

Organizadores

Maria Elisa Rodrigues Moreira
Rosângela Fachel de Medeiros
Juan Ferreira Fiorini

Intermédias,
TRANSMÍDIAS
e Estudos Culturais



Organizadores

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Rosângela Fachel de Medeiros

Juan Ferreira Fiorini

Intermídias, transmídias e Estudos Culturais



1ª Edição

Foz do Iguaçu

2021

© 2021, CLAEC

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

Editoração: Lucas da Silva Martinez

Diagramação: Lucas da Silva Martinez

Capa: Isabela Rocco

Revisão: Lucas da Silva Martinez, Maria Elisa Rodrigues Moreira, Rosângela Fachel de Medeiros e Juan Ferreira Fiorini

ISBN 978-65-89284-05-5

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M838 Moreira, Maria Elisa Rodrigues
Intermídias, transmídias e Estudos Culturais / Maria Elisa
Rodrigues Moreira, Rosângela Fachel de Medeiros e Juan Ferreira
Fiorini (Organizadores). 1. ed. Foz do Iguaçu: CLAEC e-Books, 2021.
131 p.

PDF – EBOOK

Inclui Bibliografia.

ISBN 978-65-89284-05-5

1. Intermídias. 2. Transmídias. 3. Estudos Culturais. I. Moreira,
Maria Elisa Rodrigues. II. Medeiros, Rosângela Fachel de. III. Fiorini,
Juan Ferreira. IV. Título.

CDU: 316.77

CDD: 302.2

Observação: Os textos contidos neste e-book são de responsabilidade exclusiva de seus respectivos autores, incluindo a adequação técnica e linguística.

Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura – CLAEC

Diretoria Executiva

Me. Bruno César Alves Marcelino
Diretor-Presidente

Dra. Cristiane Dambrós
Diretora Vice-Presidente

Me. Rafael Henrique Cruz de Sousa
Diretor Vice-Presidente

Editora CLAEC

Me. Bruno César Alves Marcelino
Editor-Chefe

Ma. Édina de Fatima de Almeida
Editora-Assistente

Me. Lucas da Silva Martinez
Editor-Chefe Adjunto

Me. Giovanni Orso Borile
Editor-Assistente

Me. Agnaldo Mesquita de Lima Junior
Editor-Assistente

Dra. Gloria Maria Santiago Pereira
Editora-Assistente

Dra. Alessandra Fontes Carvalho da Rocha
Kuklinski Pereira
Editora-Assistente

Lic. Júlio Ernesto de Souza de Oliveira
Editor-Assistente

Ma. Danielle Ferreira Madeiro da Silva de Araújo
Editora-Assistente

Bela. Valéria Lago Luzardo
Editora-Assistente

Conselho Editorial

Dra. Ahtziri Erendira Molina Roldán
Universidad Veracruzana, México

Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Brasil

Dra. Denise Rosana da Silva Moraes
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Brasil

Dra. Marie Laure Geoffray
Université Sorbonne Nouvelle – Paris III, França

Dr. Djalma Thürler
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Dra. Ludmila de Lima Brandão
Universidade Federal do Mato Grosso, Brasil

Dr. Daniel Levine
University of Michigan, Estados Unidos

Dr. Marco Antonio Chávez Aguayo
Universidad de Guadalajara, México

Dr. Fabricio Pereira da Silva
Universidade Federal Fluminense, Brasil

Dra. Sandra Catalina Valdettaro
Universidad Nacional de Rosario, Argentina

Dr. Francisco Xavier Freire Rodrigues
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Dra. Susana Dominzaín
Universidad de la República, Uruguai

Dra. Isabel Cristina Chaves Lopes
Universidade Federal Fluminense, Brasil

Dra. Suzana Ferreira Paulino
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Brasil

Dr. José Serafim Bertoloto
Universidade de Cuiabá, Brasil

Dr. Wilson Enrique Araque Jaramillo
Universidad Andina Simón Bolívar, Equador

Sumário

Apresentação	5
Das potências do diálogo transdisciplinar: o feminismo revisitado de Lily Frankenstein	8
<i>Maria Elisa Rodrigues Moreira e Juan Ferreira Fiorini</i>	
Estudos Culturais e Literatura Feminista: Diálogos	23
<i>Lucélia de Lima</i>	
A casa está tomada – o terror intermediático e <i>glitcheado</i> na websérie <i>Limbo</i>	35
<i>Rosângela Fachel de Medeiros</i>	
Transmedia Storytelling: new concept, new possibilities	58
<i>Lis Yana de Lima Martinez</i>	
Liberdade, Pertença e Acolhimento no Cinema e no Romance	71
<i>Sidnei Alves da Rocha</i>	
Corpo, Roupas e Tecnologia: Modulações dos Modos de Ser Sobre a Pele Através da Interseção de Tecnologias	88
<i>Thatiane Mendes Duque, Fabio Henrique Dias Maximo e Adriano Aguiar Mol</i>	
A trilha sonora como elemento narrativo e constituidor de afecção na telenovela brasileira	105
<i>Elaine Cristina Carvalho Duarte</i>	
Dramaturgia e Televisão: a adaptação paródica de <i>Romeu e Julieta</i> pela Turma da Mônica	119
<i>Tiago Marques Luiz</i>	

Apresentação

Com este livro, nós buscamos reunir artigos que abarcam reflexões em torno da intermedialidade e da transmedialidade, em suas diversas manifestações, articulando-as às questões poéticas, teórico-críticas e conceituais desenvolvidas sob a perspectiva dos Estudos Culturais. Ainda que muitas vezes as obras de feição intermediária e transmediária sejam pensadas apenas em seu viés formal, elas podem também colocar em cena as diferenças culturais que permeiam os processos de interpolação entre distintas mídias. Nesse sentido, elas funcionam como potentes produtos para se questionar ou mesmo subverter não apenas sentidos socialmente cristalizados atribuídos às diferentes artes e mídias, mas também para colocar em discussão gênero, etnia, religiosidade, costumes, entre outros aspectos.

É assim que no escopo dos sete artigos aqui reunidos encontramos tanto abordagens de obras intermediárias e transmediárias quanto discussões de caráter teórico e filosófico que nos permitem a construção de um amplo panorama acerca da inespecificidade e do hibridismo que caracterizam as mídias contemporâneas, as quais não podem ser pensadas desvinculadamente dos aspectos culturais em que estão imersas. Acreditamos, assim, que ampliamos com esse volume as possibilidades de diálogo entre os campos dos estudos midiáticos e dos Estudos Culturais, apontando caminhos de reflexão.

O primeiro artigo, “Das potências do diálogo transdisciplinar: o feminismo revisitado de Lily Frankenstein” busca explicitar esse movimento. Nele, Maria Elisa Rodrigues Moreira e Juan Ferreira Fiorini revisitam a série televisiva *Penny Dreadful*, exibida entre 2014 e 2016, buscando observar como o processo de figuração e refiguração da personagem Lily Frankenstein, uma criatura revivida após a morte pelo Dr. Victor Frankenstein, insere na narrativa uma leitura contemporânea que problematiza o movimento feminista e aponta para a persistência de muitas das questões que motivaram seu surgimento.

A questão feminista também é a tônica do artigo de Lucélia de Lima, “Estudos Culturais e Literatura Feminista: Diálogos”, no qual a pesquisadora recupera o surgimento dos Estudos Culturais na Inglaterra e aponta o impacto da corrente sobre o próprio conceito de cultura, questionando a noção de cânone e a ideia de imposição de uma cultura hegemônica. Essas questões se colocam também sobre o próprio movimento feminista, que passa a ser pensado em perspectiva multicultural e plural,

não passível de se sistematizar como uma “linha reta”, para recuperar a imagem utilizada pela autora.

Rosângela Fachel, no artigo “A casa está tomada – o terror intermediático e *glitcheado* na websérie *Limbo*”, propõe reflexões a respeito da websérie *Limbo* (Argentina/Espanha, 2018), que é completamente narrada através das telas das personagens. Atentando para a forma como a narrativa explora sua própria midialidade para contar a história de três personagens encerradas em uma casa, a autora coloca em discussão a utilização da interface do computador como tela e levanta algumas questões referentes ao jogo de intermedialidades que isso desperta. A análise entrecruza questões e intertextualidades referentes ao conteúdo e à forma para discutir a maneira como a websérie anuncia transformações na linguagem audiovisual ao mesmo tempo em que instiga reflexões a respeito da condição de confinamento e suas implicações na convivência presencial e remota, experimentadas com a pandemia de COVID-19, que a produção anteviu.

E as novas possibilidades da perspectiva transmídia são abordadas no artigo “Transmedia Storytelling: new concept, new possibilities”, de Lis Yana de Lima Martinez, no qual a autora revisa a construção e consolidação do conceito enquanto um conjunto de escolhas feitas em relação à melhor abordagem para contar uma história específica a um público particular, trazendo e analisando como exemplo o projeto transmídia *Warcraft* que, sendo originário do universo dos jogos de computador, expande o próprio campo de discussão, que geralmente parte de filmes ou obras literárias.

Em “Liberdade, Pertença e Acolhimento no Cinema e no Romance”, Sidnei Alves da Rocha lança seu olhar para os personagens marginalizados de duas narrativas contemporâneas, o romance português *O filho de mil homens*, de Valter Hugo Mãe, e o filme brasileiro *Bacurau*, dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, respectivamente, Antonino e Lunga. A partir da maneira como se constroem, nessas duas narrativas, as relações entre esses personagens e os demais sujeitos que os cercam, no primeiro caso pautadas na exclusão e, no segundo, na aceitação, o pesquisador recorre ao conceito de comunidade para evidenciar o quanto esta ideia poderia nos proporcionar novas formas de construirmos o mundo em que vivemos, em que as afecções e os afetos sejam mais considerados por todos.

As afecções perpassam também as reflexões de Thatiane Mendes Duque, Fabio Henrique Dias Maximo e Adriano Aguiar Mol, que no artigo “Corpo, Roupas e Tecnologia: Modulações dos Modos de Ser Sobre a Pele Através da Interseção de Tecnologias” discutem o quanto nossos corpos são constituídos de nossas relações com o ambiente em que nos inserimos. Nesse sentido, roupas e tecnologias vestíveis contemporâneas

são muito mais que simples materiais que agregamos à superfície (ou ao interior) de nossas peles, tornando-se parte de nossa constituição como sujeitos, e abrindo espaços para que rompamos com a percepção apenas comercial e disciplinadora desses objetos para explorá-los enquanto provocadores de afetos.

Na sequência, acompanhamos a reflexão proposta por Elaine Cristina Carvalho Duarte em “A trilha sonora como elemento narrativo e constituidor de afecção na telenovela brasileira”, no qual a pesquisadora analisa tanto o lugar ocupado pelas telenovelas em nossa cultura nacional – uma perspectiva de abordagem que tem em seu cerne a abertura e pluralidade de reflexões proporcionadas pelos Estudos Culturais – quanto o papel fundamental nelas desempenhado pelas trilhas sonoras. Recorrendo aos conceitos de afecção e de *Stimmung*, Duarte ressalta a importância da música como produtora de sentidos, capaz de criar atmosferas e evocar lembranças nos telespectadores.

Encerra nosso livro o artigo “Dramaturgia e Televisão: a adaptação paródica de *Romeu e Julieta* pela Turma da Mônica”, de Tiago Marques Luiz, no qual o pesquisador recupera a centralidade da questão cultural nos processos adaptativos entre diferentes mídias, diferentes linguagens, diferentes contextos históricos. No caso em análise, um texto dramático canônico e de enredo trágico converte-se em uma narrativa para o público infanto-juvenil brasileiro, acostumado às travessuras e ao tom humorístico das personagens da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. O diálogo entre as duas obras demanda, portanto, muito mais que uma abordagem intermediária, sendo fundamental considerar sua faceta intercultural, marcada sobretudo pela paródia.

Convidamos vocês, assim, à leitura do livro, e esperamos que esse diversificado conjunto de artigos abra espaços para novos estudos que busquem aproximar, em perspectiva transdisciplinar, esses campos teórico-analíticos que tanto têm a contribuir uns com os outros, os Estudos Trans/Intermediários e os Estudos Culturais.

Das potências do diálogo transdisciplinar: o feminismo revisitado de Lily Frankenstein

Maria Elisa Rodrigues Moreira*

Juan Ferreira Fiorini**

Introdução

Os Estudos Culturais, os Estudos da Intermidialidade e da Transmidialidade e os Estudos Narrativos são, em geral, tratados como campos de conhecimento com poucas interfaces, uma vez que se costuma associar o primeiro a linhas de reflexão de caráter sócio-político e, o segundo e o terceiro, àquelas que privilegiariam o caráter formal das produções artístico-culturais. Entendemos, no entanto, que o diálogo entre esses campos, ainda que envolva questões complexas, pode levar a reflexões de ordem crítica bastante ricas, capazes de lançar novas luzes sobre os fenômenos com os quais lidamos na contemporaneidade. Isso demanda a realização de pesquisas que se esforcem no desenvolvimento de um trânsito transdisciplinar e intertextual no qual diferentes percepções e métodos de abordagem influam uns sobre os outros, enriquecendo cada um deles e possibilitando o surgimento de leituras ainda não usuais dos objetos cada vez mais híbridos e inespecíficos que povoam nosso universo cultural.

Neste artigo, fazemos um exercício nesse sentido: buscamos articular os três campos para analisar um objeto cultural complexo, uma série de TV que recupera em sua tessitura um conjunto de universos narrativos do século XIX, *Penny Dreadful*. Produzida pelo canal televisivo fechado Showtime, *Penny Dreadful* estreou nos Estados Unidos em 2014, sendo encerrada em 2016, após três temporadas (num total de 27

* Doutora em Estudos Literários – Literatura Comparada, mestra em Estudos Literários – Teoria da Literatura e bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisadora de pós-doutorado em Literatura Comparada junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGEL/UFMT), com bolsa PNPd/CAPES. Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.
E-mail: elisarmoreira@gmail.com

** Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES/FAPEMAT, Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Licenciado em Letras/Espanhol pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.
E-mail: fiorini.juan@gmail.com

episódios, de aproximadamente 60 minutos cada, distribuídos irregularmente pelas temporadas). Sua exibição no Brasil aconteceu no mesmo período, pela HBO. Com uma atmosfera de suspense, terror e sobrenatural cara à Inglaterra vitoriana, a série recupera uma temática que foi também comum às produções televisivas desde os anos 1950. Sua proposta, no entanto, faz com que *Penny Dreadful* se diferencie dessas produções por dois elementos formais que a caracterizam: de um lado, a vinculação estabelecida – pelo título e pela temática – com as narrativas literárias seriadas populares inglesas, conhecidas como *penny bloods* ou *penny dreadfuls*, que possibilitam leituras tanto culturalistas quanto intertextuais e intermediáticas das mais diversas ordens¹; de outro, pela reunião de personagens explicitamente oriundos de diversos romances da literatura inglesa do século XIX hoje tidos como clássicos – *Frankenstein*, de Mary Shelley (1831), *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson (1886), *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde (1890), e *Drácula*, de Bram Stoker (1897) – para compor um novo universo narrativo cujo centro é uma Londres em pleno processo de urbanização.

Para aproximarmo-nos desse novo universo narrativo criado com *Penny Dreadful*, e cientes de sua complexidade, propusemos como recorte a leitura de uma personagem bastante peculiar na série, Brona Croft/Lily Frankenstein, e elegemos para essa leitura alguns tópicos oriundos dos três campos de conhecimento elencados anteriormente: a) dos Estudos de Intermidialidade e Transmidialidade, traremos em especial o conceito de adaptação e suas múltiplas possibilidades de realização; b) dos Estudos Narrativos, além da noção de mundo ou universo narrativo, nos serão importantes os conceitos de figuração, refiguração e sobrevida da personagem; c) dos Estudos Culturais, dialogaremos com as abordagens que privilegiam as discussões de gênero e a vinculação das teorias feministas com as produções artísticas e culturais. Acreditamos, assim, evidenciar o quanto os diálogos entre esses campos do saber podem enriquecer as análises críticas de objetos artístico-culturais contemporâneos.

Dos diálogos transdisciplinares

As adaptações de obras literárias para o meio audiovisual vêm sendo objetos de estudos os mais diversos, que delas destacam múltiplos aspectos, que vão desde o caráter tradutório do processo adaptativo aos efeitos de recepção que essas obras

¹ Pode-se, por exemplo, identificar ecos dos diversos títulos de *penny bloods* na série, por meio das temáticas comuns e personagens tipificados, mas pode-se pensar também no movimento crítico instaurado pela série ao aproximar romances da “alta cultura” de narrativas de cunho popular, tidas como “descartáveis”.

provocam em seus leitores e espectadores. Aqui, interessa-nos pensar de que maneira o conceito de adaptação nos auxilia no entendimento de uma obra com múltiplas camadas narrativas como o é *Penny Dreadful*. Do diálogo com um dos principais teóricos dos estudos de adaptação intermediária, Robert Stam (2006), destacamos a perspectiva de que a adaptação é um processo criativo no qual a questão da fidelidade não só é pouco importante, como mesmo indesejada: as adaptações, tomadas como “leituras ou interpretações”, para retomarmos as palavras de Stam, são mais um elemento no amplo espectro dialógico e intertextual que constitui nossas referências culturais.

É assim que, ao propor um “modelo prático/analítico” para se pensar as adaptações, Robert Stam parte de um diálogo explícito com a Narratologia (em especial com as proposições de Gerard Genette) e com os Estudos Culturais, num movimento já de caráter transdisciplinar em que alia aspectos formais e aspectos contextuais de modo a garantir que a análise das adaptações não corra o risco de, como pontua Edward Said, “[...] descrever a estrada sem a paisagem” (SAID, 2011 *apud* STAM, 2006, p. 42). Tal movimento aproximativo é o que aqui reivindicamos e tentamos elaborar, desta vez retomando as colocações de Stam e aproximando-as dos Estudos Narrativos contemporâneos, e para isso dois elementos que integram o modelo analítico de Stam interessam mais diretamente à nossa abordagem da personagem Lily Frankenstein em *Penny Dreadful*: (a) “as formas como as adaptações adicionam, eliminam ou condensam personagens” (STAM, 2006, p. 41) e (b) a maneira com a qual lidam com “ideologia e discursos sociais”, podendo tender “para a ‘direita’, ao naturalizar e justificar hierarquias sociais baseadas em classe, raça, sexualidade, gênero, religião e nacionalidade, ou para a ‘esquerda’ ao questionar ou nivelar as hierarquias” (STAM, 2006, p. 44).

Ainda que *Penny Dreadful* não seja tomada como uma “adaptação”, mas como uma narrativa transficcional², acreditamos que em sua análise podemos recorrer a esses elementos do modelo analítico de Stam, conjugando-os com os conceitos de figuração, refiguração e sobrevida sistematizados por Carlos Reis (2018) para que reflitamos sobre como esse movimento recriador possibilita o surgimento de problematizações em torno de aspectos político-culturais fundamentais à nossa sociedade, no caso, em especial, os tocantes às questões de gênero.

² Conforme afirma Carlos Reis no verbete “Transficcionalidade” de seu *Dicionário de Estudos Narrativos*, “A noção de transficcionalidade refere-se a um princípio construtivo, mediante o qual os universos ficcionais são entendidos como entidades não fechadas. Nesse sentido, fala-se de transficção para designar um universo ficcional em que se observa o prolongamento de algum ou de alguns componentes de uma ficção primeira, com maior ou menor grau de reformulação” (REIS, 2018, p. 518).

De acordo com Reis, a figuração é o principal processo constitutivo das personagens, capaz de convertê-las em “figuras” reconhecíveis pelos leitores como entidades que vivem em determinados universos narrativos. O pesquisador português aponta que a figuração

[...] é dinâmica, gradual e complexa, significando isto três coisas: primeira, que normalmente ela não se esgota num lugar específico do texto; segunda, que ela se vai elaborando e completando ao longo da narrativa; terceira, que, por aquela sua natureza dinâmica, a figuração não se restringe a uma descrição de personagem, nem mesmo a uma caracterização, embora esta possa ser entendida como seu componente importante (REIS, 2016, p. 122).

Esse processo deveria ser levado em conta quando nos voltamos à análise de personagens, e uma das possibilidades apontadas por Reis (2016, 2018) para isso é a observação dos três dispositivos de figuração que o constituem: os de ordem retórico-discursiva (pausas descritivas, reiteração de traços tipificados ao longo do arco narrativo, referências metaficcionalis), os de ordem ficcional (que remetem ao borramento das fronteiras entre fato e ficção, como as metalepses) e os de ordem acional (a relação entre ações/personalidade da personagem).

Esse dinamismo da figuração amplia-se diante da possibilidade de que a figuração seja retomada e reelaborada em outros suportes, mídias ou contextos: quando uma personagem é deslocada de seu mundo narrativo de origem para um outro espaço garante-se a ela uma forma de sua sobrevivência – daí o conceito de sobrevida. Nesse novo mundo, ela pode adquirir novas características, alterar seus comportamentos, dialogar com personagens com as quais não tinha qualquer contato no mundo original, de modo que é necessária que seja elaborada sua refiguração – ou sua reelaboração narrativa – no novo mundo. Nesse sentido,

Chama-se sobrevida de uma personagem ao prolongamento das suas propriedades distintivas, como figura ficcional, permitindo reconhecer essas propriedades noutras figurações, para este efeito designadas como refigurações. A sobrevida concede à personagem uma existência autónoma, transcendendo o universo ficcional em que ela surgiu originariamente [...] (REIS, 2018, p. 485).

Como a refiguração é, portanto, sempre um processo de inserção de diferenças, Reis aponta três aspectos relacionados a esse processo, dos quais dois nos interessam por possibilitar que pensemos no aspecto dos processos intermediáticos relativo às ideologias e aos discursos sociais: (a) a deriva valorativa, que diz respeito ao modo como tanto as personagens refiguradas quanto as representações sociais a que remetem

podem passar por mudanças em seus sentidos e nos valores que lhes são atribuídos; e (b) a retroação da refiguração sobre a figuração, pertinente às interferências que a personagem refigurada implica em nossa construção da figura primeiramente construída. Essas duas questões marcam as potencialidades dos estudos intermediáticos para, como apontamos anteriormente, reconfigurar-se o cenário reflexivo em torno de questões de ordem política, cultural e social, tal como buscaremos apontar em nossas análises da personagem aqui em destaque.

De Brona Croft a Lily Frankenstein

O núcleo central de *Penny Dreadful* é composto, em grande medida, por personagens masculinos: Sir Malcom Murray, um explorador do continente africano; Dr. Victor Frankenstein, um cientista dedicado a romper os limites entre a vida e a morte; Ethan Chandler, um atirador norte-americano que se refugia em Londres fugindo de um passado sombrio; Sembene, um misterioso criado senegalês de Sir Malcom, fundamental à jornada deste. No entanto, pode-se pensar que são as personagens femininas que movem a trama da série: é Vanessa Ives a responsável pela união de todas essas pessoas, motivada inicialmente pela busca empreendida por ela e por Sir Malcom pela filha deste, Mina Murray, a qual era a melhor amiga de Vanessa até um grave desentendimento entre ambas. Várias outras personagens femininas³ se revelarão fundamentais ao longo da série, e as diferenças entre elas possibilitam a composição de um retrato ampliado dos diversos sentidos atribuídos ao “ser mulher”, tanto no contexto ali retratado quanto a partir das possibilidades interpretativas desencadeadas à luz de questões contemporâneas⁴.

Dentre essas personagens, chama a atenção aquela que vive, num primeiro momento (ao longo da temporada 1), como Brona Croft – uma imigrante irlandesa que trabalha em Londres como prostituta e que morre de tuberculose, como era comum às pessoas sem recursos da época em que se passa *Penny Dreadful*. A trajetória de Brona é marcada pela violência e pela exclusão: antes de migrar para a Inglaterra, ela foi agredida física e sexualmente por seu noivo, um estivador, e ao buscar pelo apoio da

³ Além das personagens mencionadas, podemos citar Joan Clayton, Evelyn e Hecate Poole, Angelique, Catriona Hartdegen e Florence Seward, todas assumindo diferentes facetas femininas e contribuindo para as discussões de gênero no desenrolar da série.

⁴ Conforme afirmam Tavares e Matangrano (2018, p. 145), isso reforça nosso entendimento de que “[...] o problema do gênero se mostra um dos temas mais importantes para [John] Logan. O roteirista sugere não apenas que boa parte da monstruosidade a ser coibida e compreendida no período [Inglaterra vitoriana] tem a ver com uma determinada visão do gênero feminino como, por outro lado, que o desenvolvimento de heróis masculinos está atrelado a essas mesmas heroínas, igualmente fascinantes, igualmente perturbadoras [...]”.

mãe diante da situação foi aconselhada a se casar com ele. Isso motivou sua primeira experiência como prostituta e sua fuga para Londres. A situação ali não se tornou muito melhor: ela teve um bebê que, após ficar sozinho numa noite fria em que Brona foi espancada por um cliente e deixada à beira da morte, não sobreviveu, gerando mais uma grande perda para ela. Quando conheceu Ethan Chandler, o primeiro homem que parecia respeitá-la e com quem estabelece um relacionamento, já era tarde: sua saúde estava bastante debilitada. Os esforços de Ethan, que buscou a ajuda do Dr. Victor Frankenstein para curá-la, apenas abreviaram a morte de Brona: encantado com sua beleza e vendo ali uma oportunidade para atender às imposições da Criatura que fizera renascer dos mortos de que lhe conseguisse uma companheira⁵, Victor a sufoca com um travesseiro e faz de seu cadáver a matéria-prima para a criação de um novo “morto-vivo”. Uma vez mais Brona sente as marcas da violência, das quais renasce: é assim que surge Lily Frankenstein, personagem que transitará pelos episódios das temporadas 2 e 3 de *Penny Dreadful*.

