenas na sala de aula, mas também em momentos de lazer. Serve também aos professores, que podem atrair seus estudantes para ideias diferenciadas de como usar a língua e como torná-la mais sua em processos de leitura e escrita que normalmente não estão no currículo escolar.

Fanfiction é um gênero de criação, que estimula a criatividade e a imaginação. Além de poder ajudar a aprimorar a língua que se está aprendendo, ela, também, ajuda os leitores a se inserirem em culturas e costumes diferentes dos seus.

Essa pesquisa não contemplou o motivo que leva algumas pessoas a não acharem que a leitura de *fanfictions* pode não ser de utilidade na aprendizagem da língua. Seria interessante entender em que contextos essas pessoas estão inseridas ou se elas acreditam que o ensino deve ser exclusivamente de forma formal, não podendo ser alcançado por meio de um gênero literário acessado de forma mais informal, pelas redes.

Por fim, essa pesquisa se mostra mais como um começo de investigação sobre ideias de ensino da língua inglesa de forma desconectada com o que estamos acostumados a ver em sala de aula, no método tradicional. É necessário, sempre que possível, tentar buscar novas metodologias e planejamentos que levem em conta o contexto e mundo do estudante e, também, da atualidade como um todo. As tecnologias estão cada vez mais integrando o nosso dia-a-dia, portanto, achar formas de conectar essa questão com algo que os estudantes já estão acostumados é uma forma de construir uma educação mais ampla e acessível.

Referências

MALTA, Jéssica. *Mais do que ampliar narrativas, fanfictions suprem a falta de visibilidade das questões LGBT*. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/mais-do-que-ampliar-narrativas-fanfictions-suprem-a-falta-de-visibilidade-das-quest%C3%B5es-lgbt-1.615343>. Acessado em 09/12/2020.

THOMAS, Bronwen. "What is fanfiction and why are people saying such nice things about it?" In: *Storyworlds Volume 3*. 2011.

CAPÍTULO 9

UMA ANÁLISE PRÁTICA DO PROCESSO DE REMIDIAÇÃO: ESTRATÉGIAS E PROBLEMÁTICAS AO REMIDIAR O REI ARTHUR PARA UM JOGO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

A PRACTICAL ANALYSIS OF THE REMEDIATION PROCESS: STRATEGIES AND PROBLEMS REMEDIATING KING ARTHUR INTO A STORYTELLING GAME

Vinícius de Moraes¹

RESUMO: Este artigo visa a analisar o processo criativo de remediação em jogos . O ponto de referência deste trabalho é um projeto acadêmico de remediação das lendas do rei Arthur para o formato de um jogo de tabuleiro utilizável em sala de aula. A partir da remediação das lendas arturianas, em particular *A Morte de Arthur*, de Thomas Malory, este texto discute como as teorias relacionadas à remediação podem contribuir além do campo teórico, norteando o processo prático de remediação, especialmente dentro de um contexto acadêmico. Trata-se, desta forma, de um estudo de caso com o objetivo de transpor a discussão teórica para a elaboração de produtos. Portanto, este texto discute a aplicação destes produtos como forma de mediar a discussão acadêmica com o público leitor através do uso de mídias interativas.

PALAVRAS-CHAVE: Remediação, lendas arturianas, RPG, jogos de tabuleiro, ensino.

ABSTRACT: This article analyses how the game and remediation theory influences the creative process of remediation work. The reference for this work is an academic project remediation King Arthur's legend to a board game for use in the classroom. From this remediation of Arthurian legends, in particular Thomas Malory's *Le Morte d'Arthur*, it discusses how the remediation theories can influence beyond the theoretical analysis, guiding the practical process of remediation, especially in an academic environment. As such, it works as a case study aiming to take the theory to the elaboration of products. It also proposes that these products can work to mediate the academic discussions for the reading audiences through uses of interactive media.

KEYWORDS: Remediation, Arthurian legends, RPG, board games, education.

As lendas do rei Arthur, depois de milênios de existência no imaginário popular, já tomaram espaço nas mais diversas mídias. Desde a sua origem na tradição oral, estas histórias se expandiram para a literatura escrita, teatro, cinema, pinturas e mesmo jogos eletrônicos. As histórias possuem uma atemporalidade que permitiu que durassem tanto tempo presentes na nossa cultura, sendo recontada das mais diversas formas ao longo do tempo, por meio das mais diversas mídias.

Jay David Bolter e Richard Grusin argumentam que novas mídias surgem como uma forma de preencher um vazio ou corrigir um problema de mídias anteriores (2000, p. 60). Neste caso, pode-se argumentar que o mesmo se aplica para o objeto de estudo deste trabalho: o fluxo

¹ Mestrando em Letras pela UFRGS. Fez parte do projeto de extensão “revertendo a novíngua: um jogo de tabuleiro para uso em sala de aula”. Atualmente, estuda o processo de remediação de mitologia para mídias videointerativas. Interessa-se por literatura comparada, intermedialidade e videogames. E-mail para contato: vinicius.moraes@ufrgs.br

interminável de histórias de múltiplas mídias sobre o rei Arthur indica que ainda há mudanças para fazer e vazios para preencher nestas narrativas. Marion Zimmer Bradley preenche o vazio da representatividade feminina através de seu livro *As Brumas de Avalon* (1979), enquanto a série de TV *Cursed* (2020) propõe colocar em proeminência os acontecimentos e pessoas que permitiram ao rei Arthur, dentro de sua história, a ser a figura que se tornou. Em ambos os casos, é oferecida, em mídias distintas, uma nova abordagem.