Aparentemente sem memória, a renascida permanece sob os cuidados de Victor, que se interessa amorosamente por ela e passa a “educá-la” como uma típica dama da Inglaterra vitoriana. Ele desiste assim de “cedê-la” à Criatura que, por sua vez, ao sentir que ela o despreza, acaba por desistir de “tê-la” como companheira. No entanto, o posicionamento submisso de Lily não condizia com sua personalidade: ela se lembrava de toda sua vida como Brona Croft, em especial das injustiças e sofrimentos que os homens lhe haviam causado, e sua aparente submissão a Victor pode ser entendida tanto como uma estratégia de manipulação que lhe garantia organizar seus interesses iniciais neste mundo em que fora inserida quanto como uma busca por um caminho de resistência que, no contexto da época, fosse viável às mulheres.

É, no entanto, no rompimento desse ciclo encenado com Victor que se concentra a reconfiguração de sentidos possibilitada pelos diálogos intertextuais e

⁵ O pedido de uma companheira já está delineado no romance *Frankenstein*, no qual o cientista desiste da empreitada temendo os seus resultados, e aparece também em obras filmicas que dialogam com a obra de Mary Shelley: *A noiva de Frankenstein* (James Whale, 1935) e *Frankenstein de Mary Shelley* (Kenneth Branagh, 1994). Como aponta Elisa Seerig (2019, p. 60), no entanto, o posicionamento da personagem feminina nos dois filmes difere bastante daquele de *Penny Dreadful*: “O desfecho, em adaptações anteriores, é sempre o mesmo: essa mulher não consegue ‘atingir’ seu propósito de ser criada (servir como amante da primeira Criatura). [...] Nas adaptações em questão, essa mulher acaba sempre morrendo, por não poder lidar com a vida de submissão que lhe é imposta. Em *Bride of Frankenstein*, a ‘noiva’ rejeita a criatura e morre em seguida em uma explosão. Já em *Mary Shelley’s Frankenstein*, de 1994, o médico ressuscita a namorada Elizabeth, morta pela Criatura, e ela deve ‘escolher’ um dos dois. Barbara Braid (2017) aponta que a ‘rebelião’ feminina acontece no último filme através do autossacrifício, já que a personagem comete suicídio por ser incapaz de ‘decidir’ entre os dois ou viver como uma não-morta. De qualquer modo, a problemática de ‘criar’ uma mulher para satisfazer as vontades masculinas é solucionada através da morte, em ambos os casos [...]”

intermediáticos: depois de estabelecida uma relação de cumplicidade com Victor e de sua inserção na sociedade da época, Lily o abandona e junta-se a Dorian Gray, vendo no libertino personagem, que vive com prazer o desafio às regras sociais⁶, um caminho para escapar das normas redutoras impostas às mulheres daquela sociedade: “Dorian e Lily veem um no outro um igual, outro monstro moral, embora a monstruosidade de cada um seja motivada de forma muito diferente: ele é movido pelo tédio; ela pela sede de fazer justiça com as próprias mãos” (TAVARES; MATANGRANO, 2018, p. 158).

Com Dorian, Lily inicia um movimento de libertação de mulheres prostituídas, que vivem marginalizadas e em estado de precariedade, para com elas formar uma espécie de exército feminino vingador das violências perpetradas a seu gênero pelos homens. Mas isso só lhe interessa até o momento em que Lily busca assumir o comando da situação, e quando seu próprio poder masculino é posto em jogo ele se afasta e a “devolve” a Victor, que a conduz a um final melancólico.

Figuração e refiguração – entre humanidade e monstruosidade

Como analisar essa personagem tão complexa, que é um misto de referências a outras personagens e, ao mesmo tempo, encarna questões tão caras às discussões feministas? Retomando o modelo de Robert Stam, optamos por delinear essa análise em três movimentos principais: (a) primeiramente, articulando-o com o processo de figuração da personagem Brona Croft; (b) num segundo momento, pensando na refiguração de Brona Croft na personagem Lily Frankenstein, a qual se constitui a partir de elementos do romance de Mary Shelley, da biografia desta e das articulações feministas no contexto histórico recuperado em *Penny Dreadful*; (c) por fim, observando como essas duas personagens – em que há identidade e diferença – colocam em pauta atributos de humanidade e monstruosidade, relacionando-os às questões de gênero.

A figuração de Brona Croft se dá ao longo da primeira temporada de *Penny Dreadful*: nosso primeiro contato com a personagem acontece no episódio 2, “Sessão

⁶ Seria interessante observar-se também os motivos da união e da posterior separação de Dorian e Lily: ele conhecera Brona Croft quando a contratou como prostituta e se deliciou com a experiência sexual com uma mulher à beira da morte (ele descobre sua tuberculose quando esta tosse sangue sobre seu corpo), algo ainda inédito para ele, e é mais uma vez essa curiosidade e interesse pelo desconhecido que o move em direção a Lily Frankenstein. Ao vê-la em uma festa com Victor, recorda-se da figura de Brona e percebe que há, nela, algum mistério insondável do qual deseja se aproximar, que depois descobre ser a imortalidade que os assemelha. Infelizmente, no escopo deste artigo não temos como nos aventurar também por este caminho analítico, o qual fica, no entanto, assinalado como possibilidade para reflexões futuras.

espírita”, quando Brona “puxa conversa” com um atordoado Ethan Chandler no balcão de um bar. Observamos, nessa sequência, a articulação de dispositivos de figuração retórico-discursivos e de conformação acional: a pausa descritiva é acionada quando ela rapidamente se apresenta a Ethan, dizendo que chegou de Gales a Londres há alguns anos em busca de dinheiro, trabalhou em fábricas que a dispensaram por causa das máquinas mas, como sempre é possível sobreviver quando se tem um pouco de “pele”, mesmo estando tuberculosa, tem se virado atuando como prostituta. Ela conta que mora no andar de cima do bar e sai para trabalhar, enquanto Ethan solicita um quarto para ele no local. A postura e as ações de Brona revelam muito de sua posição social e da vida sofrida à qual está habituada, ao mesmo tempo em que sua história de vida nos remete à imagem de tantas mulheres que viveram situações similares naquele contexto, pontuando-se assim o recurso aos dispositivos de figuração ficcionais. No mesmo episódio, acompanhamos o trabalho ao qual ela se direcionara, articulando-se assim mais uma das importantes relações estabelecidas na série: adentrando em uma casa luxuosa, com um salão cheio de retratos pintados, Brona é recebida por um jovem que se apresenta como Dorian Gray, que se interessa particularmente por ela ao saber que é tuberculosa. Ela volta ao bar, onde está Ethan, que lhe oferece uma bebida e a convida para jantar após um pouco de conversa. Continua-se assim a constituição da relação romântica de Brona e Ethan, que se consuma no episódio seguinte e motiva o rapaz a aceitar o emprego que lhe havia sido oferecido por Sir Malcom Murray e Vanessa Ives – ele acredita que assim poderá comprar os remédios de que ela necessita. No quarto episódio, nova pausa descritiva é acionada para que Brona conte a Ethan sobre sua vida pregressa e a entrada no mundo da prostituição. Aos poucos, os espectadores vão construindo o retrato dessa mulher, explorada, violentada e expropriada de seu próprio corpo, que vê na prostituição um caminho para não se render à vida de violência a que estava destinada. A deterioração de sua saúde é apresentada ao longo dos episódios seguintes, e os cuidados de Ethan para com ela parecem chegar como um bálsamo ao fim de uma vida tão atribulada: essa esperança que nós espectadores projetamos sobre a personagem, no entanto, dura pouco, uma vez que, ao tentar ajudá-la recorrendo a Victor, Ethan acaba por selar seu destino com uma morte tão cruel e violenta quanto a vida que ela levava.

Ao longo de oito episódios, acompanhamos a vida e a morte de Brona Croft, uma figura representativa da falta de oportunidades das mulheres – em especial as das classes menos abastadas⁷ – no século XIX, quando tinham duas opções, mencionadas

⁷ Conforme ressalta Seerig, ainda que a série vá dialogar em vários momentos, como apontaremos na sequência de nossa reflexão, com a chamada “nova mulher” da era vitoriana – de acordo com a pesquisadora, “Nova Mulher” é um termo que foi usado para definir as mulheres que, no *fin-de-siècle*

pela própria personagem: o casamento (violento, no mais das vezes, uma vez que a mulher era apenas um objeto a ser utilizado) ou a prostituição. O retrato de Brona construído em sua figuração é, assim, calcado na subalternidade, na exclusão e na falta de voz.

A refiguração da personagem, no entanto, quando ela retorna como Lily Frankenstein, seguirá outros caminhos. Ainda que apareça com outro nome, o enredo e a manutenção da atriz contribuem para o que Reis (2016) denomina como processo de dupla percepção: o espectador a acompanha, simultaneamente, como a mesma personagem e como outra personagem, de modo que semelhança e diferença se unem na constituição da nova figura trazida para a série. Esse jogo entre semelhanças e diferenças é bastante complexo, uma vez que contribuem para sua refiguração elementos oriundos de uma série de narrativas distintas, ficcionais e factuais. Vejamos, primeiramente, a questão ficcional e o diálogo com o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley.

A gênese do romance é dada a conhecimento do público por um prefácio da própria autora à edição de 1831, considerada sua versão final⁸ (SHELLEY, 2017): nesse texto, Shelley afirma que a narrativa surgiu de uma brincadeira ocorrida em 1816, quando ela era ainda jovem e viajava com seu então amante, Percy Bysshe Shelley, e sua meia-irmã, Claire Clairmont. Era um verão chuvoso, e eles estavam na Suíça, na companhia de Lord Byron e do Dr. John Polidori. O clima não lhes permitia permanecer fora de casa, de modo que a leitura, em especial de narrativas de terror, era seu passatempo mais corrente. Dessas leituras teria surgido um desafio de Byron para que cada um deles escrevesse “uma história de fantasmas”, ao qual Mary respondeu com empenho: familiarizada com os principais debates e publicações científicos (como o estudo dos fenômenos elétricos conduzido por Benjamin Franklin e as pesquisas conduzidas pelo médico italiano Luigi Galvani sobre as relações entre a eletricidade e a animação dos corpos), filosóficos (como o *Ensaio sobre o entendimento humano*, de Locke, e *Emílio ou da educação*, de Jean-Jacques Rousseau) e literários (por exemplo, o

européu, buscaram emancipação profissional e sexual, encontrando alternativas ao tradicional destino de serem esposas e mães” (SEERIG, 2019, p. 61) –, a situação de Brona Croft era mais complicada, uma vez que “[...] a Nova Mulher Vitoriana existiu, mas o luxo de ter outra alternativa ao casamento era limitado àquelas de classe média, que, ao menos, puderam acessar uma escolarização formal.” (SEERIG, 2019, p. 67).

⁸ A primeira edição de *Frankenstein* foi publicada em três tomos, com uma tiragem de 500 exemplares, em 1818, sem a assinatura da autora. Em 1823, uma edição com poucas revisões foi publicada pelo pai de Mary, o escritor e editor William Goodwin, em dois tomos e já com o nome da autora. Apenas em 1831 publicou-se uma nova versão, com muitas modificações feitas pela própria autora, incluindo-se um capítulo adicional e uma reestruturação dos capítulos, assim como o referido prefácio (BRITO, 2017).

Paraíso perdido, de John Milton, e *A balada do velho marinheiro*, de Samuel T. Coleridge) que movimentavam a época, a jovem com eles dialogou na composição de seu romance:

Em *Frankenstein* nunca se diz explicitamente que o monstro está feito de partes de cadáveres, mas o romance sim, o está: composta por restos ou cadáveres da cultura, a trama reelabora textos de importantes escritores e filósofos. [...] Os temas e as ideias de cada um aparecem aqui transformados, invertidos, reanimados pela vida que lhes insufla este novo corpo narrativo (EL MONSTRUO..., 2018, p. 37)⁹.

É nessa conjuntura, portanto, que são figuradas as personagens de Victor Frankenstein e de sua criatura, tão emblemáticas ao longo do século XX. E é também aí, no embate entre essas duas personagens, e nas reflexões de Victor, que encontramos as primeiras menções à criação de uma companheira para a criatura, que a reivindica a seu criador no capítulo 16 do romance:

Não nos separaremos até que prometa aquiescer à minha solicitação. Sou solitário e miserável; a humanidade não se associará comigo, mas um ser tão deformado e horrível quanto eu não se oporia a mim. Minha companheira deve ser da mesma espécie e ter os mesmos defeitos. Você deverá criar tal ser (SHELLEY, 2017, p. 151).

Victor, mesmo receoso, acaba por ceder aos pedidos da criatura, e após longa protelação começa a criar esse novo ser, até que novas questões se lhe impõem. É nesses pensamentos de Victor que encontramos os primeiros traços ficcionais que serão retomados em *Penny Dreadful* para a composição de Lily. Ainda que extensa, a citação a seguir é fundamental para que percebamos o processo de refiguração proposto pelos criadores da série televisiva:

Três anos antes, estava envolvido em tarefa semelhante e criara um demônio cuja barbaridade sem par desolara meu coração e o encheu para sempre do mais amargo remorso. Estava, agora, em vias de criar outra criatura cujas inclinações igualmente ignorava. *Ela poderia se tornar dez mil vezes mais maligna que seu par e ter prazer, por interesse próprio, em matanças e calamidades.* Ele jurara abandonar o convívio dos homens e esconder-se em desertos, mas ela não. Ela, que provavelmente se tornaria um animal pensante e racional, poderia recusar-se a cumprir um pacto feito antes de sua criação. [...] Mesmo que

⁹ No original: “En *Frankenstein* nunca se dice explicitamente que el monstruo está hecho de partes de cadáveres pero la novela sí lo está: compuesta por restos o cadáveres de la cultura, la trama reelabora textos de importantes escritores y filósofos. [...] Los temas y las ideas de cada uno aparecen aquí transformados, invertidos, reanimados por la vida que les insufla este nuevo cuerpo narrativo.”.

deixassem a Europa e fossem habitar os ermos do Novo Mundo, ainda assim, *um dos primeiros resultados da vida comum que o demônio ansiava seriam os filhos, o que propagaria uma raça de demônios pela Terra, tornando a existência da espécie humana precária e repleta de terror. Teria o direito, para beneficiar-me, de infligir essa maldição às gerações vindouras pela eternidade?* (SHELLEY, 2017, p. 173, grifos nossos).

A radicalidade dos planos de Lily Frankenstein parece confirmar os temores demonstrados pelo cientista do romance quando este acaba por consolidar a criação desta mulher na série – ainda que se sugira que os motivos para esses posicionamentos não resultam de uma “pura tendência para o mal”, mas da própria história de Brona Croft e das mazelas de uma sociedade patriarcal, como se pode observar no pungente discurso da personagem para a criatura, o qual é apontado por Tavares e Matangrano (2018, p. 157) como “[...] aquele que talvez seja o mais impactante e assustadoramente atual monólogo de *Penny Dreadful*”:

Lisonjamos nossos homens com a nossa dor, curvamo-nos diante deles, tornamo-nos bonecas para o deleite deles. Perdemos nossa dignidade em espartilhos, no salto alto, na fofoca e na escravidão do casamento. E nossa recompensa por esse serviço? As costas da mão, o rosto virado no travesseiro, a vagina dolorida e ensanguentada enquanto nos forçam, em nossas camas, a aguentar seus corpos gordos e arfantes! Vocês nos arrastam para os becos, meu rapaz, e se forçam em nossas bocas por dois xelins, quando não estão batendo na gente com toda a força! Quando não estamos com os olhos, a boca, a bunda e a vagina ensanguentados! Nunca mais vou me ajoelhar perante nenhum homem. Agora eles devem se ajoelhar perante mim.

Mas questões factuais são também recuperadas para a composição de Lily Frankenstein, a começar pelo diálogo com o feminismo que se vislumbra no romance de Mary Shelley, que associa ciência e gênero. Lucia de La Roque e Luiz Antonio Teixeira (2001, p. 19) apresentam uma instigante reflexão sobre o assunto, apontando os vários caminhos pelos quais o romance aponta para uma crítica feminista elaborada pela escritora: no tocante à “existência de uma natureza feminina violada por uma ciência masculina”; no que respeita aos papéis femininos do romance, em que todas as personagens assumem “uma idéia de mulher totalmente abnegada e auto-sacrificada”; na distribuição do trabalho, em que os homens “pertencem todos à esfera pública” enquanto as mulheres “são todas confinadas ao lar”. Os pesquisadores apontam ainda o quanto as ideias de Mary Shelley estavam inspiradas pela obra de sua mãe, Mary Wollstonecraft, considerada uma feminista *avant-la-lettre* que desnuda as “conseqüências de uma construção social de gênero que valora os homens como superiores às mulheres” (DE LA ROCQUE; TEIXEIRA, 2001, p. 19).

Todos esses elementos são, portanto, conjugados no processo refigurativo de Lily Frankenstein, atualizando as questões de gênero e fomentando novas reflexões sobre os movimentos feministas, novos olhares sobre a sociedade patriarcal que ainda hoje se vivencia. Uma dessas questões nos conduz à nossa última análise da personagem, que diz respeito ao modo como nela as questões de gênero são associadas a uma discussão em torno das noções de humanidade e monstrosidade.

Embora pareça-nos relevante destacar como o humano, o sobrenatural e a monstrosidade, no caso de *Penny Dreadful*, estão representados em um sistema de coexistências, no qual temos um apagamento de fronteiras entre o real e o insólito, cabe-nos aqui, também, estabelecer um recorte mais específico, o da monstrosidade que envolve o duo Brona/Lily.

À mercê dos males de pertencer a uma classe social em constante desvantagem, das imposições de uma sociedade misógina, das violências cometidas contra seu corpo prostituído, da morte que lhe foi outorgada para que uma sobreviva – esvaziada, aqui, do conceito dos estudos de personagens tecido por Carlos Reis (2018) – lhe fosse concedida em nome de uma ciência obscura praticada por Victor Frankenstein e da sina de servir a um homem, Lily traz consigo um conflito cujo arco pende entre a humanidade e a monstrosidade. No entanto, é possível notar o quanto esse arco é assimétrico, como apontaremos em breve.

Desse modo, pensar a monstrosidade de Lily extrapola a caracterização da personagem enquanto “morta-viva” e adquire dimensões que vão além do conceito de monstro enquanto atrocidade física – “[...] esteticamente horrível e, ao mesmo tempo, incompreensível e anormal” – e moral, fruto de uma advertência, vontade ou descontentamento divino (TAVARES; MATANGRANO, 2016, p. 187). Assim, o monstro passa a revestir-se da metáfora do outro, do estranho, daquilo que é incompreensível à normalidade e, portanto, da transgressão, servindo como “[...] um estratagema para rotular tudo que infringe esses limites culturais” (JEHA, 2007, p. 20).

Essa classificação do monstruoso enquanto algo incompreensível, que desafia o bom senso e põe em suspensão a concretude e o real torna-se multifacetada no caso da análise das personagens Brona e Lily. Embora o monstro aqui retratado esteja revestido de humanidade – característica que parece acompanhar outros monstros presentes nos textos literários transficcionados em *Penny Dreadful*, como o *Drácula* de Bram Stoker, por exemplo –, no nível corpóreo da mulher transformada em “morta-viva” é justamente o elemento humano que desencadeia a monstrosidade da personagem.

Nesse sentido, o primeiro nível de monstruosidade presente em Lily, e que se conecta aos demais, resume-se àquilo que Tavares e Matangrano (2016) classificam como monstro biológico. Embora os pesquisadores, que se dedicaram a estudar atentamente a série *Penny Dreadful*, tenham reduzido a classificação do monstro biológico à criatura feita em laboratório, é possível que ampliemos essa discussão de modo a englobar nesse conceito biológico a própria condição feminina – entendamo-la a partir dos discursos científicos que, embora já se encontrem defasados e expostos a críticas e revisões constantes, ainda prevalecem recalcados em um binarismo defendido por ideologias conservadoras – da personagem. Essa condição biológica, que ainda soa como um determinismo que pavimenta os caminhos pelos quais permanecem as diferenças de gênero, reforça a condição corpórea da mulher como instrumento subjugado, subalterno e submetido à satisfação do desejo masculino. A submissão do corpo de Bona – que é também o corpo de Lily – à satisfação do homem é marcante, como vimos anteriormente: desde o noivo que a desvirgina por meio de um estupro, passando por seu ofício de prostituta e pela morte que lhe é infligida por Victor Frankenstein, até chegar ao corpo da “escolhida” de Caliban/John Clare, o outro monstro criado pelo cientista. Outra monstruosidade biológica que se associa a Bona é sua tuberculose, mal que, até meados do século XX, era considerável de difícil cura e, portanto, transformava os enfermos em seres abjetos, destinados à exclusão e à morte.

Conectadas à monstruosidade biológica de um corpo destinado à exploração do homem, estão também as figuras do monstro social e do monstro moral. Além da condição feminina, retratada aqui sob o estigma da inferioridade no contexto da sociedade machista londrina do século XIX (e cujo eco persiste, nos seus mais variados graus, ainda nas sociedades contemporâneas), o monstro social, tal qual um ser disforme, absorve também o monstro moral, e nesse sentido podemos ver Bona/Lily como seres que perturbam a ordem imposta a partir de três eixos. Em primeiro lugar, seu trabalho como prostituta coloca em evidência a hipocrisia da sociedade na qual convive, ao gerar repulsa e desejo e estabelecer um jogo de sedução no qual já se sabe, de antemão, que a mulher não triunfará. Em segundo lugar, por encarnar, em certa medida, a figura da nova mulher vitoriana, “[...] moderna, decidida e independente, movida por suas próprias ideias, vontades e impulsos, em movimento contrário ao predito pelo patriarcado opressor e conservador” (TAVARES; MATANGRANO, 2016, p. 194), mesmo que a resposta do patriarcado seja a repulsa e o desprezo – mas também a curiosidade, notáveis também em outras personagens femininas da série, como a bruxa Vanessa Ives e a transexual Angelique. Em terceiro lugar, quando se rebela contra seu papel de esposa do monstro de Frankenstein e convoca um grupo de mulheres a atuar radicalmente contra o patriarcado: se a figura masculina é a causa de todas as dores

sofridas, do descaso, dos maus tratos e dos abusos que lhe coube viver, e se há em Lily a consciência de que outras mulheres padecem dessas mesmas violências, em seus mais variados tons, eliminar os homens de forma sangrenta é a solução que lhe parece mais pertinente, despertando, então a ira do patriarcado reinante na sociedade em que habita.

Referências

- BORDINI, Maria da Glória. A personagem na perspectiva dos estudos culturais. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 135-142, set. 2006.
- BRITO, Márcia Xavier de. Introdução. In: SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o Prometeu moderno**. Tradução Márcia Xavier de Brito. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017. p. 15-21.
- EL MONSTRUO de Frankenstein. Buenos Aires: Biblioteca Nacional, 2018.
- GAGLIARDI, Lucas. El espejo de Pandora: identidad y monstruosidad en Penny Dreadful. **Brumal Revista de Investigación sobre lo fantástico**, Barcelona, v. 4, n. 1, p. 35-56, prim. 2016.
- JEHA, Júlio (Org.) **Monstros e Monstruosidades na Literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.
- LA ROCQUE, Lucia de; TEIXEIRA, Luiz Antonio. Frankenstein, de Mary Shelley, e Drácula, de Bram Stoker: gênero e ciência na literatura. **Histórias, Ciências, Saúde**, Manguinhos, v. VIII, n. 1, p. 11-34, mar./jun. 2001. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/hcsm/v8n1/a01v08n1.pdf>. Acesso em: 30 set. 2020.
- MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Revista MATRIZES**, São Paulo, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.
- PENNY Dreadful [Seriado]. Criação: John Logan. Reino Unido; Estados Unidos: Showtime, 2014-2016. 3 temporadas.
- REIS, Carlos. **Pessoas de livro**. Estudos sobre a personagem. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016.
- REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p. 129-136, abr.-jun. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/lh/v52n2/0101-3335-letas-52-02-0129.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2020.
- REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.
- SEERIG, Elisa. **Perspectivas feministas em Lily Frankenstein, de Penny Dreadful**: desdobramento contemporâneo da obra de Mary Shelley. 2018. 97 p. Dissertação (Mestrado em Letras e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2018. Disponível em: <https://repositorio.uces.br/xmlui/handle/11338/5063>. Acesso em: 30 set. 2020.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o Prometeu moderno**. Tradução Márcia Xavier de Brito. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do desterro**, Florianópolis, n. 51, jul.-dez. 2006, p. 19-53. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>. Acesso em: 30 set. 2020.

TAVARES, Enéias Farias; MATANGRANO, Bruno Anselmi. A humanização do monstro no seriado Penny Dreadful. **Abusões**, Rio de Janeiro, n. 1, v. 1, ano 1, p. 181-219, 2016.