Dentro deste contexto de remediações das lendas arturianas, este texto visa a discutir a experiência do processo de remediação² destas histórias dentro de um projeto de extensão, abarcando a concepção de elaboração de um jogo sobre o rei Arthur para uso em sala de aula. O objetivo é considerar as peculiaridades e dificuldades do processo de remediação com base nos autores que nortearam o projeto e a experiência prática gerada nele. Este projeto, de nome “Revertendo a novílingua: um jogo de tabuleiro para uso em sala de aula”, baseou-se na literatura medieval europeia para remediar as histórias arturianas dentro do formato de um jogo capaz de apresentar de forma lúdica o seu objeto de estudo e facilitar o trabalho de professores atuando no ensino básico.

Portanto, ainda que este artigo ofereça uma análise prática sobre remediação, será importante considerar que tal processo se deu em um ambiente acadêmico. Isso significa que houve uma preocupação em particular com aspectos teóricos das obras de referência e um aprofundamento na mesma, o que não necessariamente é a regra para qualquer trabalho de remediação. Desta forma, trata-se especialmente de um estudo de caso, mas que acreditamos contribuir para as discussões sobre intermedialidade.

Tendo em mente a premissa geral deste texto, este artigo precisa não somente discutir os aspectos de remediação, mas também apresentar o jogo em questão, visto que é a base dos argumentos levantados aqui. Contudo, a apresentação do jogo se dará junto das discussões sobre o processo de remediação, como forma de evitar longos processos expositivos antes de entrar na análise que este texto se propõe a fazer. Ao final deste artigo, será possível chegar a uma análise mais global quanto ao processo de remediação, tendo em mente tanto a teoria quanto a prática deste processo específico. Para tanto, quatro aspectos principais serão analisados: a elaboração de uma história, de um tabuleiro, de personagens e as regras gerais.

Começando pelo primeiro aspecto, será analisado o processo de remediação de uma história de cavalaria para um formato de jogo. Para isso, podemos considerar dois pontos que contribuem para esta remediação: a escolha de gêneros e o aspecto interativo. O gênero de um jogo implica o tipo de experiência que o jogador espera ter ao iniciar a partida, além de alguns padrões que contribuem para certas narrativas em detrimento de outras. Neste caso, foram pensados dois gêneros que nortearam em particular a remediação: RPGs³ e *board games*⁴. RPGs

² Neste texto usarei a grafia “remediação”, em vez de “remediação”, tomando como referência L. Yana L. Martinez (2016).

³ RPG, sigla para *role-playing game*, jogo de interpretação de papéis, é um gênero de jogo onde os jogadores trabalham juntos para criar uma história, usando como referência um conjunto de regras e, normalmente, dados. Um dos jogadores, intitulado de “mestre”, cria o roteiro principal, enquanto cada jogador controla um dos protagonistas da história a ser contada.

já são um gênero que surgiu dentro da fantasia medieval, tendo o seu primeiro expoente um jogo intitulado *Dungeons & Dragons*, da década de 1970, então sua escolha foi um tanto natural. *Board games*, por sua vez, têm uma contribuição mais importante em aspectos que serão discutidos logo mais à frente.

Além de ser um gênero com uma tradição forte de histórias medievais, também há outro motivo que contribui bastante com a escolha dele: trata-se de um jogo de contação de histórias. Estas lendas, como apontado por Stephanie Budin, já eram fortemente enraizadas na tradição oral antes de vermos a primeira menção do nome Arthur em um texto escrito, ainda no século VII (BUDIN, 2015, p. viii). Da mesma forma, como Alan Lupack (2005) demonstra, as histórias do rei Arthur passaram por inúmeras alterações através do tempo, com autores diferentes falando de reinos arturianos notoriamente diferentes. Portanto, estes aspectos, próprios da literatura oral, poderiam ser melhor explorados através, respectivamente, de um gênero de contação onde os participantes do processo pudessem chegar a sua própria versão da história. Neste sentido, o RPG, sendo um jogo focado em narrativa, encaixa-se perfeitamente dentro da proposta.

Além da escolha do gênero, entretanto, também tem a problemática de como remidiar uma história de tradição oral para o formato de um jogo. Afinal, como Tânia Fortuna aponta, jogos funcionam como um “caleidoscópio”, onde elementos se combinam para formar o que ela chama de “as cores do jogo” (FORTUNA, 2013, p. 74), a experiência que o jogador tem ao final de uma partida. Além disso, há também a questão de manter uma consistência interna dentro do jogo entre tantas versões diferentes de uma mesma história. Por estes motivos, realizar uma adaptação completa sobre lendas arturianas não seria prático; trata-se de muitas variáveis no material original e nos resultados para criar um jogo fechado, em vez de um sistema de RPG. A situação se agrava ao pensarmos no objetivo do projeto da remediação voltado para sala de aula. Como destacar pontos de interesse para os alunos em uma aula quando não há um mínimo de uniformidade nas histórias que o jogo gera? Cada jogador teria sua própria experiência, o que por si só não é ruim, mas dificulta uma visão mais global do material de origem.

Com base nesta problemática, a opção natural é a limitação do escopo: seleciona-se uma obra específica, e o próprio jogo, apresentando histórias pré-prontas, também pode se limitar em tópicos mais presentes no original, agora que é possível elencá-los. Neste caso, a escolha se deu por *A Morte de Arthur*, uma obra do século XV, datada já do final da idade média e uma das últimas antes do relativo apagamento que o rei Arthur sofreria na literatura até o período vitoriano (LUPACK, 2005, p. 146). Com isso, é possível representar a literatura arturiana com muito dos seus aspectos medievais, incluindo com relação à história da Inglaterra do período em que foi escrita.

Em *A Morte de Arthur*, Thomas Malory dá uma grande ênfase para o ideal da cavalaria, ou, como seria mais correto, os ideais de cavalaria, segundo Lupack (2005). Afinal, inúmeros

4 O termo *board game*, inglês para jogos de tabuleiro, é usado aqui para se referir aos jogos de tabuleiro criados para serem comercializados, com regras próprias e todo um conjunto de tabuleiros, peças e outras ferramentas próprias do jogo em questão. Como exemplos desta categoria pode-se mencionar *Colonizadores de Catan* (1995), *Caverna* (2013) ou *Euphoria* (2013).

personagens representam ideais distintos, e o choque destes ideais causa grandes reverberações na corte de Camelot. Isso também permite introduzir a influência da cultura de cavalaria dentro da própria sociedade arturiana, e até a política, como Lisa Robeson discute em “Malory’s Arthur and the politics of chivalry”. Em termos de temáticas, então, é possível construir histórias tanto sobre as tradições de cavalaria que levaram a esta obra quanto sobre a política arturiana e como ela se inspirava na política do tempo em que foi escrita. Neste caso, limitar as cores do caleidoscópio é a saída necessária para conseguir criar uma imagem nítida para o jogador, ao invés de uma bela imagem de retalhos desencontrados.

Quanto à estrutura desta narrativa, o jogo se concentra em desafios. A história de *A Morte de Arthur* é uma de constantes conflitos e dificuldades, por mais idealizada que a Camelot de Malory seja. Neste caso, cada história emula um arco da obra, sendo a ascensão de Arthur a rei, a busca pelo Santo Graal ou as outras aventuras dos cavaleiros da tábua redonda. Quando o jogador interage com o jogo, esta história está dividida em cartas, algumas que ele sacará durante a partida, ao longo do trajeto, e outras fixas, para momentos específicos. As cartas aleatórias representam incidentes menores, seja um duelo, um pedido de ajuda de uma donzela ou outros incidentes mais “cotidianos” das histórias de cavalaria. Sucesso ou fracasso nesses acontecimentos, assim como costuma ser nas histórias de referência, não tem um impacto tão grande no resultado final, mas podem tornar a jornada mais fácil ou difícil, dando um pouco mais de ambientação para a narrativa. Os acontecimentos fixos, por sua vez, são relacionados a locais específicos do reino e ditam o rumo geral. Sucesso ou fracasso numa batalha pode determinar a guerra, e talvez uma série de batalhas perdidas façam o rei Arthur perder a guerra, colocando outra figura no seu lugar. Estes são os momentos em que os jogadores têm a oportunidade de chegar a sua própria versão das lendas, com um final próprio. O que aconteceria se o Santo Graal fosse levado para Camelot, em vez de enviado para os céus? E se Lancelot impedisse que o seu romance com Guinevere fosse descoberto? Dar aos jogadores a oportunidade de chegar às suas próprias histórias também é uma forma de fazê-los refletir sobre o material original, assim como criar interesse nele e fazer os jogadores também buscarem completar as lacunas por uma abordagem multimidiática.

Como foi mencionado, vários acontecimentos dentro das histórias são associados a locais específicos do reino. A história de Tristan e Isolt, por exemplo, inevitavelmente vai se centrar na corte do rei Mark da Cornualha, visto que é onde a nobre se encontra e se mantém durante boa parte da sua aparição no livro. De forma similar, portanto, existe um valor para as localidades do rei Arthur. É neste ponto onde entra o segundo gênero de inspiração deste jogo, os *board games*. Trata-se de jogos de tabuleiro, o que permite uma noção mais geográfica da obra, além de facilitar a visualização em geral dos acontecimentos de cada história.

Board games, pensando especificamente nos jogos de fins comerciais, são um gênero interessante para se integrar a um RPG no que se refere a tornar a história mais tangível. Dando ferramentas concretas para o jogador, neste caso sendo um tabuleiro, peças, dados e cartas, é mais fácil de visualizar os heróis, seus trajetos e suas conquistas. A busca pelo Santo Graal se

torna mais tangível quando os jogadores precisam de fato se espalhar e viajar pelo reino para encontrar a localização do artefato. O desafio dos personagens ganha concretude de forma simples, e com a concretude vem uma experiência narrativa mais notória para o jogador.

O tabuleiro, neste caso, apresenta inúmeros trajetos, com casas pequenas (pontos do trajeto) e casas maiores (os pontos de interesse no mapa). Os jogadores se deslocam através de uma rolagem de um dado de seis faces, e caso parem em um ponto de interesse (Camelot, a Igreja do Graal, o castelo de Joyous Gard etc.), conseguem desencadear os acontecimentos importantes da história. Vale notar que há um certo grau de liberdade nestas localizações, já que pouco é descrito sobre a geografia de Malory. As fronteiras, por exemplo, são vagas, e pouco é dito quando não se trata a Inglaterra e a França. Entretanto, o próprio Malory escreveu em um período próximo da Guerra dos Cem Anos, onde os olhares da Inglaterra estavam voltados para a França, e as fronteiras se expandiram naquela direção (ainda que temporariamente). Neste caso, não há somente a intermedialidade, mas também a interdisciplinaridade que se faz indispensável para construir uma Camelot dentro dos moldes de Malory, mas que preencha lacunas nesta releitura, como Bolter e Grusin teorizam.

Tendo em mente que os jogadores atravessam o tabuleiro em busca dos desafios, vale também mencionar o terceiro aspecto do processo de adaptação, referente aos personagens que se apresentam na história. Adrienne Shaw discute sobre a interatividade como uma característica dos jogos como mídia. Traduzindo do inglês, ela menciona, “jogos são interativos em termos de propriedades lúdicas e narrativas, mas também são física e socialmente interativos⁵” (SHAW, 2010, p. 127). Neste momento, mantendo o foco na primeira parte deste trecho, é possível entender como os personagens do jogo são uma contribuição para esta interatividade. Eles permitem a interatividade dos jogadores com a narrativa, funcionando como a extensão dos jogadores dentro do mundo. Não é uma noção inovadora, nem de longe, tendo em vista que o gênero de RPG surge e se sustenta com essa premissa, mas, ainda assim, é um ponto que vale ser apresentado.