TAVARES, Enéias Farias; MATANGRANO, Bruno Anselmi. Educação e (de)formação do gênero feminino na série Penny Dreadful: uma análise da(s) personagem(ns) Brona Croft/Lily Frankenstein. **Todas as musas**, São Paulo, n. 2, ano 9, p. 143-159, jan.-jun. 2018. Disponível em: https://www.todasasmusas.com.br/18Auricelio_Soares.pdf. Acesso em: 30 set. 2020.

Estudos Culturais e Literatura Feminista: Diálogos

Lucélia de Lima*

Revide

Com uma linha reta é possível desenhar
quadrados, triângulos, hexágonos
mas definitivamente não é possível desenhar a história
essa é espiral fora da ordem
retorno sobre si mesma
inversão de cronologia
se pergunta quando surgiu a democracia?
(ROMÃO, Luiza, 2014)

Em Salvador, no carnaval, um cordão separa a população que pode pagar para, de abadá, ouvir e brincar ao som do trio elétrico. Grande parte do povo fica do lado de fora, mas uma linha reta (um cordão) com homens fardados se mantém, tesa, firme, para que ninguém saia de um (o lado dos que não têm dinheiro) para o outro lado (a maioria da população). Uma linha reta ali é o ponto que distingue; o limite que define o que pode a propriedade privada dos que, sem propriedade, jamais podem atravessá-la, jamais podem se colocar em condições de igualdade, passíveis de construir e interferir na própria subjetividade. Pelo menos é assim que pensam aqueles que estão do lado da linha dos que podem pagar. Mas o som dos trios ecoa e não há linha que segure o que pode, pelo ar, transitar. Para além do limite, há fronteiras criando novos contornos.

E é sobre fronteiras que falamos quando, ao conversar sobre literatura contemporânea, deparamo-nos, de um lado, com os que apostam “na civilização europeia e nos clássicos da literatura como antídoto aos efeitos nefastos da publicidade e da cultura de massa” (HALL, 2008, p. 18), como o fez o inglês Q. D. Leavis – com um franco desprezo pelo discernimento ou gosto popular a constituir um elitismo cultural eurocêntrico e um moralismo presente nos discursos conservadores sobre o papel da literatura e a promover uma subjetividade universal, neutra e *desinteressada* como quis

* Professora de Língua Portuguesa (Redação e Gramática) em Uberlândia, MG desde meados dos anos 1990. Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia e Doutoranda na mesma área e local.

E-mail: matermeaestlux@gmail.com

Kant, de um lado – e, de outro lado, com a posição do que foi chamado até agora de Estudos Culturais, para quem esse elitismo cultural não contempla o lugar de fala e a posição ética e moral dos diversos sujeitos de que se compõe a sociedade.

Os sons que perpassam o social (escrito assim mesmo, como substantivo) ultrapassam barreiras visíveis e não tão visíveis a construir um novo desenho em que o cultural pode ser deslocado como presença em todas as práticas humanas. A teoria que sustenta uma literatura (literaturas) – considerada por Liv Sovik (Hall, 2008) uma espécie de luta entre Jacó e o anjo dos Estudos Culturais – emerge desse novo desenho a traçar um movimento que não tem a ver com o da linha reta, pelo contrário, insinua uma espiral, e propõe um lugar para o literário que corresponda ao tipo de sociedade em que as subjetividades não sejam postas numa categoria única, a mascarar a diversidade como se ela não existisse, ou para que ela não exista.

O mito fundador dessa área de pensamento aponta para Birmingham, Inglaterra. E um dos principais contribuintes dos Estudos Culturais Ingleses foi o autor de *Díaspóra: identidades e mediações culturais: o sociólogo de origem jamaicana, negro, e diretor do Center for Contemporary Cultural Studies (CCCS), localizado na Universidade homônima a da cidade inglesa, Stuart Hall.*

E é Hall (2008) quem esclarece que os estudos culturais tiveram vasta influência de um grande número de pensadores, os quais observavam a necessidade de posicionar os estudos sobre a cultura vinculando-o às necessidades de se entender, em uma sociedade mais industrializada, a luta de classes e propor-lhes formas de intervenção. Para isso, seria preciso rever o próprio conceito de cultura. E o fazem em obras como *Uses of Literacy* (Hogart, 1957); *Culture and Society* (Williams 1958); *The Long Revolution* (Williams, 1961) e *The Making of the English Working Class* (Thompson, 1963).

Hogart, Williams, Thompson e tantos outros, como Hall, estão obstinados, alinhados à esquerda inglesa, *New Left*, a rever conceitos ao pesquisar obras relacionadas à classe operária da ilha. Para fazê-lo, empregaram um forte empenho em tecer reflexões acerca das mudanças culturais que estavam sendo efetivadas a partir da Revolução Industrial, mas que no pós-guerra tomam uma nova direção. Trata-se das modificações tecnológicas e científicas com grande impacto na fabricação e distribuição de produtos, inclusive de caráter cultural, como a televisão e o cinema: “Na Europa, o desenvolvimento foi acompanhado de certa crítica cultural (lembramos a tradição alemã) e resultou na formação daquele conjunto interdisciplinar denominado *cultural studies*, basicamente por contribuições anglo-americanas” (EGGENSPERGER, p. 51).

Não se podia, segundo Hall (2008), pensar essas transformações com a teoria elaborada no século XIX. Era necessário realizar uma virada cultural, dada a visível ruptura percebida entre os intelectuais da *New Left Review*, a fim de teorizar as modificações no âmbito da cultura a partir de modificações socioeconômicas produzidas no próprio século XX.

Contudo, a considerar os envolvidos nessa construção (os partidários da nova esquerda), esse trabalho teórico precisava, ao mesmo tempo, dar prosseguimento ao esforço realizado pela esquerda (ideia de continuidade), e, simultaneamente, romper paradigmas limitantes à compreensão de uma nova época com flagrantes mudanças culturais ocorrendo.

Historicamente falando, o campo dos Estudos Culturais identifica-se com a transformação no pensamento inglês do pós-guerra, onde fora iniciado graças a preocupações que demandavam um tratamento distinto do que se podia com a herança oitocentista das ciências sociais. Raymond Williams, Richard Hoggart e E. P. Thompson, principalmente, trouxeram contribuições com que os pesquisadores da *New Left Review*, como Stuart Hall e Paul Gilroy, reformularam o legado marxista a partir do pensamento de Gramsci (JR. PONTES, 2014, p. 18).

Não se podia, por esse ponto de vista, apenas insistir na interpretação de cultura pelo viés que se deu ao pensamento Marxista, de acordo com o qual a cultura está estritamente vinculada à superestrutura como resultado das relações de produção. Era necessário empreender uma árdua tarefa no sentido de pensar a cultura como integrada ao social em diversas instâncias.

Pela concepção marxista, a sociedade, ao produzir, se organiza em classes: uma classe dominante (proprietários dos meios de produção) e uma classe dominada (trabalhadores). À classe trabalhadora, de quem se extrai a mais-valia, compete a realização das atividades; à classe patronal, proprietária dos modos de produção, compete o lucro que advém da mais-valia. O que manteria – por essa lógica mecanicista de perceber o pensamento de Karl Marx em *O Capital* – um grupo atado ao outro são os chamados por Louis Althusser de Aparelhos Ideológicos de Estado, como escola, igreja, meios de comunicação para as massas. Esses aparelhos teriam a função de promover as ideias dominantes à condição de ideias de todos. Por essa via, o sentido que se atribui ao mundo, às coisas, seria assim resultado dessa promoção das ideias da classe dominante, ou as ideias que servem à dominação, como se fosse a forma de pensar, ou o que pensa, todo o grupo. Cultura, assim, seria o resultado do esforço para manter as relações de produção capitalistas, na condição de superestrutura ideológica.

Foi exatamente esse aspecto o focalizado por Williams de acordo com Hall (2008). Em *The Long Revolution*, Williams sugere concepções para a formação de um novo conceito de cultura sob duas maneiras diferentes de percebê-la: a cultura como uma soma de descrições disponíveis pelas quais as sociedades dão sentido e refletem suas experiências comuns e a cultura como prática social.

De acordo com Hall (2008), a segunda concepção tem o caráter mais antropológico e enfatiza o aspecto de cultura que se refere a qualquer atividade social. Para ele, esta concepção reduz a definição, já que concebe cultura como um modo de vida global. O autor considera mais adequada a primeira concepção – soma de descrições disponíveis pelas quais as sociedades dão sentido – visto que nesta o modo de vida se apresenta de forma integrada. Williams, para Hall (2008), dirige o seu argumento contra um determinismo econômico ao desenvolver um conceito interacionista radical de cultura como “padrões subjacentes que distinguem o complexo das práticas numa sociedade específica em um determinado período são forma de organização características que embasam a todos e que, portanto, podem ser traçadas em cada uma delas” (HALL, 2008, p. 137).

Se a sociedade capitalista fundou-se em formas de exploração que são ao mesmo tempo econômicas, morais e culturais, o modo de produzir, dirá Thompson (Hall 2008), será percebido também como cultura. Porém, a cultura não é apenas um reflexo, uma sobredeterminação do econômico, é uma “forma comum de atividade através da qual os homens e mulheres fazem história”. Hall (2008, p. 141-142). Nesse sentido, cultura é experiência, mas também é modo de vida inserido em uma luta de classes, o que pressupõe uma luta entre modalidades culturais.

A palavra cultura passa a ser pensada – vinculada às transformações históricas – como um conjunto de juízos, de decisões disponíveis ao indivíduo estabelecido em uma determinada sociedade a conferir sentido e refletir experiências comuns a todos. Por essa forma de pensar, cultura, a entremear toda a sociedade, ganha uma dimensão sem a qual as transformações históricas, passadas e presentes, se dão.

Esse reposicionamento das ideias de Marx vai conferir novas possibilidades de percepção do cultural que vão ser tomadas por diversas categorias sociais, a fim de desenvolver um amplo campo epistemológico em torno de si na condição de participante (sempre como grupo), de envolvido no processo histórico, fundamentando o próprio lugar.

Se a sociedade é formada por diversas categorias sociais, cada categoria reivindica o seu olhar sobre o social, o seu reposicionamento enfrentando, combatendo

uma forma hegemônica de ser percebido. Para que isso se dê, os ideais de democracia são revistos saindo de uma possibilidade de consolidação da dominação mais firmemente do que o absolutismo, como já pensara Marcuse (1982, p. 18), para a condição de construção de uma sociedade mais justa: primeiro pela própria participação dos envolvidos na prática intervencionista dos militantes, mas também pela teorização desses elementos culturais responsáveis por ressignificar os valores das diversas categorias de que se compõe a sociedade. Fazê-lo significa buscar equilíbrio de forças, para construção, enfim, de uma sociedade que abarque o conjunto que a forma. Os Estudos Culturais acabam por se tornar essa área de estudos em diversas partes do mundo no século XX, responsável por fundamentar diversas áreas do pensamento cuja ideia de modificação social é latente.

Na Alemanha, de acordo com Souza (2005, p. 64), ainda no começo do século XX, o Instituto de Pesquisa Social, por meio de pensadores como Walter Benjamin, Max Horkheimer, Hebert Marcuse e Theodor Adorno desenvolvem o conceito de Indústria Cultural.

Na Itália, Antônio Gramsci também está interessado em estudar cultura popular compatibilizando a teoria com a prática, ao propor o que chamou de práxis cuja intenção é voltada à transformação social (SOUZA, 2005, p. 64).

Na França, Roland Barthes começa a pensar cultura a partir da noção do linguista suíço Ferdinand de Saussure de significante e significado. Contudo, Barthes vai efetivar uma virada epistemológica ao atribuir essa noção a objetos como roupa, fotografia, espetáculos, alimentação, posição que permite ampliar o escopo inicial do significado de cultura. Também na França, tanto Michel Foucault – que realiza estudos sobre a loucura e a sexualidade num claro propósito de ampliar a percepção sobre a formação da subjetividade e os desdobramentos da crítica efetivada ao logo-fono-etnocentrismo – como Jacques Derrida, com a proposta da desconstrução, serão autores caros aos Estudos Culturais, repensando as relações de poder que permitem tanto ao teórico quanto ao ativista agir em prol de uma sociedade mais justa e igualitária em termos de direitos (SOUZA, 2005, p. 64).

Foucault, nesse sentido, nos ensina que o termo “indivíduo” designa simplesmente uma entidade humana (física, afetiva, cognitiva), enquanto “sujeito” compreende a forma cultural toda em que o indivíduo se torna um ente social através de práticas e discursos – um sujeito capaz de se perceber no literário que também lhe diz. Entretanto, para isso, voltando ao literário, é preciso percebê-lo não como parte da alta cultura, ou do que as elites entendem como cultura, mas como parte da instância da formação de percepção de alguém que se coloca de igual para igual na relação com

o outro, já que partilha no coletivo as próprias referências e não apenas as compreende ou as deseja.

A subjetividade, assim, seria forjada nas relações entre os indivíduos historicamente localizados, em luta pela manutenção da vida: desde as condições básicas até a luta pela manutenção dos hábitos e costumes que vão, por exemplo, da culinária ao sagrado sem implicar nisso uma ordem hierárquica.

Para tal, não se pode forjar essa subjetividade sem reconhecer a participação dos envolvidos que, ao atualizar a forma de participação na construção social, colocam no espaço público quem é. É desse espaço público que não nega a luta dos envolvidos que se faz o que queremos chamar de democracia, numa também atualização do sentido dessa palavra para o contemporâneo.

Uma ilustração. Em conferência anual da Ted Global ocorrida em Oxford, no Reino Unido, em julho de 2009, a escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie afirmou:

[...] quando comecei a escrever, por volta dos sete anos, histórias com ilustrações em giz de cera, que minha pobre mãe era obrigada a ler, eu escrevia exatamente os tipos de histórias que eu lia. Todos os meus personagens eram brancos de olhos azuis. Eles brincavam na neve. Comiam maçãs [...] Eu nunca havia estado fora da Nigéria. Nós não tínhamos neve, nós comíamos mangas. Meus personagens também bebiam muita cerveja de gengibre porque as personagens dos livros britânicos que eu lia bebiam cerveja de gengibre. Não importava que eu não tivesse a mínima ideia do que era cerveja de gengibre (ADICHIE, 2009).

Chimamanda Ngozi Adichie chama a atenção para o que ela denominou de “o perigo de uma história única”, em que a construção da subjetividade se dá com referenciais impostos de tal forma que o indivíduo se vê compelido a participar da sociedade com uma identidade estranha a si mesmo.

Os Estudos Culturais, de acordo com Souza (2005, p. 64) – em suas duas principais vertentes, a saber, a linha britânica, interessada nos estudos das diferenças sociais produzidas pela atual estratificação cultural, e a linha estadunidense, voltada para a percepção da heterogeneidade cultural decorrente das distinções entre gênero e etnia –, têm como propósito pensar a questão cultural e relacioná-la às atividades diversas empreendidas por qualquer indivíduo da sociedade contemporânea. Por isso, interessa-se por saber, de acordo com Culler (1999, p. 49), de que forma “as produções culturais operam e como as identidades culturais são construídas e organizadas, para

indivíduos e grupos, num mundo de comunidades diversas e misturadas, de poder do Estado, indústrias da mídia e corporações multinacionais”.

Assim, em função de buscar ampliar o sentido de cultura nas diversas classes sociais bem como nas diversas etnias, efetiva um ataque ao cânone, à noção de cultura hegemônica, produção da classe dominante como valor às demais categorias sociais, reivindicando posições de relevo para a produção marginal e subalterna. E o faz por entender, conforme Souza (2005, p. 66), que há uma arbitrariedade, bem como uma contingencialidade dos critérios que presidem a constituição do cânone.

Efetiva também um ataque à ideia de unidade cultural para propor uma multiculturalidade, em que a diversidade das forças de interação nos processos tanto culturais como sociais minoritários atua. Como pensar em unidade cultural em um ambiente em que há migrações, o que resulta em um hibridismo cultural resultado da diáspora de alguns grupos, diluindo a noção de limite para adotar a noção de fronteira? Em um processo de desterritorialização, não há como construir uma unidade cultural hegemônica sem eliminar diferenças. Os Estudos Culturais se voltam para essas noções que decorrem de uma postura em prol de uma sociedade que se globaliza e se encontra tecendo um caldo cultural múltiplo.

Em função dessa posição, ataca também a noção de identidade, que passa a ser vista como construção decorrente das transformações sociais, por isso questiona, de acordo com Souza (2005, p. 64), a noção de unidade propondo a multiplicidade; a noção de semelhança propondo a diferença; a noção de mesmo, propondo a de outro.

Efetiva também um ataque à noção de especialidades dos saberes, cujo propósito é a tomada e manutenção do poder, ao demonstrar uma neutralidade aparente entre as disciplinas. À noção de especialização de saberes, os Estudos Culturais propõem a inter-, pluri-, multiplicidade de saberes que se cruzam.

Logicamente essa posição dos Estudos Culturais encontrará, por um lado, resistência em diversas áreas do saber; não seria diferente com a literatura tradicional, centrada no cânone que se institui como parâmetro de realização da arte da palavra. Mas, por outro lado, consegue uma ampla adesão do pensamento feminista cuja pauta está vinculada à teoria pós-colonial, à literatura comparada, à teoria queer, aos estudos da produção de gays e lésbicas.

O feminismo, em uma das configurações do movimento, busca nos Estudos Culturais um encontro cujos propósitos ampliam-lhe a condição de se pensar teoricamente, o que vai acontecer apenas nos anos 70, de acordo com Lobo (2000, p.

184): “O feminismo, que se iniciou na década de 1960, realizando importantes conquistas sociais, passou a encontrar seu instrumental teórico dez anos depois”.

Mas o que parece ser uma narrativa linear ganha contornos: a escola de Yale nos Estados Unidos, nos anos 70, sob influência de Jacques Derrida, tece sérias críticas aos pressupostos metafísicos, no plano da linguagem, em confronto com a escola psicanalítica francesa, com, em especial, Julia Kristeva, Hélène Cixous e Luce Irigaray, que valorizam a linguagem relacionada ao corpo da mulher, numa concepção lacaniana dos pensamentos de Freud. Mas, nos anos 80, há um enfoque à necessidade de se efetivar a criação de um Cânone de autoria feminina.

De fato, não se pode por meio de uma linha reta traçar a história de luta das mulheres por uma posição digna na sociedade (em igualdade de condições com o homem) seja oriental seja ocidental. A história humana é cercada de fatos que desafiam a hegemonia patriarcal tecendo rupturas do lado de dentro dessa força que se assenhora da vida da mulher com o intento de mantê-la na condição de subalternidade.

No Brasil, por exemplo, há mulheres de todas as categorias sociais construindo um desenho não linear em relação à própria história e à conseqüente história das mulheres: dentre as mulheres que compõem esse quadro, está, por exemplo, Hilária Batista de Almeida, a Ciata, ou Tia Ciata. Nascida por suposto em 1854, na Bahia. Transfere-se para o Rio de Janeiro, 20 anos mais tarde. É iniciada no Candomblé ainda na Bahia. Líder religiosa, negra:

Tia Ciata, sacerdotisa do candomblé é, ao mesmo tempo, a festeira que transformou a sua casa em um ponto de encontro para que, em torno de quitutes variados, músicos (profissionais e amadores) e compositores anônimos se reunissem para trocar informações e configurar, a partir dessas trocas, a gênese do que seria a base do modo carioca de se fazer o samba. João da Baiana, Pixinguinha, Sinhô, Donga, Heitor dos Prazeres e tantos outros, conviveram intensamente no endereço mais famoso da história da música do Rio de Janeiro (SIMAS, 2015).

Trata-se de uma mulher que, em uma sociedade escravagista, patriarcal, posiciona-se na condição de líder espiritual rompendo de dentro a cultura do patriarcado, não sem muita negociação, certamente. É uma exceção com certeza, uma nota dissonante. Mas que permite pensar a história das mulheres rompendo a perspectiva dominante a partir de um lugar, seja de fé ou do posicionamento que assume como negociante (fazia e vendia quitutes).

Por isso, embora ao se fazer o que Kalpana Nehere (2016, p. 03-20) faz: uma revisão sobre o pensamento feminista, o que se pode observar não é uma história linear, pelo contrário, é uma história cheia de percursos, de pequenas batalhas ganhas e perdidas no dia a dia. O feminismo construiu o próprio discurso a partir da concepção hegemônica ocidental, baseado nas dicotomias do masculino/feminino, portanto, no sentido do linha reta. Nehere (2016, p. 03-20), mesmo falando a partir da Índia, calca a revisão do feminismo nas três ondas: a que vai do século XIX ao começo do século XX, com destaque para a luta em prol do direito de votar – sufrágio das mulheres –, direitos trabalhistas e educacionais às mulheres; o período chamado de segunda onda, que ocorre dos anos 60 até os anos 80, com ênfase no direito à não distinção de características em decorrência do gênero como a desigualdade das leis, bem como as desigualdades culturais, e como o papel da mulher na sociedade; e o que foi considerada a terceira onda: fim da década de 1980-começo da década de 2000, vista tanto como uma continuação da segunda onda quanto como uma resposta às falhas nela percebidas. Mas, o que se observa é: no meio da linha reta, curvas sinuosas que desenharam muito mais do que o ocidente letrado conseguiu mostrar: mulheres construindo posições, vendo seus esforços derrubados, e mais luta sendo empreendida. Não se alcançaria a atual condição de estudos feministas sem a noção de que, para além da escrita coesa e organizada de uma história do patriarcado, tem-se nos movimentos reivindicatórios de posicionamento das mulheres por direitos igualitários, uma multiplicidade de sons que precisam ser ouvidos em nome de outra forma de construir a história das mulheres.

Nesse sentido, há uma inegável contribuição dos Estudos Culturais ao pensamento feminista, de acordo com Lobo (2000, p. 184). Trata-se de Gayatri Spivak, uma indiana de Bengali radicada nos Estados Unidos desde os 19 anos. A sua pesquisa é importante para que isso ocorra. É a partir da ruptura das dicotomias ocidentais que posicionam a mulher como o Outro do homem que Spivak renova a perspectiva dos estudos feministas atuais ao desafiar os discursos hegemônicos por meio da contribuição de Karl Marx, Antônio Gramsci e Jacques Derrida, em confronto direto com o pensamento das francesas Kristeva, Itigaray e Luce Cixous.

Spivak, segundo Lobo (2000, p. 185), tem procurado pensar o feminismo a partir da própria condição de indiana, imigrante, em um país colonial: interessa-lhe o lugar de fala da mulher subalterna que, ao perguntar-se “Quem Sou?”, não quer como resposta a condição de Outro do homem. Para isso, propõe uma forma de intervenção que mobiliza a teoria em função de uma prática modificadora, mas também que vê nas práticas modificadoras condições para se construir uma teoria adequada à mulher. Se a teoria normatiza a prática e a prática possibilita construir uma teoria é preciso

promover uma interrupção radical da prática pela teoria e da teoria pela prática, o que Spivak vai chamar de interrupção genuína.

No Brasil, de acordo com Lugarinho (2001, p. 36-37), a discussão da produção literária feminina inicia-se nos anos 80 após, por um lado, o abandono do paradigma estruturalista, e, por outro, a relevância que assume a teoria dos gêneros, proveniente da integração entre disciplinas como Linguística, Psicologia, Filosofia e Sociologia. A preocupação dos pesquisadores passa a ser a mulher na condição de representação (objeto do discurso), mas fundamentalmente na condição de sujeito do seu discurso. A perspectiva desconstrucionista, cuja metodologia possibilita perceber o mundo “no fulgor dos sentidos que prolifera por todos os objetos” (LUGARINHO, 2001, p. 38), vai permitir a revisão da tradição literária “compreendida como masculina, heterossexual, cristã, burguesa e branca” (LUGARINHO, 2001, p. 37).

De acordo com Lugarinho (2001), nos EUA, o “Translator Preface” de *Of Grammatology* de Jacques Derrida, feito por Gayatri Spivak, abriu a perspectiva para transformar a teoria em munição política em uma sociedade de fortes bases tradicionais de democracia original e genética que no máximo seguia o modelo inglês dos estudos culturais: “O pensamento de Gayatri Spivak, certamente, é a base teórica que conjuga a desconstrução de Derrida e os diversos estudos de base sociológica que fomentam a teoria nos últimos 30 anos” (LUGARINHO, 2001, p. 39). A mecânica para tornar a teoria munição foi dada por Spivak: ampliar o contexto ao ilimitado. Assim, “qualquer ponto de observação passa a ser considerado por uma crítica, relativizando os sentidos previamente dados” (LUGARINHO, 2001, p. 39):

Assim, uma crítica feminista, por exemplo, passaria a ser compreendida como válida e capaz de colocar em xeque quaisquer discursos autoritários. A sua existência e constituição seria eficaz para desconstruir o discurso do poder e o relativizar. Nesse aspecto o desconstrucionismo tornou-se a base filosófica da política de direitos humanos e de uma política social (LUGARINHO, 2001, p. 39).

Ao questionar a capacidade da teoria revolvendo o edifício autocrático da Sociologia da Cultura e da Literatura, Spivak, de acordo com Lugarinho (2001), efetiva uma virada epistemológica. Fazê-lo coloca em xeque a capacidade da teoria tradicional de dar conta do posicionamento que as minorias no terreno dos movimentos sociais estavam construindo para si. Se as análises binárias reduzem a capacidade de o analista perceber o seu objeto, o problema estava justamente nessa base de pensar pautada no binarismo. Para provocar o núcleo duro dessa percepção, seria preciso fazer o movimento de observar a repressão usada, por exemplo, para posicionar um objeto ao

centro. Esse movimento provoca sentidos gerados à margem. É a diferença nesse objeto à margem que interessa à teoria não tradicional, não binária, a teoria do excêntrico. Spivak, nesse aspecto, contribui para realizar uma crítica à cultura que ao ser feita abre espaço para que grupos tradicionalmente marginalizados, como os *gays* e as lésbicas, possam ser pensados não por meio de uma mimetização da sexualidade dominante, mas a partir de suas diferenças como lugar de mundo. O lugar de produção dos discursos heteronormativos naturaliza uma produção cultural posicionando-a como o conhecimento, a verdade sobre o conjunto social. Mas ao observar como são forjados esses discursos heteronormativos, também se observa a produção discursiva do esquisito, do queer.

De acordo com Lugarinho (2001), Eve Sedgwick é uma das responsáveis pela constituição dos estudos *gays* e lésbicos na Universidade Estadunidense. E o faz ao problematizar os estudos feministas dos anos 70, que desconsideram a natureza da diferença desses sujeitos. A teoria dos gêneros não mais dá conta dos estudos que implicam *gays* e lésbicas. A teoria queer nasce nesse cenário: “a teoria queer tenta dar conta nitidamente do excêntrico em termos de gêneros à medida que parte do princípio de que a orientação sexual difere da identidade sexual e da própria sexualidade biológica” (LUGARINHO, 2001, p. 40-41):

A teoria queer aprofunda as relações possíveis entre as identidades *gays* e lésbicas e a cultura construída em torno de conceitos como normal e natural – isto é, problematiza e desconstrói os conceitos de identidade, a partir da constituição de um sujeito queer, definido através de sua etnia, classe social, ideologia política religião etc. Em vista disso, a tônica de sua análise reside no fato de congregar toda uma comunidade que se opõe, de diversas maneiras, à identidade heterossexual dominante na cultura (LUGARINHO, 2001, p. 40-41).

Os grupos socialmente marginalizados, como os *gays* e lésbicas, não reconhecidos pela cultura dominante e cuja produção e representação é vista como subproduto, vai encontrar nos estudos pós-estruturalistas e pós-coloniais, pela noção de diferença, um lugar como sujeito de fala a ocupar o espaço público a partir da sua diferença.

Referências

ADICHIE, Chimamanda. N. **The danger of a single story**. Transcrição no idioma original disponível em: http://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript. Versão em português disponível em:

http://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript?language=pt-br. Acesso em: 04 fev. 2019.

CULLER, Jonathan. **Teoria Literária**: uma introdução. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca, 1999.

EGGENSPERGER, Klaus. Estudos Culturais e Literatura. **REVISTA X**, Paraná, n. 2, p. 51, 2010.

FONSECA, M. A. Michel Foucault e a constituição do sujeito. **YouTube**, [S.l.], 2003. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=SZuJ5OOp1Nc&playnext=1&list=PL62FC69B808FD1AE4>. Acesso em: 10 jul. 2018.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Organização de Liv Sovik, tradução de Adelaine La Guardia Resende et al. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

JR. PONTES, Geraldo. Os estudos culturais e a crítica literária no Brasil. **Revista Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 44, out./dez. 2014.

LOBO, Luiza. A teoria e a prática feministas. In: **Fronteiras Imaginadas**: cultura nacional, teoria internacional. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001, p. 183-199.

LUGARINHO, Mário C. Como traduzir a teoria queer para a língua portuguesa. **Gênero**, Niterói, v. 1, n. 2, p. 33-40, 2001.

ROMAO, Luiza. **Coquetel Motolove**. São Paulo: Selo Burro, 2014.

MARCUSE, H. **A Ideologia da Sociedade Industrial**: o homem unidimensional. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MEDEIROS, Rosângela Fachel. Quem tem medo dos estudos culturais? **Organon (Revista do Instituto de Letras da UFRGS)**, Rio Grande do Sul 2008.

MOSEER, Walter. Estudos Literários, Estudos Culturais reposicionamento. **Revista Literatura e Sociedade**, São Paulo, v. 3, n. 3, 1998. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/lis/issue/view/17>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

NEHERE, Dr. Kalpana P. The Feminist Views: A Review. **Feminist Research**, Maharashtra, India, 2016. Disponível em: <http://www.gathacognition.com/article/gca2/the-feminist-views:-a-review?show=abstract>. Acesso em: 20 fev. 2019.

SIMAS, Luiz Antonio. **A casa da Tia Ciata**: espaço de cultura. Disponível em: <http://www.radioarquibancada.com.br/site/casa-da-tia-ciata-espaco-de-cultura/>. Acesso em: 03 mar. 2019

SOUZA, Roberto Acizelo de. Estudos Culturais: Descrição de um Conceito e Crítica de sua Prática. **Revista Matranga**, n. 17, p. 63-70. Disponível em: <http://www.pgletras.uerj.br/matranga/matranga17/matranga17a05.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2019.

SOUZA, Eneida Maria de. A teoria em crise. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, n. 4, p. 22, 1998.

A casa está tomada – o terror intermidiático e *glitcheado* na websérie *Limbo*

Rosângela Fachel de Medeiros*

Disseram que eu tenho de me acostumar, que é uma casa velha e que há ruídos...
Limbo (2018), Nicolás Britos.

Os intrusos estão partindo, mas outros virão. Às vezes, nós os sentiremos. Outras vezes, não.
Os outros (2001), Alejandro Amenábar.

As constantes inovações tecnológicas no âmbito das comunicações e das audiovisualidades incidem diretamente sobre nossas formas de contar histórias. Novas tecnologias fazem emergir novas formas de narrar, as quais, como já dizia Marshall McLuhan (1974), não descartam as antigas, com as quais seguem conectadas e em constante interferência, mas a partir delas e em conexão com os novos ecossistemas midiáticos reconfiguram suas estruturas e linguagens. Um formato emergente na contemporaneidade é o das webséries, narrativas ficcionais ou documentais seriadas criadas para serem exibidas na internet, sobretudo, no Youtube. Realizadas e difundidas com baixo orçamento e de maneira independente, graças às possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, as webséries surgiram como uma alternativa de enfrentamento à crise do setor audiovisual.

Apesar de diretamente derivadas das narrativas seriadas audiovisuais – cinematográficas e televisivas –, as webséries são um novo formato, destinado a um novo público e transmitido em novo meio. Nesse sentido, apresentam especificidades oriundas de sua própria natureza enquanto produto destinado à internet: um formato ágil, hipertextual, orientado para um consumo rápido e viral, e, por isso, geralmente, com capítulos de curta duração. Conforme o pesquisador espanhol Jesus Segarra-Saavedra (2016), o público das webséries é majoritariamente formado por jovens multitelas, que vão além dos computadores, consumindo conteúdos em diversos tempos e lugares. O sucesso crescente dessa fórmula vem fazendo com que, aos poucos, o formato seja incorporado pelo sistema e circuito comercial. Se isso, por um lado, é

* Doutora e Mestra em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS/CAPES). Professora visitante do Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL).

E-mail: rosangela fachel@gmail.com

importante no âmbito profissional do mercado audiovisual, por outro pode impactar na liberdade criativa.

Neste artigo proponho reflexões acerca de algumas relações intertextuais e intermediáticas despertadas pela websérie *Limbo* (Argentina/Espanha, 2018), buscando entrecruzar questões referentes ao seu conteúdo e a sua forma, e atentar às especificidades do gênero e à maneira como a narrativa se volta para sua própria midialidade e meio – internet, plataformas e aparatos de comunicação: computadores e celulares, realizando uma inovação na linguagem audiovisual, que, por sua vez, instiga reflexões socioculturais. E, para isso, precisarei dar *spoilers*.

Encerrados em frente às telas

O roteiro de *Limbo* (2018), escrito por Nicolás Britos, nasceu em resposta a um edital para webséries lançado, em 2017, pelo *Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales* (INCAA), da Argentina, e foi pensado dentro do orçamento estabelecido pela convocatória. Após a seleção do projeto, que previa a presença de dois personagens espanhóis, o roteirista e o produtor Mario Levit partiram em busca de uma produtora espanhola para participar do projeto. A websérie foi, então, realizada em coprodução pelas companhias *Cruz del Sur Cine*, da Argentina, e *Aquí y Allí Films*, da Espanha, com a colaboração do Instituto Nacional de Cinema e Artes Audiovisuais (INCAA), da Argentina, junto à Televisão Espanhola (RTVE). A direção da produção ficou a cargo de Fabián Forte¹, reconhecido roteirista e diretor argentino no campo do cinema de gênero e com grande experiência no cinema comercial, que já havia trabalhado com Nicolás Britos² em *El muerto cuenta su historia* (2016). Posteriormente, o conteúdo da websérie foi reeditado como longa-metragem, sendo, também, lançado e disponibilizado na internet³.

¹ Em 2003, realizou seu primeiro longa-metragem, *Mala carne*, dirigindo em seguida *Celo* (2007), *Malditos sean!* (2011), *La corporación* (2012), *Socios por accidente* (2013), *Socios por accidente 2* (2014), *El muerto cuenta su historia* (2016), *Cantantes en guerra* (2017) e *Cosa e Mandinga* (2019). Foi nomeado ao Cóndor de Plata na categoria de Melhor Roteiro Original por *La corporación*, que também foi indicado a Melhor Filme na Competição Argentina do Festival Internacional de Cine de Mar del Plata.

² Antes de *Limbo*, Britos foi roteirista das séries *Dos por una mentira* y *Nafta súper*, de Nicanor Loreti, e *La casa*, de Diego Lerman. No cinema, participou em *Kryptonita* e foi co-roteirista de *El muerto cuenta su historia*.

³ Tanto a websérie quanto o longa-metragem ainda estão disponíveis no site da Playz e em seu canal no Youtube. A websérie *Limbo* está disponível na plataforma Playz, do canal da Televisão Espanhola (RTVE), destinado ao público jovem: <https://www.rtve.es/playz/limbo/>. A versão editada como longa-metragem pode ser assistida no canal do Playz no Youtube:

Conforme aponta Forte, a escolha pelo gênero websérie responde ao sucesso do formato e a seu engajamento com o perfil de consumo de conteúdos dos *milleniuns*, com suas múltiplas abas abertas nas telas e acostumados a assistirem a produções de entre oito e dez minutos de duração. Levando em conta essas questões, a websérie *Limbo* foi pensada em oito capítulos de, aproximadamente, sete minutos cada (ATRAVESSADOS, 2020). Não mais que o tempo de uma viagem de uma estação de metrô a outra, como salientou o produtor da websérie, e foi pensada para ser assistida em qualquer lugar, utilizando qualquer aparato.

A trama de *Limbo* gira em torno de três personagens que interagem, presencial e remotamente, dentro de uma casa. Lidia Ronco/Nenúfar (interpretada por Ingrid García-Jonsson) é uma jovem atriz espanhola que acaba de mudar-se para uma casa grande e isolada na serra de Madrid, recém-comprada do argentino Wally Santana (interpretado por Demián Salomón), antigo dono e herdeiro da propriedade, que a vende para voltar à Argentina. Adaptando-se à nova moradia, Lidia entra em contato com Wally, que conhecera rapidamente ao assinar o contrato de compra, para perguntar como abrir uma porta que parece trancada, mas para a qual não há chave. A partir dessa ligação, eles passam a manter conversas diárias via chamadas de vídeo pelo Skype. E, apesar das constantes falhas de conexão (*glitches*), essa aproximação se transforma em uma relação amorosa a distância. Mas esse romance será perturbado pela presença inesperada do antigo namorado de Lidia, Rodrigo (interpretado por Eloy Azorín), e por estranhos sons que ela afirma escutar, como se fossem pessoas coabitando a casa em segredo.

O que começa como uma clássica narrativa de comédia romântica – "garota conhece garoto" – logo vai ganhando nuances inquietantes em decorrência dos problemas de conexão e de misteriosos sons e sombras que sugerem outras presenças na casa. Esses elementos instauram suspense e tensão na trama, convertendo-a em um thriller ao estilo "invasão domiciliar" (*home invasion*), que vai se aproximando ao gênero de terror, e cujo final obriga o espectador a reconfigurar tudo o que havia assistido até então.

Conforme anunciado nas primeiras linhas do roteiro⁴, a narrativa se desenvolve totalmente nas telas, sendo contada-apresentada através das telas dos aparatos de

https://www.youtube.com/watch?v=2PIBBWmPjml&t=286s&fbclid=IwAR3e1n1laPi9wVmdRgsDO8D9PC_rpF6vDvCLoyeiQli3YDfZHcGmej8uZ50.

⁴ "Todas las imágenes que vemos son imágenes de pantallas. La pantalla del monitor de una computadora o la pantalla de un celular. El punto de vista nunca sale de esos dos espacios". Britos, Nicolás. Glitch – episódio 1 (versão 04 de janeiro de 2018), p. 1. Roteiro, gentilmente, disponibilizado pelo autor, Nicolás Britos, para a realização deste artigo.

comunicação – computadores e celulares – utilizados pelas personagens, que estão o tempo todo olhando para as telas.⁵ Essa perspectiva temática e narrativa centrada nas novas tecnologias da comunicação e em suas implicações contemporâneas aproximam *Limbo* da série inglesa *Black Mirror* (2011-2019), criada por Charlie Brooker, celebrada, justamente, por provocar a discussão e a especulação ficcional acerca dessas questões. No entanto, *Limbo* dá uma volta mais ao formato ao propor essa reflexão por meio de uma imersão narrativa intermediática, mesmo que simulada, na própria tecnologia que discute.

A interface como tela – quando diegese e extradiegese convergem

Logo no primeiro frame da websérie percebemos que a tela da narrativa simula a tela de um computador. Nessa tela é espelhada a tela rachada de um celular que está sendo acessado remotamente por alguém não identificado, que vasculha o álbum de fotos e acaba por deletar algumas. Em seguida a essa sequência, o título da websérie – *Limbo* (Figura 1) – surge na tela por meio de uma composição – visual e sonoramente – *glitcheada*.



Figura 1 - Tela do espectador - Título da série. QRCode para assistir ao título

Fonte: Captura de tela - *Limbo* "Capítulo 1"

O *glitch*, que chegou a ser pensado como título da websérie, anuncia que essa falha/erro – visual e sonora – será recorrente e decisiva na narrativa. E instaura-se assim uma conexão com a *Glitch Art*, enquanto arte/estética que incorpora e se apropria dos indícios dessa súbita falha/erro (*failure*, *error* e *glitch*) e os ressignifica. O

⁵ Coincidentemente, também, em 2018, essa será a mesma premissa narrativa do filme *Buscando* (*Searching*) de Aneesh Chaganty, inteiramente contado nas telas dos computadores.

glitch é usado em *Limbo* como uma interferência discursiva na narrativa que atua na construção da dúvida e da suspeita que geram o suspense, como fica evidente na fala de Wally para Lidia, no episódio 7: "Cada vez que me perguntas se escutei ou vi algo, justamente, há um corte na conexão"⁶ (transcrito da websérie e traduzido pela autora). Em uma leitura intertextual e intermediática em relação a outras narrativas audiovisuais – como *Poltergeist: O Fenômeno* (*Poltergeist*, 1982), de Tobe Hooper; *O chamado* (*The Ring*, 1998), de Hideo Nakata; *Vozes do Além* (*White Noise*, 2005), de Geoffrey Sax –, em *Limbo* os *glitches* (Figura 2) não apenas podem ser associados à interferência sobrenatural de espectros que habitam e assombram a casa, mas são a própria interface de sua manifestação nas telas.

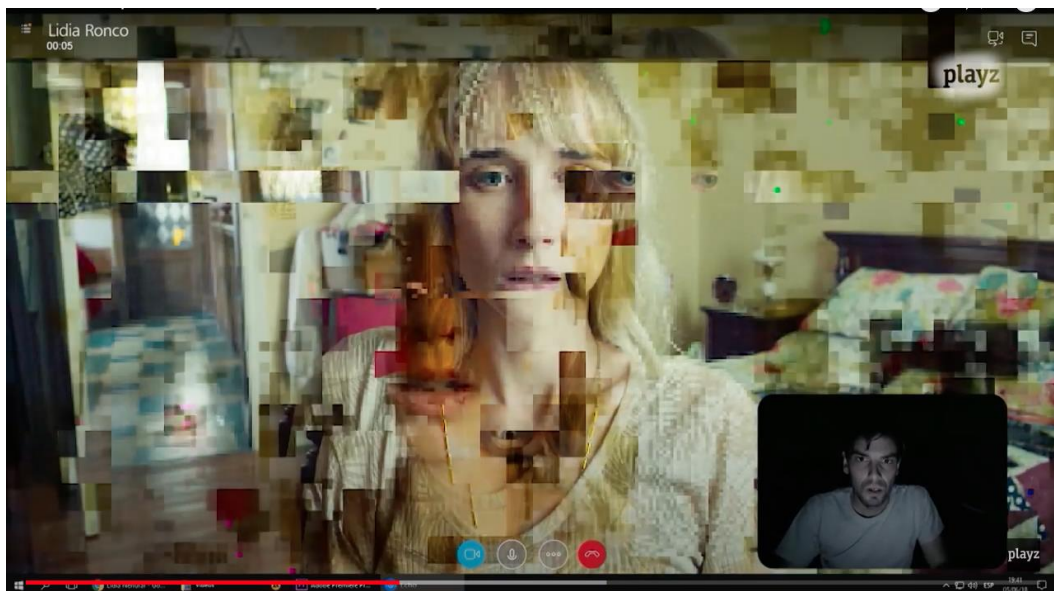


Figura 2 - Tela do computador de Wally, videochamada com Lidia interrompida por *glitch* (falha)

Fonte: Captura de tela – *Limbo*, "Capítulo 1".

Após a apresentação do título da websérie, a tela extradiegética novamente é emparelhada à tela diegética de um computador em que está aberto o perfil de Wally Santana no Facebook. E logo sabemos que é ele próprio que o está acessando, pois justamente está fazendo a postagem do link da música *Twelve O'Clock Shadow* (feat. Miguel Atwood-Ferguson) (2015), de Natureboy Flako. E, em seguida, abre o *messenger*

⁶ "No Lidia. Cada vez que preguntas si escuché o vi algo. justo, siempre se corta."

para responder a uma mensagem de Lidia, começando uma conversa por mensagens de texto, que logo migra para uma chamada de vídeo via Skype.

Essa será a lógica da narrativa, apresentar a tela diegética equiparada à tela extradiegética, num jogo com o próprio meio – plataformas em que é exibida, a Playz e seu canal no YouTube, e formato websérie da narrativa. Assim, ao assistir à websérie em modo tela cheia, o campo diegético e o extradiegético se equiparam, e a interface fictícia adere à interface do espectador. Nesse sentido, é interessante destacar que, diferentemente de outras narrativas que se apropriam de imagens produzidas por computadores e celulares, em *Limbo* são raros os momentos em que alguns desses aparatos aparecem em cena.

No entanto, durante as gravações, os atores simulavam estar em frente às telas de seus aparatos, mas, na verdade, olhavam e interagiam, diretamente, com as câmeras (Figuras 3 e 4), manejadas por profissionais com todo o cuidado de iluminação e de captação de imagem. Foi criada uma estratégia, sem precedentes, de utilização de duas câmeras para que as gravações das conversas fossem realizadas ao vivo e em tempo real e os atores pudessem interagir, vendo e escutando um ao outro.



Figuras 3 - Registro das filmagens de *Limbo*

Fonte: "Web Series 'Limbo' Explores Format's Potential", *Daily Brief Podcast*, 28 mar. 2018. Disponível em: <https://brief.promax.org/content/web-series-limbo-explores-formats-potential>.



Figuras 4 - Registro das filmagens de *Limbo*

Fonte: "Web Series 'Limbo' Explores Format's Potential", *Daily Brief Podcast*, 28 mar. 2018. Disponível em: <https://brief.promax.org/content/web-series-limbo-explores-formats-potential>.

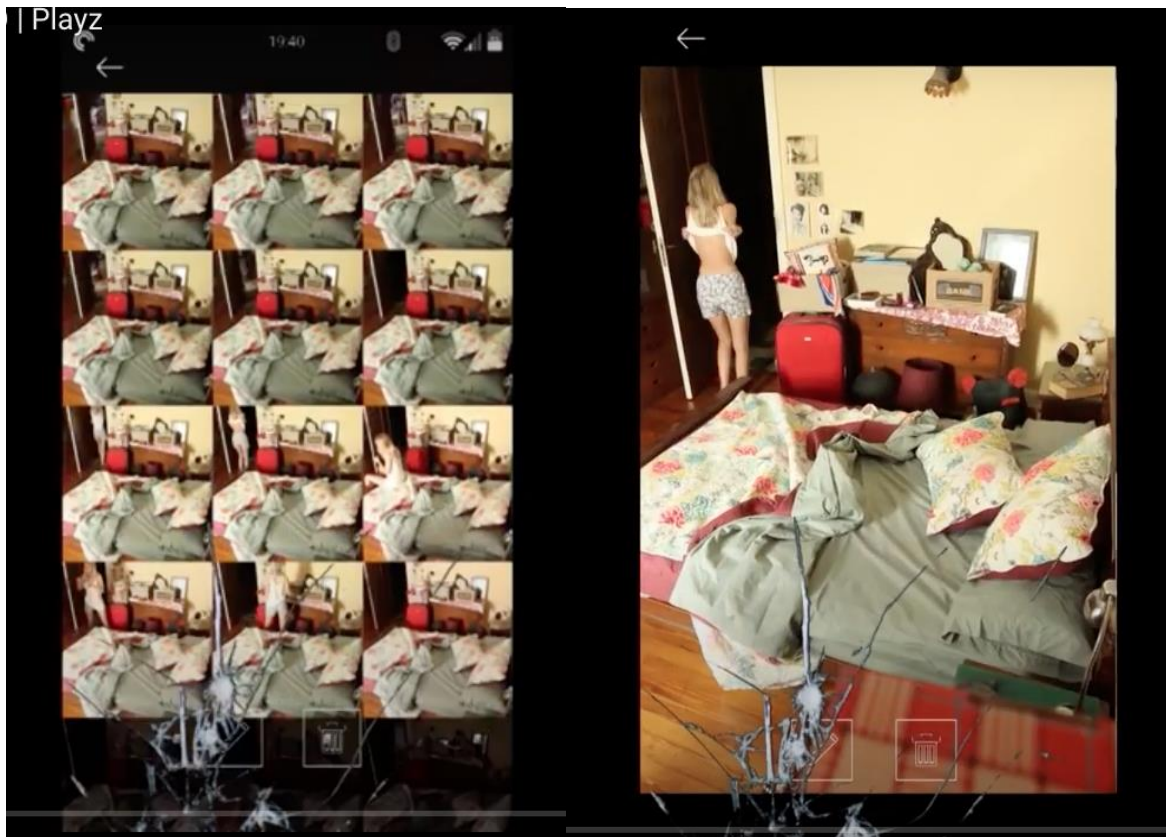
Da mesma forma, todas as demais cenas e ações eram registradas por profissionais, simulando os enquadramentos e movimentos de câmeras de celulares e computadores. Assim, após os oito dias que duraram as filmagens, todo o material gravado foi trabalhado e recriado em pós-produção para simular as telas, o que levou bem mais tempo que as filmagens.

Vigilância intermediática – a violência de gênero no audiovisual como memória para instaurar o horror

Logo na abertura do primeiro episódio fica explícito que Lidia está sendo vigiada voyeuristicamente por meio de aparatos tecnológicos que a registram sem que ela saiba. Na tela de um celular, espelhada na tela de um computador, assistimos alguém acessando sua galeria de fotos, na qual há vários registros do quarto de Lidia, como se fossem realizados pela perspectiva de uma câmera de vigilância posicionada em um lugar alto, que começam a ser abertos, e nos quais podemos ver Lidia em diferentes ações (Figura 5 e 6).

Vale destacar que a perspectiva das imagens geradas por câmeras de segurança/vigilância vem sendo explorada de variadas formas em produções audiovisuais, seja em narrativas fílmicas, como em *Cachê* (2005), de Michael Haneke, na franquia de filmes de terror *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2007), criada

por Oren Peli, e na série *Pessoa de interesse* (*Person of interest*, 2011-2016), criada por Jonathan Nolan; seja pela utilização e apropriação dessas tecnologias por artistas visuais, como no projeto *Faceless* (2007). Mas, além de ressignificarem a própria natureza dessas imagens e de suas tecnologias ao inseri-las em um outro contexto (narrativo, artístico), expandindo o próprio campo da linguagem audiovisual, essas produções colocam em discussão a forma como essas tecnologias e suas imagens incidem em nosso cotidiano, dando a ver o crescente apagamento do limite entre público e privado (BAUMAN; LYON, 2014).



Figuras 5 e 6 - Telas do computador de Rodrigo - Galeria de fotos do celular acessada remotamente. Uma das fotos ampliadas

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".