Ao adaptar os personagens arturianos para o formato de um jogo, surgem desafios parecidos com os de adaptar as histórias. Cada personagem tende a ser caracterizado por um conjunto de acontecimentos ou no mínimo alguns capítulos de aventuras, e acaba se fazendo necessário limitar quais aspectos destes personagens são os mais relevantes para um processo de remediação. As duas decisões, neste caso, acabaram por ser conectadas: o que interessava ressaltar nos personagens era o que interessava ressaltar na história: os ideais de cavalaria e a relação deles com a sociedade e o sistema de poder vigente. Isso se deu ao pensar a natureza dos desafios da história. Pensando nos desafios que seriam enfrentados, foi possível pensar no que receberia atenção com relação aos personagens.

No processo de adaptação, foram considerados, em Malory, cinco tópicos que poderiam ser utilizados em uma remediação das histórias: as proezas de batalha dos cavaleiros, sua relação com a fé cristã, a capacidade de manobrar politicamente e desenvolver artimanhas e os ideais de

⁵ “Games are interactive in terms of their ludic and narrative properties, but they are also bodily and socially interactive”, no original.

cavalaria, representados pela lealdade ou honra e a relação do personagem com o amor cortês, símbolo da cavalaria medieval. Com estes cinco elementos servindo de material de construção para as histórias em si, foi possível usar eles para construir também os personagens que os jogadores utilizariam. Ao mesmo tempo, limitando-se a poucas regras relativas aos personagens em si, fica mais fácil para os jogadores pensar nas suas próprias remediações de cavaleiros arturianos, ou mesmo de criações próprias para jogar em uma partida. Considerando o aspecto popular destas histórias, já mencionado previamente, também é interessante que os jogadores tenham a capacidade de criar em cima destas lendas, ao invés de se limitar ao que já existe.

Estas cinco características, ou atributos, são utilizadas dentro das próprias histórias do jogo como forma de classificar os desafios. Um duelo comum pode ser representado como um desafio de Bravura, o atributo militar. O duelo contra SSir Pellinore, (Livro I, capítulos XXIII-XXIV), entretanto, seria um desafio de Lealdade, visto que o rei Arthur, dentro da história, quebra a honra da cavalaria, e sua espada se parte como resultado. Neste caso, pode-se considerar dentro do jogo que Arthur não obteve o sucesso necessário neste evento (um dos eventos principais), e portanto perdeu acesso à Excalibur.

Note que, neste caso, a história original deriva do fracasso no desafio. Caso os jogadores sejam bem-sucedidos, eles podem receber outro resultado diferente. Usando ainda o mesmo duelo como exemplo, Merlin aponta dentro do livro sobre a honra de Pellinore e de seus filhos (Percival e Lamerake), o que pode trazê-los como aliados, um benefício extra para enfrentar os reis rivais que tentam impedir a coroação de Arthur dentro desta história específica. Não é um salto lógico muito grande, tendo em vista que Percival, em particular, eventualmente se junta à tábua redonda, tendo sua principal participação na busca pelo Santo Graal, estando entre os cavaleiros de maior destaque dentro desta parte da história.

Ainda no tópico da Excalibur, também cabe discutir a remediação de artefatos como esta espada e outros aspectos emblemáticos dos cavaleiros. Neste caso, em adição aos atributos, cada personagem tem uma habilidade exclusiva. Isso ajuda a tornar cada personagem único dentro do jogo, da mesma forma como cada cavaleiro arturiano consegue ser único de alguma forma (e são muitos cavaleiros arturianos). Assim, mesmo que dois jogadores com um mesmo atributo enfrentem um mesmo desafio, cada um deles terá uma experiência diferente. O rei Arthur e o Sir Gawain podem ter ambos um valor de 4 em sua Bravura, mas somente o rei Arthur possui a espada lendária Excalibur, que cega seus oponentes com seu brilho (como visto no Livro I, capítulo IX) e lhe dá uma segunda chance de superar desafios de Bravura.

Neste ponto, o objetivo é tornar a presença do jogador dentro da narrativa significativa. Jesper Juul (2005), ao tentar estabelecer uma definição de jogo, aponta como um dos seus critérios o envolvimento emocional dos jogadores nos resultados. Neste caso, é interessante que o jogador não esteja limitado a somente ler textos e rolar dados, mas ver que as suas escolhas têm um impacto direto na forma como a história se desenrola, e que o personagem que escolheu para representá-lo não se limita somente a um aglomerado de números.

No caso de uma remediação, ao menos, também é possível assumir que os jogadores já possuem algum envolvimento emocional com os personagens, caso busquem o jogo a partir das histórias que o embasaram. Entretanto, não é uma solução completa para o problema. Uma remediação que dependa tanto do envolvimento emocional gerado pelas obras que o antecederam faria pouco para construir em cima destas obras, limitando-se a replicar o original, sem conseguir replicar o engajamento do jogador/leitor. Neste caso, entra o desafio de, através da mídia de um jogo, encontrar a sua própria forma de fazer com que o jogador sinta-se emocionalmente investido naquilo que está jogando, interessado no sucesso do personagem além do sucesso mecânico das regras. Não é um problema de solução simples, e qualquer tentativa de solucioná-lo é necessariamente limitada ao contexto de uma obra, e passiva de discussão. Neste caso, a solução encontrada foi através da individualização destes personagens, somada com uma representação maior deles. Cada personagem é apresentado ao jogador através de uma carta, que mostra ao jogador as características de jogo dele. Porém, parte do espaço da carta também é destinado a ilustrá-lo e contar brevemente sobre ele. Assim, toda vez que o jogador busca na sua carta as informações necessárias para vencer um desafio, também tem como visualizar o personagem que está passando pelos desafios, assim como lembrar um pouco de quem o personagem é. Neste caso, mesmo que limite o espaço que a carta tem para ensinar o jogo ao jogador, esta estratégia ainda traz o benefício de fazer com que o que está ali tenha mais significado que somente as regras do jogo.