Em sequência a esses registros surgem outros realizados em uma perspectiva diferente por alguém que adentra o quarto à noite, enquanto Lidia dorme. Essa invasão é registrada, também, pela perspectiva anterior (como de uma câmera de vigilância), sendo possível identificarmos uma silhueta masculina, mas essas imagens são imediatamente deletadas pelo observador. Não há uma identificação imediata de quem

está vigiando Lidia, mas, posteriormente, associaremos essa silhueta a Rodrigo, que, como descobrimos ao final, estava o tempo todo escondido na casa, vigiando-a presencial e remotamente. A primeira pista aparece no segundo capítulo, quando Lidia, olhando para uma captura de tela realizada por Wally, percebe o que parece ser uma mão flagrada abrindo uma porta que fica ao final do corredor (Figura 7). A revelação de sua presença acontece apenas no último capítulo quando, confrontando plantas antigas da casa às mais recentes, Lidia descobre uma peça misteriosa escondida entre as paredes.

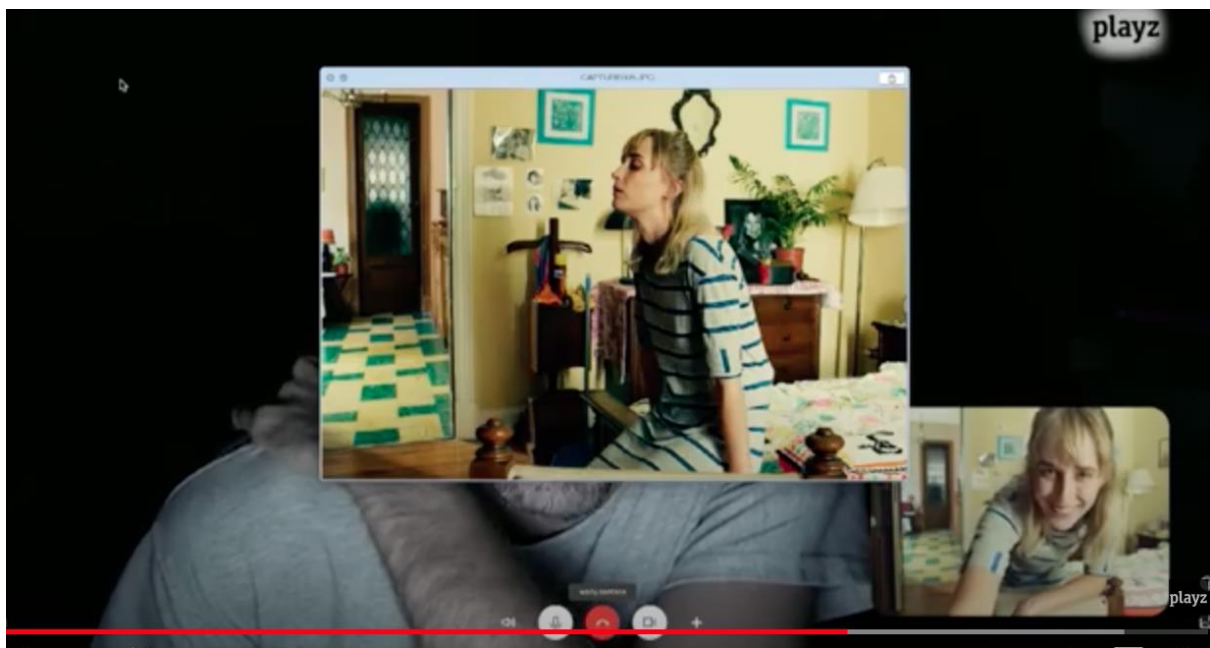


Figura 7 - Tela do computador de Lidia - Lidia olhando a captura de tela realizada por Wally

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 2".

E se, a princípio, Wally tenta dissuadir Lidia da ideia de que há alguém se esgueirando pela casa que teria sido surpreendido pela captura de tela, logo em seguida é ele quem primeiro se dá conta da presença dessa pessoa ao final do corredor (Figura 8) - quando então Lidia, para o seu desespero, sai correndo para flagrar o "invasor", que ela descobre ser Rodrigo.

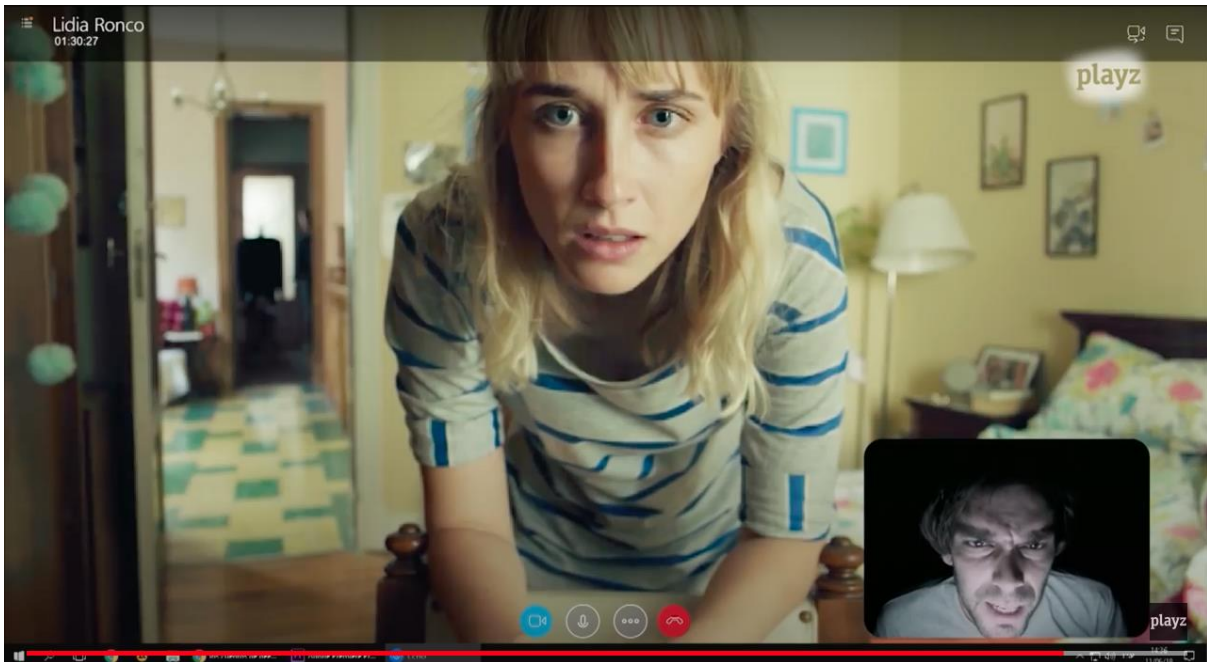


Figura 8 - Tela do computador de Wally - Lidia e Wally percebem um vulto no final do corredor
Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 2".

Após essa primeira aparição, a presença de Rodrigo fica difusa na narrativa (o que será ressignificado ao final), intensificando-se nos últimos capítulos quando, por conseguinte, aparece mais na tela de Wally por meio de e-mails, chats e videochamadas, tentando desestabilizar a relação do novo casal. Nesses contatos, ele diz a Wally que Lidia é instável, manipuladora e que ela o está enganando, apresentando como provas capturas de telas do que seriam conversas dela com ele, nas quais, inclusive, teria acusado Wally de persegui-la e ameaçá-la. Nessas conversas com Wally, Rodrigo tenta descredibilizar Lidia e busca estabelecer um vínculo de camaradagem masculina. E mesmo que Wally coloque em dúvida o que escuta e vê, ele acaba ficando desconfiado e diminui o contato com Lidia.



Figura 9 - Tela do computador de Wally - videochamada com Rodrigo, que compartilha capturas de telas de supostas conversas com Lidia

Fonte: Captura de tela – *Limbo*, "Capítulo 7".

O espectador, por sua vez, vai aos poucos percebendo a presença e o papel de Rodrigo na trama, ao dar-se conta, por exemplo, de que as imagens captadas sem o conhecimento e consentimento de Lidia não podem ter sido produzidas por Wally e tampouco a estamos vendo em seu computador (cada uma das personagens usa um computador diferente). E, no decorrer da narrativa, ao associar essas imagens com os sons e sensações estranhas e suspeitas que Lidia narra a Wally, o espectador vai ressignificando a presença de Rodrigo. Desde sua primeira aparição, esgueirando-se pela casa, quando é revelado pela captura de tela de Wally e diz a Lidia estar ali por preocupação com ela, passando pela forma como fala dela a Wally e como hackeia seu computador, até o último episódio, quando revela toda a sua fúria machista sobre Lidia, a agredindo verbal e fisicamente, a narrativa vai construindo e dando pistas do perfil abusador e violento de Rodrigo. Uma construção – do bom ao mau – recorrente em narrativas cinematográficas e televisivas sobre abuso e violência de gênero – cujo exemplo mais emblemático talvez seja Martin Burney (interpretado por Patrick Bergin) em *Dormindo com o inimigo* (*Sleeping with the enemy*, 1991), dirigido por Joseph Ruben –, que logo é acionada como memória de sentido narrativa e esteticamente.

E é explorando o medo e a angústia crescentes de Lidia em relação à sensação de estar sendo vigiada e aos sons e ruídos que escuta, que a narrativa vai construindo o

suspense e se aproximando ao horror. A websérie ativa, então, diversas memórias de narrativas audiovisuais, nas quais, muitas vezes, há a abordagem da violência de gênero (mesmo antes da existência dessa designação). Desde o gênero de suspense, passando pelo terror psicológico até chegar aos mais viscerais *slash movie*, não são poucas as produções que partem da premissa de uma mulher sozinha em uma casa que é aterrorizada (de inúmeras maneiras), tendo, não poucas vezes, sua sanidade mental questionada.

É o que vemos, por exemplo, em *Teia de renda negra* (*Midnight Lace*, 1960), de David Miller, no qual Kit Preston (interpretada por Doris Day) é aterrorizada em sua casa por misteriosas ligações telefônicas com ameaças de morte, e suas denúncias à polícia, assim como as de Lidia, parecem não ter credibilidade. Em *Limbo*, Lidia menciona, várias vezes, que a estão tomando por louca, e o protocolo dramatúrgico para instaurar esse diagnóstico é acionado – a fala rápida e entrecortada, algumas vezes, com gritos e lágrimas, acompanhada por movimentos corporais agitados, tentando explicar e fazer com que outros entendam e/ou percebam aquilo que para ela é evidente.

Ligações telefônicas foram, também, o mote de *O mensageiro da morte* (*When A Stranger Calls*, 1979), de Fred Walton, no qual a babá Jill Johnson (interpretada por Carol Kane) recebe ligações assustadoras que logo descobre estarem sendo realizadas do interior da própria casa em que estava. Outra camada de memória intertextual que desperta desconfiança em relação à presença de Rodrigo e de Wally na casa, que, como saberemos ao final da websérie, estiveram o tempo todo no interior da casa.

Mas, para além dessas intertextualidades, essas memórias intermediáticas reverberam, também, na *mise-en-scène* da websérie, por exemplo, na forma como são explorados os sons, ruídos e sombras, a profundidade de campo e o subterfúgio da "câmera na mão" em plano selfie – que evoca a estética de *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez – para compor o clima de suspense, tensão e medo, instaurando uma nova camada de sentido a esses elementos com a utilização do *glitch*.

Voyeurismo e interação intermediáticas – o espectador e as telas

Limbo joga, ainda, com o voyeurismo do próprio espectador que, assim como Rodrigo, a tudo assiste sem ser visto, despertando uma estranha familiaridade com a estrutura dos *reality shows*, alicerçada, sobretudo, em nossa escopofilia. Algo que é

sutilmente evocado pela narrativa quando Lidia fala brincando sobre o prazer de Wally em assisti-la varrer o quarto (Figura 10).



Figura 10 - Tela do computador de Wally, videochamada com Lidia, assistindo ela varrer o quarto
Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".

O espectador está o tempo todo assistindo ao que acontece nas telas das personagens. E é assim que vai conhecendo-os, acompanhando o que eles veem e fazem em suas telas – suas interações nas redes de relacionamentos que utilizam, as páginas que visitam e as pesquisas que realizam em buscadores, assim como os programas que utilizam para seus trabalhos (Figuras 11, 12 e 13).

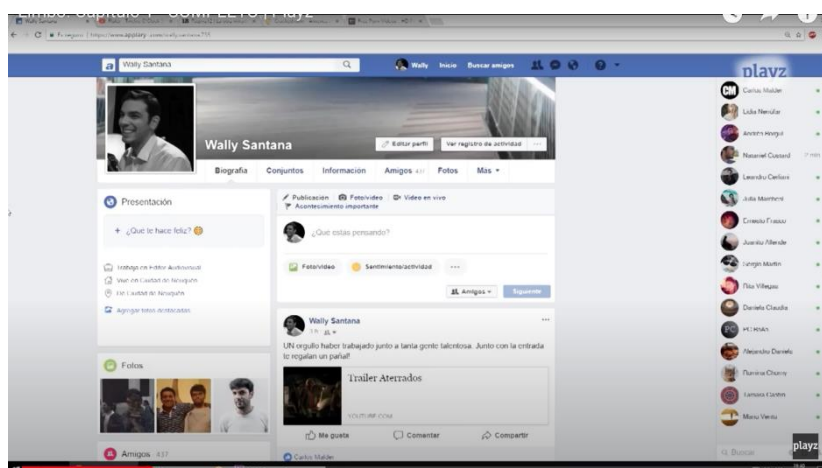


Figura 11 - Tela do computador de Wally acessando seu perfil no Facebook. Link para o perfil de Wally na plataforma: <https://www.facebook.com/wally.santana.735>

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".



Figura 13 - Tela do computador de Wally, programa de edição de vídeo utilizado por Wally, na parte superior direita da tela um trecho do vídeo que está editando. QRCode para o vídeo compartilhado no perfil de Wally no Youtube

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".

Como o espectador só vê e escuta aquilo que as personagens veem e escutam em suas telas, instaura-se uma narrativa em primeira pessoa com alternância entre as perspectivas de Lídia e de Wally. Durante as conversas entre eles, assumimos a perspectiva de Lidia (Figura 14): quando estamos vendo sua tela, Wally aparece em tela cheia e ela própria aparece em uma janela menor sobreposta à imagem de Wally, na parte inferior à direita da tela.



Figura 14 - Tela do computador de Lidia, videochamada com Wally

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".

Da mesma forma, assumimos a perspectiva de Wally (Figura 15) quando estamos vendo a tela dele: Lidia aparece em tela cheia e ele próprio aparece em uma janela menor sobreposta à imagem de Lidia, na parte inferior à direita da tela.

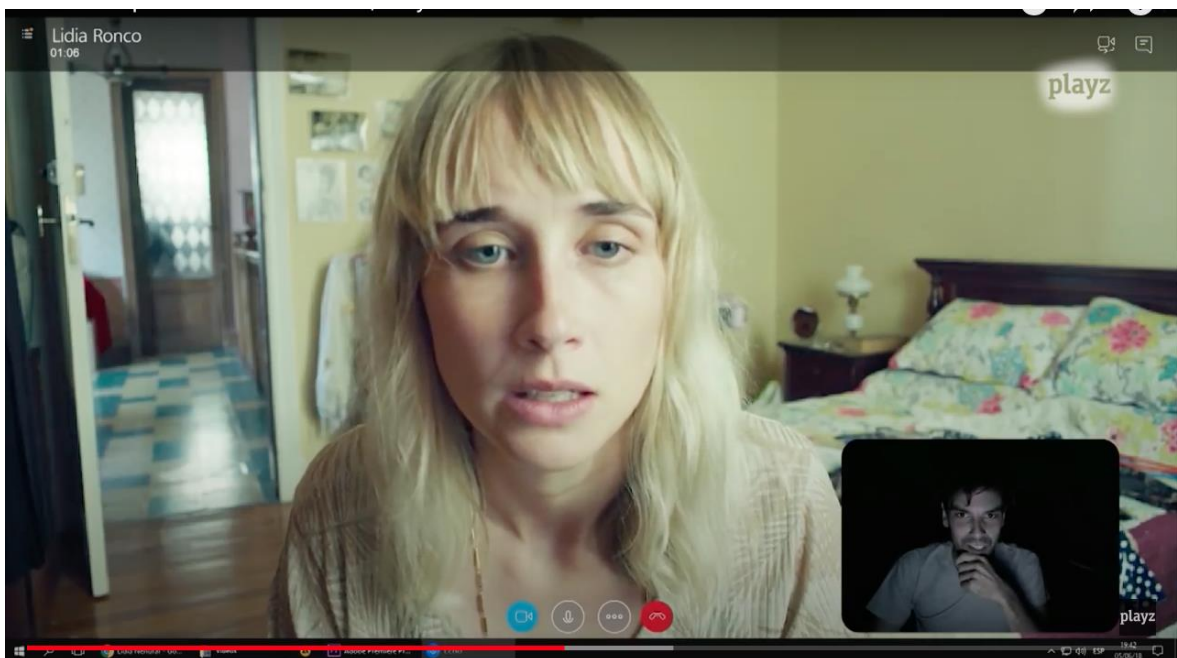


Figura 15 - Tela do computador de Wally, videochamada com Lidia

Fonte: Captura de tela - *Limbo*, "Capítulo 1".

A câmera que assume o ponto de vista de uma personagem não é novidade nas narrativas audiovisuais, mas vem ganhando protagonismo com a popularização de outras formas de narrar em primeira pessoa audiovisualmente. E se, por um lado, essa perspectiva em primeira pessoa faz com que o olhar do espectador fique restrito ao ponto de vista das personagens, sendo usada, tanto no audiovisual quanto na literatura, para produzir empatia e, às vezes, enganar o espectador e/ou leitor, por outro, ao não dar acesso a informações exteriores a esse ponto de vista, a narrativa deixa mais espaço e possibilidades para interpretações. Mas, para além disso, ao apresentar como *diegese* as telas das personagens e suas videochamadas, *Limbo* agrega outras camadas de sentido intermediáticas à imagem da câmera subjetiva como interface.

Primeiro, em relação à própria linguagem audiovisual, uma vez que a forma de as personagens falarem – diretamente para a câmera de seu celular ou computador – é atravessada pela linguagem das "videografias de si", oriunda, sobretudo, do YouTube, e o fato de estarem as duas personagens simultaneamente na tela rompe com a máxima audiovisual do "campo/ contracampo" em cenas de diálogo. O que, em sequência, interfere também na experiência do espectador, pois mesmo que a imagem de uma das personagens esteja maior na tela lhe dando o protagonismo, o espectador pode escolher em qual personagem e por quanto tempo deseja centrar sua atenção. Essa condição já foi bem estabelecida nos vídeos de *gameplay* e de *reactions* – largamente difundidos no YouTube, nos quais em uma mesma tela são apresentadas simultaneamente duas imagens. No caso dos *gameplays*, por exemplo, em tela cheia é apresentado o jogo que está sendo jogado e, na imagem menor, em plano fechado, é apresentado o jogador. Além disso, ao assumir o ponto de vista das personagens em frente às suas telas, o espectador vivencia, em alguns instantes, uma sensação muito similar à da imersão sensorial dos games, que faz com que, automaticamente, esquecendo que está fora da narrativa, tente interagir com a tela *diegética* como se fosse a sua própria tela, querendo, por exemplo, ampliar as imagens ou realizar comandos nos computadores das personagens. Assim como nos games, o sucesso dessa imersão revela a potência da narrativa de fazer com que o espectador se sinta muito envolvido por essa outra realidade (simulada audiovisualmente), capaz de prender e de ludibriar toda a sua atenção e todo seu aparato de percepção, fomentando sua maior participação.

Onde está Wally? – quebra-cabeças intermediáticos

Desde o início da websérie somos levados a pensar que sabemos onde está Wally, mas no desfecho da websérie descobrimos que ele esteve o tempo todo ali, trancado na

pequena peça da casa, cuja existência foi, justamente, o mote da trama. A narrativa começa quando Lidia faz contato com Wally para perguntar-lhe como abrir a porta que dá acesso a essa peça e termina quando ela, finalmente, consegue fazê-lo. Assim, podemos pensar que a escolha do nome – Wally, remetendo intertextualmente à coleção de livros *Onde está Wally* (*Where's Wally?*), do britânico Martin Handford, que desde 1987 fascina gerações de leitores que buscam encontrar o personagem – é uma pista lançada ao espectador para instigar dúvidas a respeito da localização do personagem. Outra pista intermediática da presença de Wally na casa, apresentada em seu perfil no Facebook, é sua participação como editor do filme argentino *Aterrorizados* (*Aterrados* - 2016), de Demián Rugna. Além de ser uma brincadeira de espelhamento, já que Rugna foi o editor de *Limbo* e, inclusive, interagiu com o perfil do personagem na rede social, essa referência instaura um diálogo entre as narrativas e sugere confluências.



Figura 16 - Postagem no perfil de Wally no Facebook sobre sua participação na realização do filme *Aterrorizados*: "Um orgulho haver trabalhado com tanta gente talentosa. Com o ingresso te entregam uma fralda!!". QRCode para o trailer do filme

Fonte: Captura de tela.

No filme de Rugna, os moradores de uma rua começam a ser assombrados por vozes e sons estranhos dentro de suas próprias casas, como vozes que saem do ralo da

pia da cozinha e pancadas que vêm do interior da própria parede. Para aqueles que assistiram a *Aterrorizados*, a casa não é um lugar totalmente acolhedor, mas um espaço que, apesar de familiar, é suspeito e misterioso. Atrás das paredes pode haver alguém.

Mas, antes mesmo do desvelamento de que tanto Rodrigo quanto Wally estiveram o tempo todo escondidos nas entranhas da casa, instaura-se uma perspectiva sobrenatural crescente de outras presenças que habitam a casa e que, aos poucos, estão tomando conta dos espaços, como descreve Lidia em uma mensagem para Wally: "não posso descer ... o primeiro andar está ocupado e acho que já chegaram aos quartos dos fundos do andar de cima..."⁸ (transcrição, traduzida pela autora, da mensagem que se lê na tela na websérie). A forma como essas presenças espectrais vão tomando a casa nos remete a outras memórias intermediáticas, como o filme *Os Outros* (*The Others* - 2001), de Alejandro Amenábar, e o conto "Casa tomada" (1946), de Julio Cortázar, que oferecem novas camadas de sentido à trama da websérie. A lembrança da casa familiar que aos poucos vai expulsando os últimos herdeiros, no conto de Cortázar, reverbera também no filme de Amenábar, que, por sua vez, nos apresenta a perspectiva dos espectros que não podem deixar a casa, condenados, assim como Wally, a um inconsciente limbo familiar até o final da narrativa. Ademais da intertextualidade na trama, estabelece-se ainda uma intermedialidade estética no jogo arquitetônico da *mise-en-scène* centrada na casa e em seus detalhes, sobretudo, nas portas e na possibilidade ou não de trancá-las e de abri-las.

Se, por um lado, o desfecho da narrativa, quando Lidia, finalmente, consegue adentrar a peça da casa que tinha a porta emperrada, encontrando o corpo de Wally em sua cadeira de rodas prostrado em frente à tela do computador, corrobora a perspectiva sobrenatural da narrativa, por outro provoca uma reflexão especulativa acerca da possibilidade de uma extensão/simulação da vida (pós-humana) por meio das tecnologias da comunicação e dos dados que disponibilizamos na internet. Como se Wally, assim como acontece com o Brian O'Blivion (interpretado por Jack Creley) em *Videodrome*, 1992, de David Cronenberg, e com Ash (interpretado por Domhnall Gleeson) no episódio "Be right back" (2013), de *Black Mirror*, escrito por Charlie Brooker, pudesse continuar vivendo para além de seu corpo, graças às tecnologias da comunicação e às informações difundidas através da internet. A ideia, um tanto assustadora, de um limbo virtual do qual nossa presença e nossos dados jamais poderão ser apagados.

⁸ "no puedo bajar... la primera planta está ocupada y creo que ya llegaron hasta las habitaciones del fondo de arriba."

O limbo é aqui – as telas como oráculos

Atentar às intermedialidades em *Limbo* nos ajuda a compreender a forma como novas tecnologias de comunicação audiovisual instauram novas formas de narrar que, gradativamente, vão sendo assimiladas e interferem de maneira transformadora nas antigas formas de narrar, acabando por reconfigurar subjetividades narrativas. Esse imbricamento da perspectiva das imagens produzidas e difundidas por novas tecnologias da comunicação, à imagem da websérie, é também resultado da forma como essas tecnologias se apropriaram das linguagens audiovisuais produzidas por tecnologias anteriores. Novas mídias redesenham suas antecessoras (BOLTER; GRUSIN, 2000), homenageando-as, mas também rivalizando com elas em um processo que Bolter e Grusin denominam de remediação, assim como as mídias antigas, ao se apropriarem e absorverem essas novas tecnologias e suas imagens, vão, por sua vez, igualmente redefinindo-as e ressignificando-as neste processo.

Ao assumir a perspectiva das telas de computadores e celulares, *Limbo* se volta sobre sua própria natureza enquanto produção pensada e produzida para a internet, e sobre a natureza dessas mídias e de suas tecnologias e imagens, imbricando os âmbitos diegéticos e extra-diegéticos por meio da convergência das telas de personagens e espectadores em um palimpsesto imagético que compõe uma trama intermediática. Como explica Ginette Verstraete, a "intermedialidade acontece quando em uma produção há uma inter-relação tão intensa entre várias artes e mídias – distintamente reconhecidas – que elas se transformam e uma nova forma de arte, ou mediação, emerge" (VERSTRAETE, 2009, p. 10, tradução da autora).

Ao serem integradas à narrativa da websérie e, posteriormente, à do longa-metragem, as imagens das interfaces dessas telas passam a ser repertórios narrativos audiovisuais. Assim, expandindo a reflexão de Chris Metz em relação aos filmes para o contexto das narrativas audiovisuais seriadas, entendemos que cada série/websérie se constrói na articulação entre "códigos televisivos/cinematográficos" e "códigos não televisivos/cinematográficos", mas conserva a dualidade dos elementos pelos quais é organizada por meio da "unidade lógica e estrutural de um sistema singular", no qual a narrativa "transforma a dualidade em complexidade" (METZ, 1980, p. 128). Tais transformações e interferências resultam de processos de convergência e transmediação (JENKINS, 2009) e de hibridações culturais (CANCLINI, 1995). Por meio desse jogo de apropriações, transformações e transculturações, a narrativa nos faz entrar em contato com o mundo da websérie experimentando "diferentes níveis de consciência e percepção" (PETHÓ, 2011, p. 4, tradução da autora). E, ao apontar ao

mesmo tempo para o “mundo real” e para “sua própria midialidade”, instaura intermedialidades.

Lançada em 2018, e mesmo sem ser uma narrativa distópica ou apocalíptica, *Limbo* foi uma espécie de *flashforward* para o que viria a ser a vida da maioria das pessoas por conta da pandemia de COVID-19 em 2020, encerradas em suas casas, em frente às telas de computadores e celulares. Essa inesperada condição de oráculo é apontada e utilizada de maneira divertida por Britos, roteirista da websérie, em seu perfil (com o pseudônimo Nataniel Costard) no Facebook, para voltar a promover a produção (Figura 17): "Há dois anos escrevi essa websérie porque já sabia que em 2020 todo mundo estaria em quarentena, assim eu não precisaria ficar mal, durante a quarentena, por não pensar em histórias de pessoas encerradas em uma casa conversando por Skype" (tradução da autora).



Figura 17 - Postagem de Nataniel Costard (Nicolás Britos) em seu perfil no Facebook
Fonte: Captura de tela.

A imagem de divulgação da websérie, utilizada por Britos em sua postagem, apresenta ao centro a personagem Lidia, visivelmente abalada entre as duas personagens masculinas, e nos lembra que *Limbo*, também, já anunciava a potencialização da violência de gênero em condições de confinamento. Algo, tristemente, corroborado pelo aumento no número de casos durante a quarentena em quase todo o mundo (conforme dados divulgados pela ONU Mulheres).

Essa aproximação comparatista entre a websérie e o contexto de confinamento gerado pela pandemia talvez deixe mais evidente do que qualquer outra análise que, mesmo antes da necessidade sanitária de isolamento, já vivíamos, de certa forma, confinados em casas tomadas por tecnologias e aplicativos de presença, de consumo e de vigilância remota, reféns de nossas próprias tecnologias sob uma rede invisível de algoritmos de ilusão neoliberal. A websérie de Britos/Forte, assim como a quarentena (em toda sua desigualdade e diferentes instâncias e contextos), apenas desvelam um pouco das condições subjacentes que mantém a *matrix* funcionando.

Nesse sentido, *Limbo* revela-se uma narrativa ficcional especulativa que, ao mesmo tempo em que anuncia um futuro possível para as narrativas audiovisuais, voltando-se para sua própria intermedialidade, também coloca em discussão a constante reconfiguração das relações humanas mediadas por aparatos tecnológicos de comunicação e as implicações narrativas e socioculturais de nossa cada vez mais intensa simbiose com esses aparatos, já, há muito tempo, proclamados por McLuhan como nossas extensões.

Referências

ATRAVESADOS por las tecnologías. Entrevista de Fabián Forte a Matías Gómez. **El Copérnico**. 23 de Novembro de 2020. Disponível em: <http://elcopernico.com/2018/07/10/atravesados-por-la-tecnologia/> Acesso em: 15 out. 2020.

BAUMAN, Zygmunt; LYON, David. **Vigilância líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

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

BRITOS, Nicolás. **Limbo** (Roteiro). Argentina, 2018 (não publicado).

CANCLINI, Nestor. **Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.

CORTÁZAR, Julio. **As armas secretas**. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1974.

SEGARRA-SAAVAEDRA, Jesus. **Panorama español de las webseries publicitarias**: Aproximación *transmediática* desde la perspectiva del *branded content*. 2016. 435p. (Tese) – Departamento de Comunicación y Psicología Social, Universidad de Alicant, Espanha, 2016.

VERSTRAETE, Ginette. Intermedialities: A Brief Survey of Conceptual Key Issues, **ActaUniv. Sapientiae, Film and Media Studies**, 2, 2010, p. 7-14.

Transmedia Storytelling: new concept, new possibilities

Lis Yana de Lima Martinez*

Introduction

The fantastic and mythological narratives are amongst the first literary pieces to dialogue with other media. Greek and Roman epics were transformed into statues still in ancient times. In its beginning, cinema surely adapted Lyman Frank Baum and Lewis Carroll's fantasy and sisters Charlotte and Emily Brontë's gothic. With the end of the 1900's, it was the end of the term for the promises made after World War II, increased by science fiction from famous TV shows, such as *Lost in Space* (1965-1968) and *The Jetsons* (1962-1963), and films such as *Journey to the Center of the Earth* (1959) and *From Earth to the Moon* (1958), regarding the technological boom thought to happen as of the 2000's.

Not long into the millennium, and matching the expectations of many investors, scientists, and consumers, in the first decades it was visible the enhancement of digital media: video games became more complex, aesthetic and accessible to the larger audience; people gained the power of speech in the digital world through blogs, platforms and social media; digital cameras became popular and then unpopular with the development of smartphones' features.

In this second decade, the concept of individual manifestation through digital media is already incorporated in our daily lives and now continues to enable content production itself, made available through *Youtube* and independently of the domain wielded by the great media companies that control the great television, radio, and cinema broadcasts.

In this context of innovation, in order to adapt to the new media configurations, elder media were revamped seeking to absorb new technologies and the interactivity proposed and provided by them (BOLTER & GRUSIN, 2000, p. 15), aiming to keep their

*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.
E-mail: yana.flafy@gmail.com

users interested. In the same manner, to broaden their means of contact with the users and to confirm its status among other media and in its relationship with society, new digital media incorporated support from elder media in their projects. Thus, *Transmedia Storytelling* emerged. In this paper, I intend to discuss what is transmediality and to explain the transmedia process to which *Warcraft* subscribes.

Media and Transmedia Storytelling

In order to discuss what is transmediality, we must discuss what is *mediality*. It may even be necessary to observe what is *media*. To do so, I use the concept as seen from the stand point of Canadian philosopher Herbert Marshall McLuhan who, although not having lived to see them, seems to have predicted the development and the performance of new digital media and, thus, his definition becomes more current today than when it was initially created. For Marshall McLuhan, what classifies a medium as a medium is the possibility to convey a message, “this is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology” (MCLUHAN, 2013, p. 7). Therefore, it is not enough for it to be a structure. According to McLuhan, electric energy, for example, is an outlet, but not a medium, for it does not convey any message. Thus, media needs a message and, upon receiving the medium, the user receives the content, the message, as well as interacts with the structure.

Above all, McLuhan proposes that media are extensions of human beings, their creations, but also their manifestations. This definition provided another perspective regarding media such as the arts, for example, which were seen and studied as manifestations different than technology. Thus, the list of

[...] phenomena that have been labeled “media” includes: (a) channels of mass communication, such as newspapers, television (tv), radio, and the Internet; (b) technologies of communication, such as printing, the computer, film, tv, photography, and the telephone; (c) specific applications of digital technology, such as computer games, hypertext, blogs, e-mail, Twitter, and Facebook; (d) ways of encoding signs to make them durable and ways of preserving life data, such as writing, books, sound recording, film, and photography; (e) semiotic forms of expression, such as language, image, sound, and movement; (f) forms of art, such as literature, music, painting, dance, sculpture, installations, architecture, drama, the opera, and comics; and (g) the material substance out of which messages are made or in which signs are presented, such as clay, stone, oil, paper, silicon, scrolls, codex books, and the human body (RYAN, 2014, p. 26).

It is important to highlight that, as extensions of the human being, media are creations of humanity which express and convey a message, namely its content, and possess different structures, or supports, and *modus operandi*. Each medium possesses its mediality, its composition, and its characteristic expression. If we consider in a sensory and not strictly theorized manner, I can surely mention in regard to literature, the written and oral text; to photography, the image; to the cinema, the conjunction among image in motion and sound, etc. Therefore, not only do we have the message which McLuhan carefully remarked, we have the influence of the support on mediality. This influence may be conducting, enabling, or limiting, as it was in cinema at a time when roll films were used, and it was necessary to take a break in the session because the films were divided into two big rolls, and switching the rolls in the projector was necessary to continue the exhibition. As well as in adaptations such as *The Wizard of Oz* (1939), in which great parts of the book's narrative were deliberately cut out because of the technological impossibility of them being recreated in cinema, and because the film was too long.

After expressing what is media and mediality, I may now move on to contextualize what is transmediality. However, I shall begin the process by describing what transmediality is *not*. Often, when regarding the dialogue among media, we find transmediality used as a synonym of multimedia, but this is a wrong definition:

Multimedia media are technological or cultural phenomena such as film or theater that use signs of various kinds and speak to various senses. We have become so accustomed to live performances and art installations that mix various types of signs and technologies in an innovative way that multimedia almost becomes a medium in itself (RYAN, 2014, p. 26).

It is also important to highlight that transmediality is *not* intermediality. Actually, the first transcends the second in size and in the quantity of media involved, but also distinguishes itself in the process which it proposes. The term *intermedia*, root of intermediality, was suggested by English artist Dick Higgins to classify the artistic interdisciplinary manifestations which had been occurring in the decade of the 60's, such as the *happenings*, and the *objets trouvés*. The artist begins his article by contextualizing that many of the best works which were being produced seemed to converge between media, but that was not an accidental factor. Higgins explains that the concept of separation among media emerged in the Renaissance, and therefore, the idea that paintings are made with oil on canvas, or that sculptures should not be painted, seems to be characteristic of a type of thought emerging from the feudal conception of

the Great Chain of Being¹. Thus, the concept of an intermedia product is better understood for what it is not, than for what it is (HIGGINS, 1966, p. 3).

Considering that intermediality may be too broad a definition, Irina Rajewsky proposes a classifying division in three groups. The first would be intermediality in the strict sense of media transposition (*Medienwechsel*), also known as media transformation, such as film adaptations of literary texts, novelizations, and so forward. The second would be intermediality in the strict sense of media combination (*Medienkombination*), which includes phenomena such as opera, film, theatre, illuminated manuscripts, computerized facilities or Sound Art, graphic novels or, in another terminology, the multimedia forms, of the combination of media and intermedia. And the third would be intermediality in the sense of intermedia references (*intermediale Bezüge*), such as the references in a literary text to a particular film, film genre or cinema in general (filmic writing); as well as the references a film makes to a painting, or that a painting makes to a book, among others (RAJEWSKY, 2012, p. 58).

It is important to emphasize that this classifying proposal must be considered as a guideline and not as a limiting proposal. I bring this definition so that we can observe that it is about a dialogue which aims at the creation of a single specific product. The dialogue among diverse media takes place for the execution of an opera, a film, an artistic exposition, a video game, etc.

Transmedia emerges from the process of realignment of the media. It is about a process of convergence, not of migration, which is created for the execution of a project that is often based in a storyworld in a way of broadening its capacity of storytelling and interaction with the user. Storyworlds are worlds from where narratives stem, such as Oz, Wonderland, Narnia, Middle-Earth, Terabithia, etc. Williamson (2014) explains that these are fictional places that become “real” in the minds and hearts of readers and spectators; they are worlds with narratives invented by someone. Whereas storytelling refers to the action of telling, narrating, building plots, a recurring attitude to the human being since the beginning of time and common to the daily life: “stories from the past and future, of gods and demons” (PUCHNER, 2019), etc. According to Ryan (2014), the various elements of a transmedia system may expand a storyworld through processes that respect the previous content, or create storyworlds logically distinct, although imaginatively related, through modifications and transpositions that alter the storytelling.

¹ Also known as *scala naturae*, this concept is recurrent in the anthropological studies and in the history of biology, and ratifies that all organisms may be ordained in a linear, successive, and progressive manner, from the simplest to the most complex, which would be the human being.

Considering the conceptualizations above, we may go back to transmediality and observe that, if media dialogued with one another in intermedia processes before, now there is also a collaboration in the creative process of the storytelling. Therefore, transmedia

consists of multiple big pieces of media: feature films, video games, that kind of thing. It's grounded in big-business commercial storytelling. The stories in these projects are interwoven, but lightly; each piece can be consumed on its own, and you'll still come away with the idea that you were given a complete story (PHILLIPS, 2012, p. 14).

In other words, *Transmedia Storytelling* means a process in which elements integrating a piece of fiction are dispersed continuously and diligently by multiple distribution channels to create a unified and coordinated experience of entertainment for the users (JENKINS, 2006). In this process, each medium performs their own and unique contribution for the development of the storytelling within the storyworld they share. Thus,

transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence—one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. Some would argue that the Wachowski brothers, who wrote and directed the three *Matrix* films, have pushed transmedia storytelling farther than most audience members were prepared to go (JENKINS, 2006, p. 21).

To better discuss on how the process occurs organically and not only theoretically, in the next section I introduce an analysis based on *Warcraft*.

The *Warcraft* universe

After the turn of the millennium, the connection between computer games, literature and cinema became significantly tighter. Due to the technological and digital peak, it is now possible to create video games based on books and films, to make films based on video games and books, to write books based on films and video games. This new reach challenged the way theory perceived this new digital media. Simons (2007)

remarks that the world, which had already been conceived as a stage by theorists, in the last few years was being understood as a text interwoven by threads that human beings read with the intent to give meaning to their perceptions and experiences. However, this predominance of the narrative perspective was questioned as soon as the computer became more than a great calculating machine. Still attempting to predict what this would entail in the dialogue between media, theorists such as Jay Bolter (1991) claim that the possibility of interaction of the new computer-based medium would entail a textual mean of a different kind. This prediction already understood that this new form of communication would be different than the narrative, or at least the form of narrative as it was known.

In the first moment, with the emergence of digital games, literary theory, narratology, and other audiovisual theories were applied in the attempt to analyse and study video games: “Aristotelian Poetics (Laurel, 1993), Russian formalism (Porush and Hivner, ? [sic]), and poststructuralism (Landow, 1992) are some of the different perspectives that have been used to study the subject” (FRASCA, 1999, p. 1).

However, these inputs were not considered the most adequate to comprehend the terms and contents of new digital media according to game theorists:

The narrative turn of the last 20 years has seen the concept of narrative emerge as a privileged master concept in the description of all aspects of human society and sign-production. Expanding a concept can in many cases be useful, but the expansion process is also one that blurs boundaries and muddles concepts, be this desirable or not. With any sufficiently broad definition of x, everything will be x. This rapidly expands the possible uses of a theory but also brings the danger of exhaustion, the kind of exhaustion that eventually closes departments and feeds indifference: Having established that everything is x, there is nothing else to do than to repeat the statement (JUUL, 2001, digital source)

Gonzalo Frasca (1999) states that theorists firstly ignored the condition that digital games are still essentially games. Thus, the concept of *ludus* becomes crucial, because it is from this concept that we can begin to understand how the relationship between interactivity and narrative was established. Computer games have been efficient in incorporating other media into their structures to provide a broader experience for the player. It is perceptible the way narratives that recreate fantastic worlds and go through the hero's journey or even narratives that choose to antagonize this journey were incorporated into games. Cinema contributed with cut-scenes in a way to suggest more fluidity to the incorporated narrative. This was certainly not a cause for computer games to lose their essence; games are still games and not

narratives. As Jan-Noël Thon (2009) reminds us, the sequence of these events which were “borrowed” from other media is presented as a script, that is, a procedure determined before the game is played.

In addition to intermedia dialogue, the last few years, also spurred by new digital media, have witnessed the emergence of transmediality. Therefore, not only could media incorporate elements and tools from one another, but they also could share a common storyworld. It was also not about an adaptation between media, but about the birth of a collaborative and simultaneous possibility.

Perhaps this movement traverses the comprehension that each one of the media possesses its own limitations, which, prior to distinguishing any inferiority in relation to other media, express their singularities. Counting on an audience eager for more than one particular piece of fiction, it was remarked the serviceability of systematically dispersing integral elements from this first medium world through multiple media with the objective of creating a unified but broad environment. A storyworld shared by the experience of coordinated entertainment in which each medium performs its role through its singularity (JENKINS, 2011).

Warcraft is a great example of a transmedia franchise that began on video game and nowadays manifests itself in an assorted array of media. Its core is supported by its four main products.

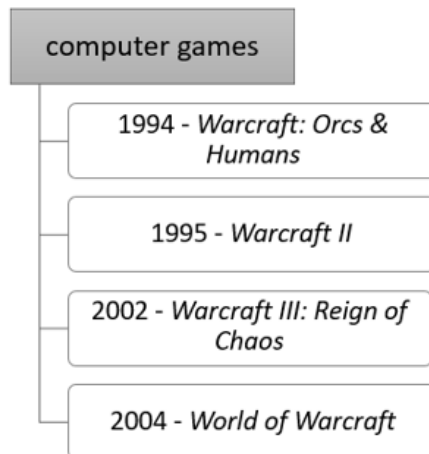


Table 1 - Warcraft computer games

Source: created by the author.

The first names mentioned in the table, *Warcraft* I, II, and III, belong to the genre of real-time strategy, in which the player leads virtual armies through battles against

each other, or in alliance against a common enemy controlled by the game's system non-player characters). Whereas *World of Warcraft*, the fourth element of the table, belongs to the genre of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), in other words, it is an online Role-Playing Game in which multiple players simultaneously control their characters and interact with one another and with game elements in a virtual world. MMORPGs

run continuously 24 hours a day, 7 days a week, and which are so large, that no one can ever see all the events occurring, nor can the game be restarted and replayed; they can only be experienced once in real time just like historical events, and each player's experiences will be unique (WOLF, 2008, p. 23).

MMORPGs combine RPGs with the possibility of digital interaction in large scale. Regarding the interaction between players, it is observed that the social life environment finds development in the virtual world. According to Bobany (2007), it is important to note how virtual spaces follow standards established by real social spaces. The interaction between player and avatar acquires the same potential of relevance. In computer games where an avatar is controlled, there is a special prominence of mimetic Aristotelian art through actors. As in theatre, there are characters and actors that perform actions in a determinate scenery so that the plot is well developed. In MMORPG the actor would be the player and the avatar would be the character whose actions develop the plot in the world created by the producers, that is, the scenery. Players tend to build affection towards the created character as if it were a part of themselves. This happens due to the establishment of an effective interaction which is not allowed by other media: "the gamer controls the avatar, reacts to and with the avatar, and responds to changes in the avatar's conditions and environment." (HART, 2017, digital source). The players' perception is tangible, they become, therefore, a great explorer of that universe.

In the aforementioned games, great part of the actions occur in the world of Azeroth (image 1), which, as of the arrival of the Orcs from the world of Draenor due to the threat of magical demons, becomes the setting of great wars. In the beginning, the battles were fought between Eastern Humans and the Horde of Orcs, but afterwards, it also involved Elves, Pandarens, and many others.

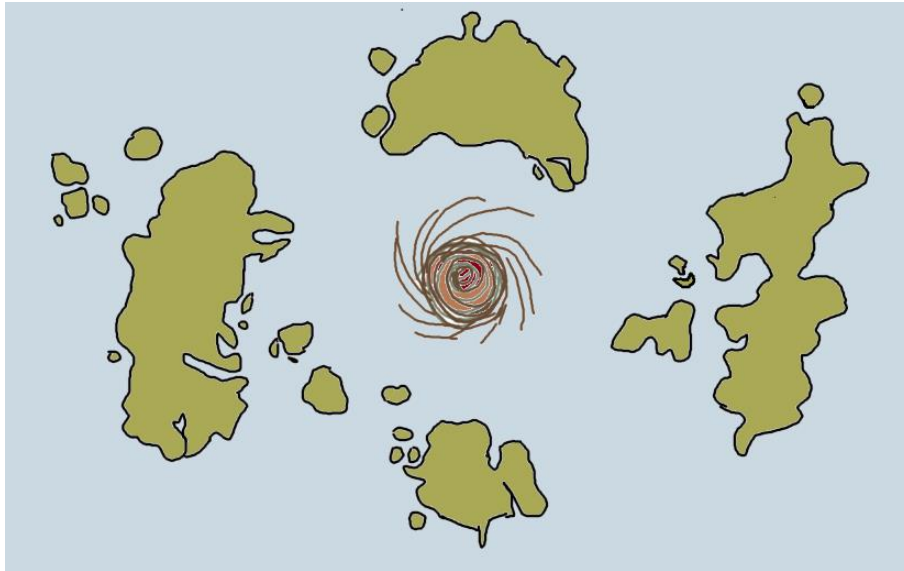


Image 1 - Representation of Azeroth

Source: Created by the author.

Azeroth possesses four known continents (the Eastern Kingdoms, Kalimdor, Northrend and Pandaria) separated by the Great Sea and three great groups of islands (the Broken Islands, Zandalar and Kul Tiras) and the volcanic island of Kezan. At the centre of the Great Sea, there is a whirlpool called Maelstrom, at the bottom of which is the subaqueous city of Nazjatar.

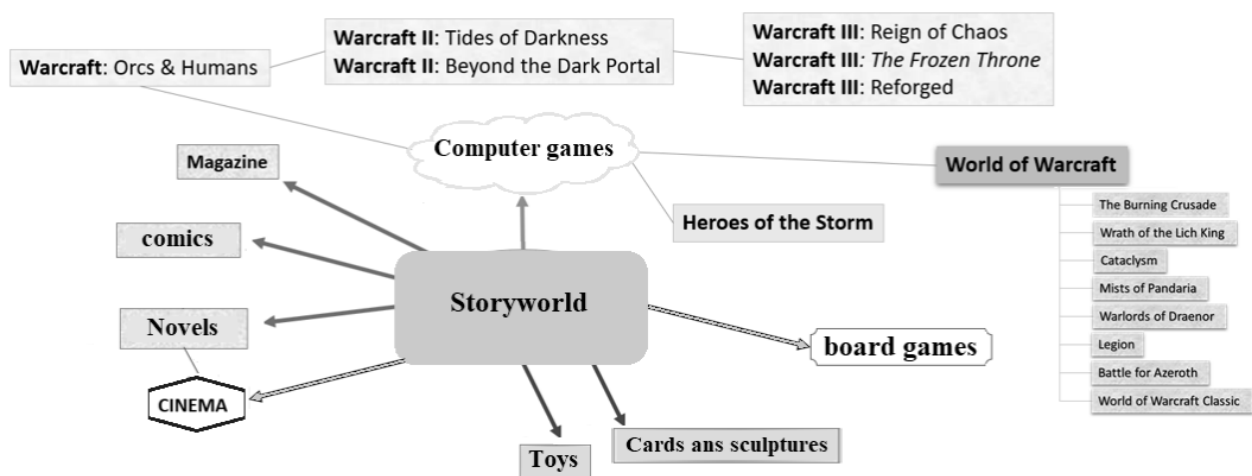
Another known world which is part of this universe and from where the Horde came is Draenor. However, this world was destroyed after Ner'Zhul, one of the orcs' leader, opened dozens of portals to other worlds in the attempt to escape the Alliance armies invading Azeroth. Its destruction, however, does not prevent it from being explored, because the players can venture through alternative timelines allowed in the games.

Even with all the expansions, the fictional universes created for computer games are not complete. Although they may often be places where the player may explore with great liberty as the MMORPGs, there are always gaps that allow for the player's imaginative process. What would this village be like before the war? What would be the past of that non-player character? In concerning that relation between the proposed universe and the imagination, Jens Eder (2008) argues that every fictional world is a communicative artefact which is constituted through the intersubjective construction of mental representations based on fictional texts. According to Eder, these universes are systems which include not only characters and their relationships, but also time, scenery objects, situations, events, norms, and rules. Nonetheless, often the receiver of

the medium, in this case, the player, may not only imagine, but also delve deeper into that world. The desire burns to explore a new world and discover its secrets.

Warcraft's storyworld – rich in creatures, legends, war events, and locations – turned out to be a fruitful field for the transmedia project. Beginning as a computer game, *Warcraft* became a transmedia storytelling which is spread over various books and other media, covering a broad range of individual character narratives, events in distant times, and places not necessarily explored by the players. Among other media, it is possible to mention a trading card game, comic books, an online magazine, and a cinematic adaptation.

Certainly, not all media are necessarily consumed by one individual. Perhaps not all wish to read more than thirty novels or are financially able to subscribe to the journal, but some may have been excited with the film and the comics. And, moreover, as Thon (2009) reminds us, the intersubjective storyworld of *Warcraft* is not presented only through this official means, but also through fanfiction, narratives created by the players themselves.



Although it fulfils many needs, the transmedia expansion not only does not fill all of the gaps, but it also creates many more. According to Jenkins (2007), the successful transmedia projects are not those that propose this encyclopedic expansion of the universe, but those that provide enough gaps throughout the storytelling, distributed among various media. Even though each new content is capable of existing on its own and at the same time contributing to the general story, it may also spur the imagination of its receiver.