Ainda neste tópico, cabe discutir brevemente as outras regras que Juul (2005) oferece quando propõe o seu “modelo de jogos clássico” (*classic game model*, em inglês). Neste modelo, ele classifica jogos pensando em seis características básicas, divididas em três grupos gerais. No que se refere aos jogos como um sistema formal, ele argumenta que um jogo precisa necessariamente ter regras e resultados variáveis. De todas os grupos, este é o mais fácil de entender, e mais direto. Se mantivermos a noção de jogos como caracterizados pela sua interatividade, então um jogo precisa ter uma forma com que o jogador interaja com ele, e essa interação precisa resultar em algo.

Em seguida, no que concerne a relação do jogador com o jogo, Juul (2005) define que jogos precisam ter um valor atribuído aos resultados, e o jogador precisa estar interessado neles, buscando resultados positivos e evitando os negativos. Adicionalmente, na intersecção entre os jogos como sistema e os jogos com o jogador, há uma outra regra: o jogador precisa se esforçar para alcançar resultados positivos, enquanto resultados negativos são os mais fáceis de se atingir. Esta categoria de regras que é a mais aberta para discussões. Afinal, pode-se debater até que ponto os valores atribuídos aos resultados são fixos ou dependentes do jogador. Colocando como exemplo a remediação das lendas arturianas, é possível questionar esta questão quando pensamos na demanda do Santo Graal. Teoricamente, ao pensar no contexto de Malory, o resultado ideal para a demanda é o que se deu na obra, ou seja, o rei Arthur não obtém o Santo Graal, mas o artefato é devolvido aos céus, onde ele pertence. Entretanto, não é difícil de visualizar que os jogadores considerem um resultado mais interessante obter o cálice e levá-lo

para Camelot. O jogo em si pode atribuir um valor maior para o primeiro resultado, tornando-o mais difícil de obter e usando da sua ficção para apontar a perspectiva religiosa sobre o assunto, mas a decisão final fica nas mãos do jogador. Caso ele decida que não está interessado no resultado mais difícil, mas sim no que o satisfaz mais, as regras do jogo não vão ser suficientes para mudar sua perspectiva, ao menos não sem uma declaração de “você perdeu”, tentando usar o jogo como sistema para se sobrepor à leitura do jogador. Nesta situação, abre-se um debate para o quanto o jogo pode ser definido pelos valores que ele atribui para os resultados. Se pensarmos no jogo como um sistema para expressar uma narrativa, então, de forma similar a linguagem, ele é aberto a negociações de sentido. Assim como uma palavra que ganha novos sentidos ao ser usada em contextos diferentes e por pessoas diferentes, não seriam os resultados do jogo abertos a valores diferentes dependendo de quem o joga?

Em uma nota similar, Juul (2005) propõe um último critério para definir um jogo na forma da relação do jogo com o mundo, onde diz que o resultado do jogo pode possuir consequências negociáveis no mundo real. O resultado de uma partida de poker, por exemplo, pode ir além de uma vitória ou derrota, afetando também as finanças de cada jogador. Em uma nota similar, muito desta característica depende dos jogadores. Pensando na categoria de jogos eletrônicos, o que diferencia um *e-sport* de um jogo qualquer é, em parte, o interesse dos jogadores de ver aquele jogo numa escala profissional. Mesmo que alguns gêneros, como os de tiro ou os *MOBAs*⁶, possuam uma infinidade de jogos e suas regras não se distanciem muito, somente os mais populares ganham a atenção necessária para chegarem ao nível profissional, o ápice de um jogo com consequências no mundo real.

Portanto, é interessante considerar que, apesar destas regras contribuírem de um ponto de vista teórico sobre jogos já existentes, elas não se convertem tão bem em parâmetros para pensar o processo de remediação pelo lado prático. Contudo, isso claramente não é um demérito da teoria, somente um exemplo de como o processo criativo não somente depende das escolhas do criador, mas também da recepção pelo público. Por mais que um desenvolvedor tente guiar a experiência do jogador em uma determinada direção, o seu poder sobre o jogo se limita até o momento em que o jogo chega nas mãos do jogador. Neste sentido, o conceito de “morte do autor” proposto por Roland Barthes se aplica perfeitamente, mostrando-se não somente uma característica da literatura, mas das mídias como um todo.

Naturalmente, este problema do processo de criação acaba reverberando no processo de remediação. Remediar uma obra também é um processo de criação, mesmo que se tente preservar o máximo possível da outra mídia. Afinal, são linguagens diferentes e haverá perdas e adições de sentidos. No caso exemplificado aqui, ainda há o adicional de tentar considerar uma audiência distinta, um público jovem, de idade escolar, no século XXI. Neste caso, remediar uma obra do século XV significa também trazer à tona os contrastes entre ambos os contextos de contato com as obras, e cabe à remediação tentar não somente mediar o processo entre formas diferentes de

⁶ Sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, ou arena de batalha online multijogador. Refere-se a um gênero caracterizado por jogadores competindo em times pelo domínio do campo de batalha, normalmente representado pela destruição da base inimiga, do outro lado do mapa.

contar histórias, mas também com formas diferentes de ler estas histórias, de entender o mundo. Malory, ainda que pudesse ter um projeto literário ao escrever *A Morte de Arthur*, não precisava enfatizar a presença da religião nas suas obras, mas uma remediação precisa, se for pensada em uma época em que a fé não é mais um aspecto central na vida da população como um todo.

Também retomando Adrienne Shaw (2010), ela menciona como a interatividade dos jogos se estendem ao lado social do jogo. Considerando o jogo como uma experiência social, o processo de remediação também ganha outra perspectiva. Através da interação tanto midiática quanto social, uma remediação de uma obra tão antiga para os dias atuais pode ser revitalizada, e seus jogadores também têm outros meios para chegar a novas interpretações sobre uma narrativa já distante do seu público.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

BOLTER, Jay. D; GRUISIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.

BRADLEY, M. Z. **As Brumas de Avalon**. Tradução de Marina Della Valle. Barcelona: Planeta Minotauro, 2018.

CURSED. Direção: Zetna Fuentes; Daniel Nettheim; Jon East; Sarah O’Gorman. Intérpretes: Katherine Langford; Gustaf Skarsgard; Shalom Brune Franklin e outros. Los Gatos: Netflix, 2020. Adaptação em série do livro de mesmo nome de Frank Miller e Thomas Wheeler.

EWALT, D.M. **Of dice and men: the story of dungeons and dragons and the people who played it**. Nova Iorque: Scribney Book Company, 2013.

FORTUNA, T. R. Brincar é aprender. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos (1920-1922)**. v. 18. Rio de Janeiro: Imago, 2016.

GYGAX, G; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons**. Tradução de Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. 3ª edição. Seattle: Wizards of the Coast, 2003.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

LUPACK, A. **The Oxford guide to Arthurian literature and legend**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2005.

MALORY, T.; BUDIN, S, L. **Le morte d’Arthur: King Arthur and the Knights of the Round Table**. San Diego: Canterbury Classics, 2015.

MARTINEZ, L. Yana L. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. **Organon**, v. 31, n. 61, 2016.

ROBESON, L. Malory’s Arthur and the Politics of Chivalry. In: **Enarratio**, v. 17, p. 107-133, 2010.

ROSENBERG, U. **Caverna: the cave farmers**. Berne: Lookout Games, 2013.

SHAW, A. **Identity, identification, and media representation in video game play**: an audience reception study. Philadelphia, University of Pennsylvania, 2010.

STEGMAIER, J., STONE, A. **Euphoria**: construindo uma melhor distopia. Toulouse: Morning, 2016.

TEBER, K. **Colonizadores de Catan**. São Paulo: Devir, 2019.

SOBRE A ORGANIZADORA

L. Yana L Martinez

Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura (linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo) do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Especialista em Literatura Contemporânea pelo Centro Universitário UniDomBosco. Sua pesquisa se concentra em estudos sobre Intermedialidade, especialmente nas temáticas de Meia-Realidade, Ficção Interativa, Remediação, Criação e Adaptação literária na transposição de literatura para jogos de videogame e cinema. Atualmente é Bolsista CNPQ. É formada em Letras pela UFRGS (2015), com ênfase em Língua Inglesa e suas Literaturas.

ÍNDICE REMISSIVO

A

abusos, 73
adaptação, 9, 22, 28, 30, 31, 32, 33, 36, 48, 49, 50, 51, 55, 57, 59, 60, 66, 75, 78, 81, 84, 97, 99
adaptações, 9, 21, 28, 29, 30, 35, 38, 48, 49, 51, 55, 59, 79, 82
adaptations, 28, 38, 41, 45, 48
alienígenas, 48, 52
analfabetismo, 63
animações, 75, 82, 85
antiguidade, 29
aprendizagem, 89, 94
arte, 7, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 32, 49, 64
artístico, 11
arturianas, 95, 96, 97, 101
audiência, 35, 39, 42, 43, 104
audiência, 33, 36, 68, 72, 102
audiovisual, 48, 50, 51, 59

B

background, 82
Brasil, 5

C

caleidoscópio, 97, 98
campanhas, 66
capitalismo, 67, 72, 73
casamento, 22, 30
cenas, 33, 38, 65, 68
censura, 11, 13, 14, 15, 16, 17

Ch

characteristics, 11, 34, 38, 40, 41, 47

C

cinasta, 18, 19, 59, 76
cinema, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 28, 29, 30, 32, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 48, 49, 50, 51, 55, 58, 59, 60, 75, 85, 95, 105
cinematografia, 12, 17, 48, 80
cinematográfica, 9, 15, 22, 28, 30, 33, 36, 37, 48, 50, 55, 68
cinematográficas, 14, 28, 29, 30, 38, 49, 85
comportamentos, 63, 67, 69, 77
comunicação, 8, 16, 49, 69, 73, 86
conceitos, 24, 50, 73, 78
confinado, 11
consumidor, 8, 28, 31, 55, 64, 67, 75, 76, 78, 84
consumismo, 62
consumo, 7, 9, 13, 28, 31, 64, 66, 67, 69, 72, 75, 76, 78, 81, 83, 84, 85
contemporâneo, 11, 12, 22, 38, 57, 63
contemporary, 11, 38, 40, 41, 45, 46
conteúdos, 5, 9, 17, 62, 63, 64, 66, 72, 76
contrato, 31, 32, 34, 35
corrupção, 12, 14, 15
costumes, 14, 19, 64, 72, 94
countries, 39, 43, 46

criação, 7, 8, 9, 10, 14, 17, 19, 31, 32, 36, 53, 76, 78, 85, 89, 94, 102
crianças, 18, 54
crítica, 16, 21, 36, 63, 64, 83
críticas, 13, 16, 49, 59, 62, 83, 84, 85
Cthulhu, 9, 48, 49, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60
cultural, 8, 12, 13, 14, 18, 41, 45, 51, 64, 75, 76, 79, 83
culturas, 7, 94
cultures, 39, 46

D

denúncias, 16, 54
descolonização, 30
dialéticas, 85
diálogo, 8, 11, 12, 29, 36, 76, 83, 84
dilema, 66
diretores, 14, 16, 17, 21
discussed, 39, 46
documentário, 17
dogmatização, 64
Dracula, 39, 41, 46
drama, 22
dramático, 22, 55