Transmedia project, therefore, maintains itself as a system. A system strictly in the Bungian meaning (see Bung 1979), for it cultivates its components, the space in which the components are placed, and the mean through which the space and components establish a relation. In this sense, who works as a mean is the audience, for it is the public that provides the connection between media products. Certainly, all products are part of one common storyworld, but the receiver is the responsible for putting those pieces together and extracting a meaning from them. Therefore, it is also true that each person will have a different experience in this fictional universe, for they will be directly connected to the way in which this receiver is moved through the media and explores the storytelling content.

From a commercial point of view, the transmedia storytelling project is highly profitable. According to the IMDb website, Duncan Jones' film had a cumulative worldwide gross of over four hundred and thirty million dollars. And according to the list created by Raptr platform in 2014², *World of Warcraft* is among the most played computer games in the world. Undoubtedly, the profit is one of the system's components, for it does not go unnoticed by the receiver who decides if it is worth paying for the product. Therefore, the way the system is spread – in which media and in which way – is closely interconnected to the receiver community's interest. There will hardly be an investment in a lowly marketable product, which is of little interest to the committed audience.

Final regards

As it may be considered from this text, *Warcraft* is a transmedia storytelling project. That means it is a project in which the global story and the experience (the dialogue with the user) are distributed through a variety of media. The storyworld unfolds in videogames, novels, manga, comics, magazines, etc. and keeps on expanding with sequenced new releases. A true “NeverEnding story”, not for its circular characteristic, as it is in Michael Andreas Helmuth Ende's book, but for its continuous creation process and, moreover, the possibility of future expansion to other media other than the ones already incorporated. That does not mean that there is no room for adaptations in the project. In *Warcraft*, I may mention the film *Warcraft* directed by Duncan Jones as an example.

² Available at: <http://caas.raptr.com/most-played-pc-games-december-2014-dragon-age-rises-archeage-and-diablo-iii-stumble>.

I took *Warcraft* as an example, but I could have mentioned many others. What made me use this storytelling in specific was the fact that it was originated from computer games. Generally, while thinking of transmedia storytelling examples, often we mention those which have their origin in films or literature³. As remarked by Jenkins (2011), the more the definition of transmedia expands, the richer the range of available options may be and the greater becomes the necessity of a definition sophisticated enough to deal with a range of different examples.

Generally, transmedia refers to a set of choices made on the best approach to tell a particular story to a specific audience. The necessity for us to be more concerned with transmedia studies and with theoretical enhancement caused this section to be named “initial considerations” instead of “final”, as it is customary. It is our place to commit to dedicating ourselves to comprehend how each of these parts dialogue with the receiver and why a determinate audience seeks a medium at the expense of another, or even what is the preferential order of consumption of these products. Perhaps one person prefers to read the comics before the novels or to read the novels before watching the film.

References

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **World of warcraft**. [worldofwarcraft.com]. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Editora Novas Ideias, 2007.

BOLTER, Jay David. **Writing space: the computer, hypertext, and the history of writing**. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1991.

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

BUNGE, Mario Augusto. **A World of Systems**. Dordrecht: Reidel, 1979.

CLÜVER, Claus. Inter textos/Inter artes/Inter media. **Aletria: revista de estudos de literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, n. 14, jul./dec. 2006 <retrieved from: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/viewFile/1357/1454> > Accessed on 21 Sept. 2015.

EDER, Jens. **Die Figur im Film**. Marburg: Schüren. 2008

³ For another example other than these standards, see Leigh H. Edward's (2012) postulates on transmedia based on reality shows.

EDWARDS, Leigh H. Transmedia storytelling, corporate synergy, and audience expression. **Global Media Journal**, v. 12, 2012.

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. **Parnasso 3**, 1999.

HART, Casey. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. **Game Studies Journal**, v. 17, July, 2017.

HIGGINS, Dick. Intermedia. **The something else newsletter**. Nova York, 1996. Disponível em: http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf> Accessed on: 21 Sept. 2015.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry. Transmedia 202. **Further Refections**, 2011.

JENKINS, Henry. Transmedia storytelling 101. **Confessions from an aca-fan**. 2007.

JUUL, Jesper. Games telling stories? A brief note on games and narratives. **Game Studies Journal**, v. 1, July, 2001.

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

PHILLIPS, Andrea. **A creator's guide to storytelling transmedia**. New York: Mcgrawhill, 2012.

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

RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.

RYAN, Marie-Laure. Story/worlds/media: tuning the instruments of a media. In **Conscious Narratology**. RYAN, Marie Laure; THON, Jan Noël (eds). Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. **Game Studies Journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, August, 2007.

THON, Jan-Noël. Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective. **The philosophy of computer games conference**, 2009.

WOLF, Mark J.P. **The video game explosion: a history from Pong to PlayStation and beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

Liberdade, Pertença e Acolhimento no Cinema e no Romance

Sidnei Alves da Rocha*

Introdução

Em tempos cercados por opiniões, culturas, ideias e práticas tão diversificadas, os estudos interartes, as análises de mídias culturais, eventos e exposições artísticas têm-se mostrado promissores e cada dia mais urgentes para nos livrar da barbárie na qual estamos atolados e do fatídico retorno mental ao obscurantismo da Idade Média, num ambiente marcado por *Fake News* ligadas à política, à pandemia da Covid-19, à cultura, à educação, cabendo ao estudioso das artes lançar luz sobre temas de relevância para a sociedade contemporânea a fim de combater excessos, discutir questões basilares da sociedade, esclarecer polêmicas e enaltecer as artes, a ciência, a cultura, a educação...

E é justamente em períodos tão conturbados como esses que a arte aparece como um caminho para nos salvar, para nos resgatar da depressão, da imoralidade e da falta de ética que somos obrigados a assistir, num contexto que Zygmunt Bauman, em *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*, classifica como “[...] modernidade cada vez mais fluida, ‘líquida’, desregulamentada” (BAUMAN, 2003, p. 113).

Tudo isso nos faz lembrar Arthur Schopenhauer que, em tom de provocação e com certa ironia, salienta em *As dores do mundo* que, ao invés de tratamentos polidos entre as pessoas – como senhor, senhora, madame –, poderíamos adotar cumprimentos mais próximos a nossas dores em vistas de nosso pecado original, ou seja, companheiro de angústia ou sofrimento, expressões que, conforme defende, seriam capazes de lançar sobre o nosso próximo “[...] a luz mais verdadeira e lembra[r] a necessidade da tolerância, da paciência, da indulgência, do amor ao próximo, sem o que ninguém pode passar, e de que, portanto, todos são devedores” (SCHOPENHAUER, 2014, p. 30).

* Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGEL/UFMT). Mestre em Letras (PROFLETRAS) e graduado em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa e respectivas literaturas, pela Universidade do Estado do Mato Grosso (UNEMAT). Professor da educação básica na Rede Municipal de Ensino do Município de Terra Nova do Norte (MT), e na Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso.
E-mail: profsidneirocha@hotmail.com

Nesse contexto, a arte é a chave para a nossa humanização, para reconhecermos no outro o nosso reflexo, as nossas próprias angústias, o nosso próprio sofrer e as possíveis alegrias que nos assistem. A literatura e o cinema (aos quais recorro neste artigo) deveriam ser tratados como bens de primeira necessidade, como elementos que propiciam, a um só tempo, saberes, diversão, aceitação, humanidade e alteridade.

E é voltando minha face a esses acontecimentos que busco o esforço de compreender a arte: é imprescindível enaltecer sua importância em qualquer tempo, mas em momentos como os que vivemos atualmente isso se torna fundamental. É o que almejo com este artigo, no qual busco desenvolver um estudo intermediático voltado às minorias, em especial, neste caso, à homoafetividade dos personagens Antonino e Lunga e suas representações nas comunidades em que cada um se insere.

Antonino é um dos personagens de *O filho de mil homens* (2016 [2011]), romance de Valter Hugo Mãe, autor que vem se configurando como um dos principais escritores portugueses da atualidade. Ganhador de vários prêmios, o escritor se caracteriza por uma rara empatia e amor ao próximo, como demonstrado em dois eventos realizados no Brasil, a FLIP – Festa Literária Internacional de Parati/RJ e o FLIARAXÁ – Festival Literário de Araxá: neste último, em que foi o escritor homenageado da edição de 2019, tatuou em seu braço a palavra “amigo”, com a caligrafia de Ignácio de Loyola Brandão, a fim de homenageá-lo.

Lunga é um personagem transexual do filme *Bacurau* (2019), de Kleber Mendonça Filho – que acumula ao longo da carreira os papéis de diretor, roteirista, crítico de cinema e produtor, tendo iniciado sua carreira cinematográfica com curtas-metragens, recebendo vários prêmios nessa categoria, passando a produzir documentários em longa-metragem, mas adquirindo maior reconhecimento, notoriedade e fama no contexto internacional a partir do premiado filme *O som ao redor* (2012), seguido de *Aquarius* (2016), prêmio de melhor filme do World Cinema Amsterdam, e *Bacurau*, que venceu o prêmio de Melhor Filme no Festival de Cinema de Munique e o Prêmio do Júri no Festival de Cannes – e Juliano Dornelles – este cineasta começou a ganhar fama internacional graças a sua parceria com Kleber Mendonça Filho, tendo atuado como diretor de arte em *O som ao redor* e *Aquarius*, e dividindo a direção de *Bacurau* com Kleber Mendonça.

Nesse contexto, os elementos mencionados são mais que suficientes para justificar as análises que compõem este artigo, em que relaciono intermediaticamente as duas obras artísticas que, além das questões de empatia, alteridade, amor e ódio que suscitam e perpassam minhas análises, delineiam a postura das comunidades retratadas

no romance e no filme frente às diferenças que a elas se apresentam, seja em termos sexuais, morais e/ou ideológicos.

Intermedialidade e interartes: conceitos complexos

Já é consenso que nenhuma mídia é uma ilha em si mesma, especialmente as que se veem às voltas com a narratividade, como o romance e o cinema, das quais me aproximo mais detalhadamente neste artigo, justamente porque cada uma dessas composições recebe influências e interferências de muitos outros elementos e textos possíveis, tornando-se até difícil relacioná-las à expressão “mídias puras”. O exemplo específico do texto literário, conforme nos lembra Claus Clüver (1997), é esclarecedor, no momento em que ele deixa de ser visto como uma mídia que representa “um mundo próprio, autônomo, autotélico e autossuficiente” (CLÜVER, 1997, p. 38). Esse fator pode ser estendido ao cinema pelo viés narrativo que este prefigura, a exemplo do romance, transformando suas relações com outros campos do conhecimento e outras mídias, favorecendo o estudo interartes de modo mais profundo e abrangente.

Irina Rajewsky, em “A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade” (2012), compreende que parece haver um consenso entre os estudiosos em relação ao sentido mais amplo de intermedialidade, o qual “[...] refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático”. Esse campo, assim como a literatura comparada, seria marcado por uma ausência de metodologias e práticas específicas, o que, se por um lado, o torna mais complexo, por outro possibilita mais liberdade ao pesquisador. Por ser um termo “flexível e genérico, [é também] ‘capaz de designar qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia’ (WOLF, 1999, p. 40-41)” (RAJEWSKY, 2012, p. 52).

Os estudos de Rajewsky (2012, p. 58), a partir de suas observações, apontam três grupos de fenômenos relacionados às práticas intermidiáticas:

“1. intermedialidade no sentido estrito de transposição midiática (*Medienwechsel*), denominada igualmente transformação midiática”, grupo para o qual a pesquisadora cita como exemplos as adaptações filmicas de textos literários, especialmente romances e novelizações;

“2. intermedialidade no sentido estrito de combinação de mídias (*Medienkombination*)”, nos quais ela inclui fenômenos como filmes, peças teatrais, ópera e HQs, dentre outras, representantes daquilo que é conhecido também como “[...]”

formas multimídia, de mescla de mídias e intermediáticas (cf. WOLF, 1999, p. 40-41 e outros)”;

“3. intermedialidade no sentido estrito de referências intermediáticas (*intermediale Bezüge*)”, como as referências de um certo filme, por exemplo, em um texto literário, ou mesmo aquelas que um determinado filme faz a alguma pintura, ou esta a uma fotografia, dentre outras possibilidades.

Na tentativa de sermos mais exatos, poderíamos situar nossa análise nos estudos interartes, embora Clüver, em *Inter Textus / Inter Artes / Inter Media* (2006), nos apresente alguns problemas para seu estudo na contemporaneidade a partir de uma pergunta básica: o que se entende exatamente por arte, essa prática hoje fluida, cuja lógica foi subvertida? Temos um conceito de arte que não tínhamos outrora, nos primórdios dos estudos artísticos, quando se estabelecia de maneira cabal e definitiva a diferença entre aquilo que era considerado arte e os elementos que não se encaixavam em tal denominação, resguardando desse modo o estatuto artístico, por assim dizer. Clüver argumenta ainda que o comparatismo rotulado de estudos interartes tem se tornando cada vez mais impreciso, motivando a escolha, por alguns estudiosos, de “Estudos sobre a Palavra e a Imagem” e “Estudos sobre a Palavra e a Música” (CLÜVER, 2006, p. 18), por exemplo.

Desse modo, busco em Clüver o conceito de intermedialidade que ele defende, por ser mais abrangente e de fácil tradução internacional, uma vez que

[...] diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente (CLÜVER, 2006, p. 18-19).

Não sem razão o estudioso faz essa escolha pelo termo estudos intermediáticos em detrimento à expressão estudos interartes que, de certa maneira, neste trabalho cairia muito bem, pois a análise tem a ver com literatura e cinema, duas das sete artes universais, mas qualquer caminho que se desvie para outra análise fora dos conceitos artísticos cairia no vazio por falta de definição precisa e mais abrangente.

Carlos Reis, no verbete “Intermedialidade”¹ do seu *Dicionário de estudos narrativos* (2018), vai na mesma linha de pensamento de Clüver (2006) e Rajewsky (2012), entendendo por intermedialidade todo processo de interação que se estabelece “[...] entre discursos de *media* autônomos, compreendendo vários âmbitos e permitindo desenvolver relações funcionais entre diversas linguagens, em diferentes suportes e contextos comunicativos”, ou, resumidamente e em termos mais genéricos, “intermedialidade ‘designa todo o tipo de relações entre diferentes media’ (Wolf, 2005a: 84)” (REIS, 2018, p. 218), defendendo que, em um sentido mais estrito, “[...] não está nela em causa apenas aquela relação considerada de forma geral, mas todo o ‘fenômeno intercomposicional observável em ou característico de um artefacto ou de um grupo de artefactos’ (Wolf, 1999: 36)” (REIS, 2018, p. 218).

A partir dessas poucas definições, torna-se notória a ampla possibilidade de inter-relação entre cinema e literatura e sua análise intermediática – termo que opto por utilizar no presente texto devido à sua maior abrangência e alcance –, já que o cinema, por si só, já traz em seu bojo essa vocação múltipla pela sua constituição e pela sua natural aproximação com o gênero narrativo, especialmente o romance. Nesse sentido, é fundamental recorrer mais uma vez ao dicionário de Carlos Reis, apropriando-me dos conceitos que o estudioso faz dessas duas importantes categorias narrativas pós-modernas, filme e romance, que, tanto um quanto outro, vêm sofrendo alterações, adotando características, temáticas e possibilidades de criação jamais imaginadas em seus primórdios. O dicionário de Carlos Reis registra que o cinema

[...] é um meio de representação multimodal com mais de um século de existência, envolvendo práticas diversificadas e incluindo um complexo aparato técnico que tem evoluído ao longo dos tempos. Numa formulação mais precisa, o cinema pode ser entendido como um processo de comunicação audiovisual, com identidade definida, em termos mediáticos [...] com um forte potencial narrativo [...] [que] permite contar histórias, retratar personagens, relatar conflitos, etc. [...] o cinema corresponde ainda a uma indústria com grande

¹ Carlos Reis argumenta que “2. A intermedialidade pode ser associada a áreas de reflexão teórica, de análise e de produção que, nos últimos anos, conheceram avanços apreciáveis, sobretudo na academia, mas também em criações artísticas e literárias pós-modernistas.

2.1. A intermedialidade liga-se à ideia de *intertextualidade* e à valorização de leituras que, na sequência da postulação pluridiscursiva da linguagem formulada pela filosofia bakhtiniana, indagam modalidades e graus de presença de textos noutros textos (aquilo que Gérard Genette descreveu com recurso à imagem do palimpsesto; cf. Genette, 1982).

2.2. A intermedialidade beneficia da crescente relevância que os *estudos interartes* têm conquistado, no domínio alargado dos estudos comparados; nesse domínio, a literatura perdeu a hegemonia ou até a exclusividade que detinha e convive agora, em regime intermediático, com a pintura, com a música, com o cinema, etc. Ainda assim, a intermedialidade abre pistas de trabalho importantes para o estudo da literatura, na ética comparatista e interartística que foi mencionada (cf. Wolf, 2011)” (REIS, 2018, p. 219)

alcance económico e social e com uma história de mais de um século, marcada por diferentes estilos, géneros e contextos culturais e ideológicos (cf. Bordwell e Thompson, 1997: 441-471) (REIS, 2018, p. 53-54).

É importante salientar no presente contexto a vocação narrativa que o cinema apresenta, sendo incluídas nessa vocação questões que envolvem, conforme Reis: 1. “sua condição plurimediativa”; 2. “as estratégias por que se rege a narração fílmica”; 3. “os dispositivos de edição (*montagem*)”; 4. “a integração do som e a sua função narrativa”; 5. “a modelação cinematográfica do tempo e do espaço diegéticos”; 6. “o agenciamento narrativo do cinema”; 7. “o recurso a efeitos de perspectiva”; 8. “a interação do verbal com o audiovisual (em certa medida homóloga do que se observa no *romance gráfico*) etc. (cf. Kuhn, 2014)” (REIS, 2018, p. 54).

Muitas dessas questões aproximam o cinema da literatura, mais especificamente do romance, já que é a partir desse conjunto de elementos que envolve a narrativa fílmica que Reis equaciona o significado da operação de três conceitos contemplados pelos estudos narrativos cinematográficos, quais sejam:

O conceito de *narratividade*. Se o entendermos numa aceção ampla, reconheceremos que, no cinema (e em particular no cinema ficcional), são representados universos e figuras cuja dinâmica temporal, conflitualidade (potencial ou efetiva), sequencialidade e dimensão humana são adequadamente modelizados pela narrativa [...]

O conceito de *narrador* [...]. Não é propriamente a câmara que narra, uma vez que é a interação dos dispositivos referidos que desempenha uma função narradora, como instância narrativa marcadamente visual (cf. Kuhn, 2009: 261-62) [...]. O narrador cinemático não é uma pessoa identificada, mas o resultado de um agenciamento “que organiza e compõe as coisas” (Gaudreault, [1988] 2009: 120; cf. também Lothe, 2000: 27- 1).

O conceito de ponto de vista ou de *perspetiva*. [...] o “alcance das focalizações, juntamente com o ponto de vista das outras personagens, ilustra as possibilidades da focalização variável, em que diferentes acontecimentos são vistos de diferentes pontos de vista, bem como da focalização múltipla, onde o mesmo acontecimento é mostrado de diferentes perspetivas (Fulton, 2005a: 113; cf. também Murphet, 2005b: 89-90) (REIS, 2018, p. 54-56)

Já o romance é definido por Carlos Reis como

um *género narrativo* com ampla projeção e com uma popularidade que, sobretudo a partir do século XVIII, fez dele o mais importante dos géneros literários modernos. Em função da sua natureza, das suas modulações literárias e do seu trânsito cultural, o romance pode ser definido como uma narrativa ficcional extensa, integrando um número relativamente elevado de personagens que vivem ações com certo grau de complexidade em cenários normalmente

descritos com pormenor e prolongadas num tempo variavelmente desenvolvido; com suporte nas categorias que convoca, o romance evidencia um considerável potencial de representação social e humana (cf. Raimond, 1966: 138-158) (REIS, 2018, p. 432).

Esse gênero, como nos mostra Reis, apresenta certa dificuldade de definição no contexto atual, já que a matriz oitocentista que o compunha e que vem há séculos marcando fortemente o imaginário da nossa cultura tem “[...] sido objeto de reelaborações e de subversões que muitas vezes levaram à reformulação e até à desfiguração dos seus elementos estruturantes” (REIS, 2018, p. 432). Mas é inegável, no entanto, que o romance (e me parece que também os filmes) seja “[...] particularmente talhado para modelizar, em registo ficcional, os conflitos, as tensões e o devir do homem inscrito na História e na sociedade”, revelando, no decorrer de sua trajetória e ao longo dos tempos, “[...] uma considerável capacidade de rejuvenescimento técnico e de renovação temática” (REIS, 2018, p. 432). O gênero romanesco que se afirma, segundo Carlos Reis, como “narrativa multiforme”, pode ser compreendido ainda “[...] como uma resposta dada pelo sujeito à sua situação na sociedade burguesa ou na sociedade estruturada em termos burgueses” (REIS, 2018, p. 432).

Todas essas discussões e definições das duas categorias narrativas principais envolvidas na presente reflexão abrem caminho para compreendermos as inter-relações que se fazem entre cinema e romance não só no que tange às conexões que se estabelecem entre as produções teóricas que envolvem cada uma delas, ou, nos casos mais comuns de adaptações filmicas de obras literárias ou nas adaptações literárias de filmes narrativos, mas também relacionadas à evolução dos gêneros narrativos na qual algumas produções buscaram imitar, por exemplo, “[...] os movimentos da câmara cinematográfica (cf. Raimond, 1966: 322-326) ou, pelo contrário, a adentrar-se em domínios que ela tem dificuldade em captar (p. ex., a vida psicológica das personagens)” (REIS, 2018, p. 56-57). Em outras palavras, Reis acrescenta que interessam sobretudo, aos estudos narrativos propriamente ditos, “[...] as abordagens em que o cinema é encarado como linguagem narrativa, o que explica as correlações acima feitas com a semiótica [...]” (REIS, 2018, p. 58).

As comunidades e seu papel de acolhimento e luta

O quinto romance de Valter Hugo Mãe, *O filho de mil homens* (Biblioteca Azul, 2016 [2011]), no qual o amor que tanto buscava o seu autor em seus romances precedentes é expresso em sua plenitude, retrata a grande busca pela família, pelo outro, pela alteridade na tentativa de resgatar a empatia e a aceitação das personagens

como são. Ele é um apelo à paternidade possível de um homem que chega aos 40 anos e se percebe só no mundo, sem um filho, uma esposa, uma família...: o pescador de nome Crisóstomo, que, diante de tal frustração, acreditou ser o afeto verdadeiro “[...] o único desengano, a grande forma de encontro e de pertença. A grande forma de família” (MÃE, 2016, p. 20). É isso que molda todo o enredo da narrativa.

Entretanto, há histórias paralelas que acabam se cruzando em determinados momentos da narrativa, usando o autor para isso a estratégia de, em cada um dos cinco primeiros capítulos, retratar mais a fundo uma (no máximo duas) personagem diferente: Crisóstomo, no primeiro capítulo; a anã, mãe de Camilo, no segundo; Isaura e sua mãe, Maria, no terceiro; Antonino e sua mãe, Matilde, no quarto; e Camilo, no quinto, quase a parecerem-se com contos que se juntam para compor o romance.

Dessas histórias todas que se cruzam, escolhi para análise a trajetória de Antonino, o “homem maricas” (MÃE, 2016, p. 61), que sofre em uma sociedade hipócrita e preconceituosa que tem pecados a expiar, que traz ocultas em sua aparente vocação em ajudar fragilidades e misérias morais menos evidenciadas, como nos diz Carlos Nogueira (2016, p. 235) em “Homossexualidade, homoerotismo e género em *O filho de mil homens*”. Caminhando junto à questão da homossexualidade, Mãe traz à tona elementos que parecem unir o Brasil do atual contexto social, político e cultural àquele Portugal explorado no romance, mais especificamente às questões que envolvem “[...] a pobreza intelectual de um povo mesquinho que se entrega à intriga e à inveja, a ideologia, a família convencional, o machismo e a hipocrisia religiosa” (NOGUEIRA, 2016, p. 239).

Naquela comunidade de pescadores e de homens muitas vezes ausentes em decorrência da pesca, um homem ousou acreditar no afeto verdadeiro como única forma de as pessoas se pertencerem e se encontrarem, não como em uma festa aleatória, mas como maneira de se constituir família à revelia do sangue (MÃE, 2016, p. 20). Nesse espaço, uma vida sem amor seria das mais tristes, conforme comentavam as vizinhas – mesmo sabendo que o amor, naquele povoado, não era nada romântico, mas apenas uma tênue relação superficial de se estar com um homem, de se deitar com ele e de tê-lo vasculhando seus interiores, como ressalta o narrador de Mãe. Esse amor, “[...] sabiam todas por igual, era calhar em sorte o casamento e ficar a dois para sempre, com beleza ou fealdade, higiene ou sujidade, conversa ou não, o amor era casar e ter uma garantia contra a solidão [...]” (MÃE, 2016, p. 32).