E

econômica, 13
educação, 14, 76, 81, 94
eletrônicos, 95, 102
emergence, 38
encenação, 11
ensaio, 26, 36, 62, 63, 72
entretenimento, 12, 81, 89
episode, 38, 40, 42, 45
escola, 13, 16, 19
escritor, 8, 22, 35, 51, 52, 53
espectadores, 17, 51, 69, 84
espetacularização, 69
estética, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 24, 33, 48, 51, 76, 83
ética, 62, 76
extremismos, 19

F

família, 13, 15, 22, 51
fanfiction, 86, 88, 89, 90, 91, 94
Fanfiction, 89, 93, 94
fantasias, 9, 62, 64, 70
female, 38
feminista, 23, 25, 34
fenômenos, 76
ficção, 17, 26, 36, 49, 76, 77, 78, 79, 81, 82, 84, 85, 89, 102
ficções, 75, 76, 78
fidedigna, 30
fidelidade, 9, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 49, 50, 59, 60, 68, 84
filme, 7, 11, 12, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 49, 50, 55, 56, 57, 58, 59, 81, 82, 84
filmes, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 48, 55, 58, 59, 75, 81, 82, 83, 85, 86, 89
fílmico, 30, 31
financiamento, 15, 78

formação, 18, 54, 73
Frankenstein, 39, 46, 47
freudiana, 65

G

games, 79, 81, 83, 85, 95, 96, 98
gênero, 9, 21, 23, 25, 38, 48, 59, 77, 82, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 102
glamourizada, 68
globalizado, 75
Gothic, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47
gótica, 55, 83
Gótico, 9, 38
governo, 12, 13, 15, 17
gravações, 13

H

hedonismo, 64, 72, 73
heroínas, 38
heroine, 46, 47
heróis, 8, 82, 83, 98
história, 7, 8, 19, 26, 29, 30, 31, 34, 35, 48, 51, 54, 55, 56, 57, 59, 64, 65, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 89, 96, 97, 98, 99, 100, 103
homônima, 22, 48, 49, 55, 57
homônimo, 21
horror, 39, 41, 42, 48, 51, 53, 55, 57, 59, 60, 82, 84
human, 41, 43, 46, 53, 62
humana, 52, 53, 57, 62, 63, 64, 71, 77, 84
humano, 26, 29, 48, 52, 53, 57, 64, 70
humanos, 24, 26, 52, 53, 72

I

igualdade, 29, 30, 31, 36
imagem, 8, 29, 31, 34, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 63, 64, 69, 98
imagéticos, 63
imaginação, 18, 25, 49, 50, 55, 73, 94
implacável, 22
inadaptável, 48
inconsciente, 26, 53, 71, 72
inconscientes, 9, 62, 64, 67, 73
individualidade, 67, 71
indústria, 68, 72
industrialista, 22
industry, 39, 41
infantil, 16, 18, 91
influencers, 69
influência, 9, 14, 49, 68, 78, 82, 98
insanidade, 29
instintos, 26
interativa, 36, 75
intermedialidade, 7, 28, 95, 96, 99
internet, 7, 8, 9, 46, 56, 63, 68, 73, 76, 78, 83, 88, 89, 93
intersemióticas, 50
intervenção, 18, 51, 76
Irã, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20

J

jogador, 75, 80, 82, 96, 97, 98, 100, 101, 102
jogo, 10, 22, 31, 51, 55, 58, 80, 81, 82, 83, 86, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103
jogos, 10, 72, 75, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 95, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 105

juventude, 68

L

Lady Macbeth, 9, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
languages, 46, 48
leitura, 8, 18, 35, 50, 59, 63, 78, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 102
lendas, 10, 95, 96, 97, 98, 100, 101
liberdade, 17, 19, 30, 68, 99
liberdades, 12
linguagem, 11, 12, 16, 17, 19, 48, 50, 59, 63, 90, 102
linguísticos, 52
literária, 21, 28, 51, 55, 85, 105
literárias, 30, 49, 51, 59, 75, 82, 85
literary, 21, 28, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 46
literatura, 7, 8, 28, 30, 31, 48, 49, 50, 51, 55, 59, 75, 77, 82, 85, 86, 88, 89, 95, 96, 97, 102, 105
literaturas, 82
Lovecraft, 9, 48, 49, 51, 52, 53, 55, 57, 59, 60
lovecraftiana, 9, 48, 51, 53, 59
lovecraftianas, 49, 52, 59
lucro, 9, 29, 31, 32, 35, 62, 66, 68, 72, 73

M

Macbeth, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
machismo, 17
mangás, 75, 85
manipulação, 32
manipuladora, 66
media, 7, 8, 11, 28, 36, 38, 40, 41, 46, 62, 95, 103, 104
médica, 5
medo, 9, 48, 49, 51, 55, 57, 58, 60, 86
mental, 48, 56, 62, 63, 64, 69, 70, 71
mercantilização, 73
mídia, 7, 9, 11, 12, 18, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 38, 52, 55, 59, 75, 77, 78, 85, 99, 101, 102
midialidade, 28, 31
mídias, 7, 8, 9, 10, 29, 31, 36, 49, 56, 57, 62, 63, 72, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 95, 102
midiática, 8, 9, 30, 32, 33, 76, 77, 85, 103
midiático, 8, 28, 36, 73, 76, 81
midiáticos, 9, 28, 29, 31, 76, 84
midiatizadas, 82
miséria, 12, 13
morte, 24, 26, 49, 53, 83, 102, 103
movimento, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 28, 29, 30, 36, 37, 48, 49, 50, 51, 76, 81, 83
mudança, 13, 17, 29, 49, 84
mulher, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 54, 68
música, 8, 13, 14, 15, 29, 31, 68, 76
mystery, 46

N

nacional, 15, 18
narcisismo, 63, 72, 73
narrador, 31, 54, 56
narrativa, 7, 18, 19, 55, 57, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 97, 98, 99, 100, 102, 103
narrativas, 7, 9, 49, 59, 75, 76, 77, 78, 79, 82, 83, 84, 86, 89, 94, 96, 99
narrative, 39, 40, 41, 43, 44, 99
negligência, 65
neoliberal, 64, 66, 73
neorrealismo, 16, 17, 19
neorrealista, 16, 19
novelização, 82

O

obra, 9, 15, 18, 19, 22, 25, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 48, 49, 50, 51, 52, 59, 97, 98, 101, 102, 103
obras, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 25, 30, 32, 34, 36, 49, 50, 51, 52, 55, 59, 75, 82, 96, 101, 102
opositores, 12, 15
orçamento, 17, 33, 34, 48

P

panorama, 11, 12, 91
paternalista, 25
patrocinador, 30
patrocínio, 68
persona, 31
personagem, 9, 15, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 33, 34, 55, 56, 58, 80, 81, 83, 99, 100, 101
physics, 46
pintura, 18, 29
poder, 18, 19, 21, 24, 26, 31, 34, 67, 68, 72, 73, 75, 76, 77, 81, 83, 94, 99, 102
polêmicos, 17
política, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 81, 98
políticas, 9, 12, 14, 16
político, 8, 11, 12, 16, 18, 19
popular, 13, 30, 39, 49, 81, 88, 95, 100
primitivos, 24, 62, 67, 73
produção, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 28, 32, 34, 35, 36, 48, 51, 55, 59, 76, 78, 81, 90
produtoras, 32
produtores, 59, 78, 83
projeto, 10, 32, 34, 35, 48, 50, 51, 78, 79, 82, 84, 85, 95, 96, 97, 103
proliferação, 68
protagonismo, 18
protagonista, 21, 22, 23, 24, 25, 33, 55, 83
psicanalítica, 21, 66, 70, 72, 74
publication, 38, 39, 44
público, 8, 17, 18, 21, 31, 32, 33, 34, 35, 62, 63, 64, 68, 72, 73, 75, 82, 84, 88, 90, 91, 92, 93, 95, 102, 103
pulsões, 26, 73

Q

questionamento, 18, 49, 92

R

rádio, 8, 14, 29
recursos, 55, 57, 63, 66, 73
redes, 9, 62, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 71, 89, 90, 94
referências, 70, 82
reflexão, 16, 18, 62
reforma, 12
relacionamento, 65
relações, 7, 8, 13, 17, 50, 51, 53, 65, 66, 70, 71, 72, 76, 85
remediação, 10, 29, 36, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103
repressão, 12, 13, 17, 19
reputação, 13
researchers, 46
Resident Evil, 9, 75, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86
revolução, 9, 13, 14, 15, 16, 67, 84
Revolução, 11, 12, 14, 17, 18, 20

revolucionário, 12, 18
Revolutions, 39, 46
romance, 22, 68, 98
roteiristas, 83
roteiro, 15, 17, 24, 32, 33, 34, 84, 96
RPG, 85, 95, 96, 97, 98, 99

S

saúde, 5, 62, 63, 64, 68, 69, 70, 71
scholars, 46
sciences, 39, 46
sexualidade, 24, 26, 62, 64, 68, 73, 77
Shakespeare, 21, 22, 23, 24, 25, 27
signos, 50
sinistro, 25
sistema, 14, 50, 64, 76, 78, 81, 97, 99, 101
sociais, 8, 9, 12, 16, 18, 19, 20, 52, 53, 62, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 89, 90, 91, 94
social, 8, 11, 12, 13, 17, 26, 36, 39, 41, 43, 46, 51, 62, 63, 64, 66, 67, 76, 77, 103
sociedade, 9, 12, 22, 25, 36, 38, 63, 64, 67, 69, 71, 98, 99
societies, 46
society, 38, 39, 41, 44, 45, 46
socioculturais, 16
sofrimento, 72
som, 29
storytelling, 76, 79, 86
subjetivo, 18
subordinação, 12
superexposição, 67, 69
surrealismo, 29

T

tabuleiro, 10, 85, 95, 96, 97, 98, 99
teatro, 8, 95
tecnologias, 67, 76, 84, 94
temporada, 38, 84
tendências, 12, 33
teoria, 21, 25, 28, 34, 36, 49, 60, 65, 66, 72, 96, 102
terror, 39, 42, 57, 82, 83
tradicional, 14, 51, 64, 93
tradições, 14, 17, 98
transferencial, 65, 72
transgredido, 38
transgressão, 9, 38
transgressed, 38
transmediação, 78, 83, 85
transmediações, 85
transmidialidade, 9, 28, 75, 77, 84
transmidiáticas, 9, 75, 76, 77, 78, 84, 86
transmidiáticos, 77, 85
transposições, 50

V

vida, 7, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 23, 24, 25, 26, 34, 51, 60, 63, 65, 69, 77, 86, 103
vídeo, 75, 79, 81, 85
violências, 22
visuais, 63
vivências, 7, 18
vocábulo, 31, 36

Para saber mais sobre os títulos, autoras e autores da EDITORA INOVAR,
visite o site www.editorainovar.com.br e siga as nossas redes sociais



Imortalizar ideias e transformar vidas!



Neste livro, reunimos textos que cotejem o comportamento das mídias, principalmente no diálogo que estabelecem entre si, mas também com o ambiente social e histórico.

Destarte, fazem parte deste volume não apenas textos que procuram considerar as relações da execução e criação de um determinado produto midiático, mas também aqueles que almejam refletir a condição midiática enquanto estrutura e sua relação com seu contexto de produção.

ISBN 978-65-86212-64-8



9 786586 212648 >