Talvez essa falta de um sentimento mais profundo do amor justifique os percalços sofridos por Antonino, nosso herói *gay* que passa pelas mais profundas humilhações e desencontros desde o momento em que sua mãe e as vizinhas percebem nele traços de

homossexualidade. Apesar disso, ele tinha de fazer de conta que gostava de mulheres, como é tão comum nas sociedades hipócritas de maciça maioria ao redor do mundo. Advém daí os pré-julgamentos, mesmo dotados de flagrante imprecisão e incertezas: diziam ser este um homem de histórias horríveis, um sujeito cujas ideias não se completavam, que nascera errado, diferente dos outros rapazes, tido até mesmo como uma não-pessoa, pois diziam ser diferente delas (MÃE, 2016, p. 61). Mas Antonino, a contragosto dos outros, vai perseguir a felicidade possível, o amor e a alegria de viver, embora ninguém lhe desse motivo para isso, nem mesmo sua mãe, para quem “[...] A alegria era sempre uma pressa [...]” (MÃE, 2016, p. 84-85) e que estava convicta de que não lhe ajudava em nada “[...] sonhar com o que é feito apenas de fantasia e querer aspirar ao impossível. A felicidade é a aceitação do que se é e se pode ser.” (MÃE, 2016, p. 86). Mas ele passa a ser busca e espera, sofrimento e compaixão, desilusão e perspectiva; almeja, enfim, aceitar-se e ser aceito.

Quantas ideias sua mãe Matilde recebia da vizinhança, e quantas vezes ela mesma não desejou acabar logo com aquilo, com o filho, com o que acreditava ser a desgraça que se abatera sobre sua família. As possibilidades oferecidas eram muitas, e a justificativa lhe parecia plausível quando tentavam convencê-la do nojo que sentiam e que ela mesma deveria sentir, com o “forte” argumento de que, se Deus permitira que ele fosse gerado, também permitiria que a mãe o desfizesse. Ela buscava, porém, pensar ser a atitude apenas uma delicadeza de criança, nada sexual, nada que fugisse à “normalidade” (MÃE, 2016, p. 97), e castigos ou mortes como rachá-lo ao meio, mandá-lo embora sem ordem de retorno depois de espancado ou, ainda, a ação extrema de enfiar-lhe uma estaca pelo ânus, pondo-o à vista de todos, a exemplo dos poucos casos ocorridos na vizinhança, eram possibilidades tão sugestivas que a deixavam com a cabeça confusa e o coração apequenado (MÃE, 2016, p. 97-98).

Era um rapaz sem pai e, por não o ter, ficara sem valentia – assim imaginava Matilde, sua mãe, sentindo-se também culpada por duas razões: uma, por tê-lo feito daquele jeito; outra, por não encontrar uma solução para o “problema” sexual de seu filho, por mais que lhe atribuísse tarefas pesadas para que se tornasse viril – acreditando talvez na possibilidade do que nos dizem alguns pastores hoje em dia sobre a famigerada “cura gay”.

É interessante a ideia reiterada nas ações de Matilde e nas falas das vizinhas de que homem não deve chorar, não deve demonstrar sentimentos nem se sensibilizar, que contrastam com as atitudes de Crisóstomo e Camilo, que o fazem sem ser homossexuais, evidenciando uma forte crítica do autor a esses absurdos que muitas

peças cultivam a respeito da fronteira que deve existir entre o menino e a menina, tão comum nas sociedades brasileira e portuguesa.

Servindo de contraponto a essas ideias tão deturpadas, surge no filme *Bacurau* (Brasil/França, 2019) o personagem Lunga, vivido no longa-metragem pelo ator Silvero Pereira, pertencente à comunidade LGBT, que adota também na trama “identidade e sexualidade fluidas”, aparecendo somente no terço final do filme, quando deixa de ser tão somente “[...] uma menção na boca dos moradores da comunidade para ganhar força como ponta de lança no combate aos ‘invasores estrangeiros’ que ameaçam apagar do mapa a fictícia região no interior do Nordeste” (GIANNINI, 2019), vilarejo de onde foi “convidado” a se retirar devido à violência exacerbada que ele e seu bando exerciam, quase como cangaceiros modernos a aterrorizar aquele bocado estreito de sertão. Nesse sentido, Dornelles, o codiretor da trama, acrescenta que “[...] ‘a virilidade e a masculinidade dos caubóis americanos necessitava de um contraponto’”, remetendo ao gênero faroeste, que apresenta personagens “[...] ‘viris e másculos, na tradição cristalizada por atores como Charles Bronson e Clint Eastwood’”, acrescentando que aqueles que se assumem homo ou transexuais “[...] ‘passam por tanta violência, que precisam ter muita coragem para enfrentar uma ameaça daquele tamanho’” (DORNELLES *apud* GIANNINI, 2019).

Retorno aqui aos episódios de Antonino em que transparece o conceito de que homem não deve chorar nem demonstrar sentimentos, assim como às ações da mãe da personagem, pondo-o a sofrer na labuta pesada e diária do campo para tornar o corpo másculo, acreditando que ele assim se curaria de tal “doença”. Para ser herói seria preciso ser viril, másculo, heterossexual? Provavelmente, não; mas, mesmo assim, o codiretor de *Bacurau* citado há pouco expõe Lunga como um contraponto a personagens de filmes do “Velho Oeste” americano, embora este fisicamente nada deva àqueles, verbalizando-se assim preconceitos não tão distintos dos que sofre a personagem Antonino.

Lunga e Crisóstomo parecem ser aqueles sujeitos criativos de que fala Martin Buber em *Sobre comunidade*, geradores de mundos novos e que não sabem – ou não querem saber – o que se faz “[...] com antigas finalidades e antigas linguagens utilitaristas, pois há algo nele[s] que transcende a toda finalidade”. No entanto, se lhes fosse dado responder ao questionamento sobre a finalidade de cada um, responderiam, nas palavras de Buber, “[...] si-mesmo e a Vida”, mesma resposta dada pelo estudioso à pergunta: “[q]ue finalidade tem a nova comunidade? – si-mesma e a Vida” (BUBER, 1987, p. 33), ou seja, cada um, vivendo em sociedade, deve se preocupar consigo mesmo e com a vida, não importa se esta é a vida de outras pessoas ou a vida dos animais. É o

que se observa em relação a Isaura, a moça do mais belo nome e que encantou Crisóstomo, que cuida com dedicação e amor de todos os membros de uma nova comunidade, em cujo seio existe uma interação viva entre pessoas íntegras ou que possam vir a sê-lo, “[...] na qual dar é tão abençoado como tomar, uma vez que ambos são um mesmo movimento, visto ora da perspectiva daquele que move, ora daquele que é movido”, partícipes em um constante “fluxo de doação e entrega criativa” (BUBER, 1987, p. 33-34).

É isso o que vemos nas duas comunidades: uma arcaica, egoísta, preconceituosa, que vai aos poucos se transformando em comunidade de partilha, aceitação e, mais que isso, acolhimento, nesse romance transformador tanto das personagens quanto, creio, dos próprios leitores. A chave para essa metamorfose parece ser a alteridade, o respeito, a aceitação, enfim, parece ser o amor que, a partir de um homem (Crisóstomo) que influencia uma mulher (Isaura) e um filho inventado – adotado, diria com mais propriedade (Camilo) – se expande para tantos outros no romance; a outra comunidade já traz em si a ideia da preservação, da luta contra um inesperado inimigo comum, da possibilidade de pertencimento, cujo lema parece ser o “um por todos e todos por um” de que nos fala Alexandre Dumas, pessoas que parecem agir como milícias fortemente armadas para se defender, às quais se juntam moradores comuns em busca de um objetivo também comum e que deveria ser o princípio de toda comunidade, ao menos daquela dos nossos sonhos; personagens que parecem saber que “[...] ‘solidão é finitude e limitação, comunhão é liberdade e infinitude’ [...]” (BUBER, 1987, p. 37). E é em favor dessa comunhão, dessa liberdade e dessa infinitude que uns lutam pela união e pelo amor, enquanto outros se esforçam para preservar a união em defesa de um bem comum, ou seja, pela não extinção da comunidade.

São, portanto, homens e mulheres que se encontram e se juntam por amor nessa nova comunidade numa atitude de pertença “[...] por anseio-de-comunidade e por pródiga virtude”, com cada um vivendo a um só tempo “[...] em si-mesmo e em todos” (BUBER, 1987, p. 39), membros de uma comunidade que, segundo o filósofo, “[...] não quer reformar; a ela importa transformar [...]” (BUBER, 1987, p. 34-35) e, se já “transformada”, importa manter o espírito de transformação e de pertença alcançado.

Nesse sentido, percebe-se claramente, com base nas análises do enredo de *Bacurau* e de *O filho de mil homens*, o que é viver a homossexualidade em uma comunidade conservadora, que a vê como um crime “[...] contra a natureza, a sociedade, a religião”, como uma doença que deve ser “convenientemente” extirpada com a utilização de métodos extremos como “[...] a punição, a violência e a morte” (NOGUEIRA, 2016, p. 239). Antonino corre esses riscos inúmeras vezes ao longo da narrativa, sempre

julgado por essa sociedade perversa, retrógrada e feroz que vislumbra na homossexualidade algo demoníaco, um desvio inaceitável que deve ser punido com a morte. Mas vemos também o que é vivê-la em uma comunidade que, apesar de ser também pequena, está aberta a qualquer tipo de relações amorosas, sem preconceitos ou falatórios inócuos, como em *Bacurau*. Vimos, no caso do filme, relações abertas como as vividas pela médica do local, Domingas (interpretada por Sônia Braga), que se relaciona com uma mulher e não se importa que esta esteja disponível para os homens da comunidade em sua própria casa; uma sociedade em que as mulheres se dirigem ao moço com um “Quer trepar?” que não espanta ninguém, nem deveria – a não ser “lunáticos” que defendem que isso pertence à esquerda e não a “famílias de bem”, talvez acreditando ainda na inocência infantil da vinda da cegonha que livra o sujeito da mácula do pecado original (tantas vezes reiterado).

Na pequena comunidade piscatória em que vive, Crisóstomo tem a coragem de enfrentar os olhares contrários a formas diferentes de família e constitui a sua à revelia do consenso geral. Assim, acolhe Antonino e deixa claramente expressa a ideia veiculada pelo título do romance, que remonta, como esclarece Emerson Silvestre em “Homoafetividade e laços de família em *O filho de mil homens*”, “[...] à ideia de coletividade e de responsabilidade que rege, de acordo com Levinas, a relação de alteridade que se desenvolve entre as pessoas” (SILVESTRE, 2016, p. 268). Tais ideias são completamente diferentes do que se narra no Capítulo dois do romance, intitulado “O filho de quinze homens”, sujeitos casados que se punham na anã, dos quais não se destacou um sequer para assumir a paternidade de Camilo, fato que levou as mulheres casadas a culparem a vítima, tantas vezes assediada pelos quinze homens, entregando-se como a aproveitar, e mal, “[...] o amor possível. O amor dos infelizes” (MÃE, 2016, p. 43). De certo modo, o que se constrói no romance não é exatamente a relação de procriação, o que vem do sangue entre pai e filho / mãe e filho / mãe e filha, como narrado ao longo da história, “[...] mas sim uma relação de responsabilidade que as pessoas têm”, ou melhor, passam a ter a partir de Crisóstomo, que acolhe Camilo, depois se relaciona com Isaura, que agrega em seu lar Antonino, depois a cria, a mãe de Antonino e quem mais queira ou seja convidado a participar dessa família inventada, cada um cuidando do outro como a cuidar de um filho, alcançando assim “[...] a dimensão coletiva, levando-se sempre em consideração a existência do terceiro” (Silvestre, 2016, p. 268), dos de fora dos laços familiares.

Ambas as comunidades experimentam algo que, para Bauman, parece fora de nosso controle e, principalmente, de nosso alcance: para ele, lamentavelmente, a comunidade é um tipo de mundo que não está “a nosso alcance – mas no qual gostaríamos de viver e esperamos vir a possuir”, o que parece colocá-la como algo

abstrato, distante, como se a comunidade nunca passasse de uma ideia, de uma utopia, de uma imaginação. Segundo o filósofo, é nesse sentido que Raymond Williams observa “[...] que o que é notável sobre a comunidade é que ‘ela sempre foi’”, fato ao qual Bauman diz poder acrescentar que “[...] ela sempre esteve no futuro”, designando assim a comunidade, nos dias atuais, como “[...] outro nome do paraíso perdido – mas a que esperamos ansiosamente retornar, e assim buscamos febrilmente os caminhos que podem levar-nos até lá” (BAUMAN, 2003, p. 9). Esses caminhos, embora pareçam distantes, quase oníricos, são arduamente trilhados e encontrados pelos nossos heróis da ficção: um, que conta com o apoio da sua comunidade; outro, que encontra acolhimento e proteção em uma comunidade que é predominantemente preconceituosa, mas capaz de abrir espaços para que cada um em seu meio possa se ver no outro, reforçando assim seu lugar de alteridade e de possibilidade de pertença.

“[...] Onde o Estado fracassou”, questiona Bauman, cabe à “[...] comunidade local [...] corporificada num território habitado por seus membros e ninguém mais [...] fornecer aquele ‘estar seguro’ que o mundo mais extenso claramente conspira para destruir?” (BAUMAN, 2003, p. 102). Para a comunidade de Bacurau, sim; afinal, eles foram usados como animais de caça por *snipers* estrangeiros em conluio com o prefeito do município ao qual pertence. Abandonada, só resta a essa gente fazer justiça com as próprias mãos, sem poupar nenhum inimigo, a terminar pelo prefeito e maior responsável pelas mortes causadas nessa comunidade que fora excluída do mapa, desconectada e isolada em si mesma, sem rotas de fuga. O que difere essa comunidade daquela de Crisóstomo é que ali, ao contrário do que acontece em Bacurau, o mal está no povo, no local, sem que seja necessário que algo chegue de fora para assolá-la. Os inimigos de Antonino são os vizinhos mais próximos, os trabalhadores das redondezas, sua própria família.

Para Bauman, todos nós somos, de certo modo,

[...] interdependentes neste nosso mundo que rapidamente se globaliza, e devido a essa interdependência nenhum de nós pode ser senhor de seu destino por si mesmo. Há tarefas que cada indivíduo enfrenta, mas com as quais não se pode lidar individualmente. O que quer que nos separe e nos leve a manter distância dos outros, a estabelecer limites e construir barricadas, (133) torna a administração dessas tarefas ainda mais difícil. Todos precisamos ganhar controle sobre as condições sob as quais enfrentamos os desafios da vida – mas para a maioria de nós esse controle só pode ser obtido *coletivamente* (BAUMAN, 2003, p. 133-134).

Essa coletividade, presente no final do romance, não me parece sinônimo de alteração em toda a comunidade. Há aqui apenas alguns acolhidos, o que de longe deixa essa comunidade ainda muito distante da comunidade de Bacurau que, apesar das diferenças, une-se para o bem comum, nutrindo a ideia de pertença que Carlos Alberto Mattos, no artigo “Bacurau, alegoria do pequeno que resiste”, classifica como sendo “[...] nordestina, multirracial, tolerante na diversidade sexual, destemida e orgulhosa de ser o que é”, ainda que seja vista, pelo estrangeiro explorador de vidas humanas a serem caçadas para a satisfação de um pequeno grupo bem armado, como “[...] mero pasto de demagogia política e território de caça. O ‘cu do mundo’” (MATTOS, 2019).

É interessante ressaltar o que o articulista argumenta, em relação à educação e à cultura, tão negligenciadas no momento que o Brasil vive atualmente: “[o] fato de a escola servir de trincheira e o museu fornecer as armas da resistência alude ao poder da educação e da cultura numa terra em que a imagem da polícia não passa de uma viatura arruinada” (MATTOS, 2019). Notemos que a arte e, em especial, a educação se apresentam em *Bacurau* como caminhos para a formação de uma comunidade possível, justa e igualitária, que preza pelo respeito e pela alteridade. Isso se evidencia quando observamos as aulas que são dadas às crianças dentro e fora da escola, negligenciada pela prefeitura – que despeja livros em espaços abertos da comunidade como simples entulhos –, o que leva a comunidade a se organizar para selecionar aqueles que podem ser aproveitados, ou quando atentamos ao fato de um revolucionário como Lunga ser ótimo escritor, conforme os elogios do professor da vila. Essa educação que não se vê refletida nos moradores da comunidade de Antonino, que nunca frequentou a escola, e por isso não aprendeu a arte dos namoricos com as meninas, como pensa sua mãe Matilde. É só no outro que ele encontra possibilidade de defesa, de aceitação, de conhecimento – o que aparenta não existir nem na mãe, nem nos rapazes que o espancam em total ignorância do que é ser homoafetivo, do que é ser heterossexual, do que é aceitar o diferente, dificuldades que provavelmente a arte e a educação seriam capazes de resolver.

Conclusão

As obras analisadas evidenciam a necessidade premente de uma luta global para compreender e aceitar a homossexualidade, a diferença, a diversidade, uma luta em prol da não violência de modo a se chegar à transformação da comunidade em que vivemos em uma comunidade de aconchego, paz, harmonia e amor ao próximo, de alteridade e acolhimento, ainda que para isso seja necessário lutar, conforme nos

mostra o enredo de Bacurau, ou reinventar-se, como demonstram ser possível as atitudes de Crisóstomo em *O filho de mil homens*.

No entanto, para alcançar essa comunidade, somente atitudes proativas de acolhimento e de pertença não me parecem suficientes, sendo necessárias discussões mais profundas, debates e melhores escolhas de nossos representantes políticos, que devem ser dotados de mais humanidade e abertos à diversidade cultural que nos cerca e que influencia cada um de nós, assim como à diversidade de ideologias e opções sexuais.

Como pudemos perceber, essas produções e escritas não trazem o que o senso comum chamaria de “o fim dos tempos”, mas trazem à tona aquilo que querem esconder em nossa época e, ao mesmo tempo, resgatam de épocas remotas práticas sexuais fortemente aceitas – como podemos acompanhar na exposição de Platão em *O banquete*, nos momentos em que Sócrates é assediado por Alcibiades, um de seus pupilos, ou no belo discurso de Aristófanes ao contar o mito do homem, da mulher e do andrógino original, da separação dos seres que faz com que cada um procure a sua parte perdida, seja essa uma relação heterossexual ou homossexual (PLATÃO, 2009, s.p.), sem discriminação, sem preconceito, sem medo... apenas fazendo (re)surgir o amor nas suas diferentes faces, como o quer o deus Eros.

Todas essas questões remetem-me ao livro de João Silvério Trevisan, *Devassos no paraíso: a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade*, que apresenta narrativas tão esclarecedoras quanto perplexas, tão horrorosas quanto explicativas. Desse excelente e profundo estudo de nossa sexualidade, recupero para concluir minha reflexão três ocorrências que explicitam as questões abordadas e nossa herança sexual, advinda de tão distante tempo e de tão diversificadas culturas. Um desses casos relata o espanto do historiador Paulo Prado, que detectou em pesquisa ter havido 120 confissões na Visitação da Inquisição à Bahia em 1591, sendo que destas “[...] 45 referiam-se a transgressões de ordem sexual, atestando ‘em que ambiente de dissolução e aberração viviam os habitantes da colônia’”, praticando-se nesse tempo “[...] ‘sodomia, tribadismo, pedofilia erótica, produtos de hiperestesia sexual a mais desbragada, só própria dos grandes centros de população acumulada’”. Conta que na Bahia, ao se somar a Primeira Visitação em 1591 e a Segunda Visitação da Inquisição em 1620, “[...] os crimes por sodomia apareciam em segundo lugar entre os mais praticados, só sendo suplantados por delitos de blasfêmia [...]” (TREVISAN, 2018, p. 139). Outro dado interessante refere-se ao hábito dos indígenas que, em decorrência do que Trevisan chama de “pansexualismo”, tido como libidinoso e cândido a um só tempo, possibilitou ao “[...] historiador Abelardo Romero, não sem indignação”, apelidar “[...] os silvícolas do

Brasil de ‘devassos no Paraíso’. A verdade é que, entre os indígenas, os códigos sexuais nada tinham em comum com o puritanismo ocidental daquela época [...]” (TREVISAN, 2018, p. 62), puritanismo que nos parece mais de discurso que de prática, ao menos no contexto em pauta.

O último relato ao qual me reporto diz respeito ao nefasto período da escravidão no Brasil, tempo em que os filhos dos senhores de engenho “usavam” as escravas para iniciarem sua vida erótico-sexual, “[...] da qual não excluía os negrinhos da mesma idade como seus joguetes sexuais”, sendo relatado ao leitor atônito que, em verdade, “[...] era frequente que o menino branco se iniciasse no amor físico mediante a submissão do negrinho seu companheiro de folguedos, significativamente conhecido com o apelido de leva-pancadas” (TREVISAN, 2018, p. 123), sem contar os inúmeros relatos e Boletins de Ocorrência de escravos e ex-escravos que denunciavam seus senhores por incontáveis abusos sexuais.

Por fim, não podemos nos esquecer da História nefasta de nosso descobrimento e de nossa trajetória até aqui; ao contrário, temos de tê-la nas mãos e lutar por igualdade, respeito, aceitação, acolhimento e empatia, colocando-nos no lugar do outro em busca da alteridade possível em um país tão desigual, deixando nos porões da história, mas não no esquecimento, esses conceitos e ideologias únicas tão ultrapassados quanto retrógrados e malditos, respeitando a cultura de cada um, primando por sua liberdade sexual, respeitando sua cor e raça na busca definitiva de uma sociedade mais evoluída, cidadã e respeitosa, de uma efetiva “comunidade”.

Referências

ADOROCINEMA. **Kleber Mendonça Filho**: Biografia. Disponível em:

<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-146744>. Acesso em: 01 ago. 2020.

BACURAU. Produção de Emilie Lesclaux, Saïd Bem Saïd e Michel Merkt. Direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Brasil, França: Cinemascópio; SBS Productions, 2019. 8 mm, 131 min.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**: a busca por segurança no mundo atual. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BUBER, Martin. **Sobre comunidade**. Tradução Newton Aquiles von Zuben. São Paulo: Perspectiva, 1987.

CLÜVER, Claus. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. Tradução Samuel Titan Jr. **Literatura e Sociedade**, São Paulo, n. 2, p. 37-55, 1997.

CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. Tradução Elcio Loureiro Cornelsen. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 14, p. 11-41, jul./dez. 2006.

GIANNINI, Alessandro. **O cangaceiro andrógino de 'Bacurau'**. Disponível em: <https://epoca.globo.com/cultura/o-cangaceiro-androgino-de-bacurau-23944539>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MÃE, Valter Hugo. **O filho de mil homens**. 2. ed. São Paulo: Biblioteca Azul, 2016.

MATTOS, Carlos Alberto. **Bacurau, alegoria do pequeno que resiste**. Disponível em: <https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Cinema/Bacurau-alegoria-do-pequeno-que-resiste/59/45059>. Acesso em: 10 jul. 2020.

NOGUEIRA, Carlos. Homossexualidade, homoerotismo e gênero em “O filho de mil homens”. In: NOGUEIRA, Carlos (org.). **Nenhuma palavra é exata: estudos sobre a obra de Valter Hugo Mãe**. Porto: Porto Editora, 2016. p. 235-254.

PAPO DE CINEMA. **Juliano Dornelles: Biografia**. Disponível em <https://www.papodecinema.com.br/artistas/juliano-dornelles/>. Acesso em 1 de ago. 2020.

PLATÃO. **O banquete**. Tradução Donaldo Schüler. Porto Alegre: L&PM, 2009. [ebook]

RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Tradução de Isabella Santos Mundim. Belo Horizonte: Rona Editora: Fale UFMG, 2012. p. 51-73.

REIS, Carlos. **Dicionário de Estudos Narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.

SCHOPENHAUER, Arthur. **As dores do mundo**. Tradução José Souza de Oliveira. São Paulo: Edipro, 2014.

SILVESTRE, Emerson. Homoafetividade e laços de família em “O filho de mil homens”. In: NOGUEIRA, Carlos (org.). **Nenhuma palavra é exata: estudos sobre a obra de Valter Hugo Mãe**. Porto: Porto Editora, 2016. p. 255-270.

TREVISAN, João Silvério. **Devassos no paraíso: a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade**. 4. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

Corpo, Roupas e Tecnologia: Modulações dos Modos de Ser Sobre a Pele Através da Interseção de Tecnologias

Thatiane Mendes Duque*

Fabio Henrique Dias Maximo**

Adriano Aguiar Mol***

Introdução

O presente momento, em que se vive uma situação de isolamento social e físico por conta de uma pandemia, traz novas considerações e reflexões sobre as tecnologias de monitoramento sobre o corpo e seus afetos, principalmente a maneira como o contato físico permeia as ações, desejos e relações humanas. Obviamente, antes dessa situação, já se fazia necessário investigar o corpo e suas relações mediadas por tecnologias, tanto na perspectiva do controle social, quanto na das roupas que reagem às mudanças do ambiente, do corpo ou entre ambos, e que ampliam assim essas possibilidades de interação.

No mundo atual cotidiano é quase impossível não fazer uso de algum elemento tecnológico computacional, sendo um dos mais presentes o *smartphone*, que

* Professora pesquisadora na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG. Coordenadora do Grupo CASULO - arte, design e tecnologias vestíveis sediado no Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias CEDGEM. Doutora em Poéticas Tecnológicas pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Mestre em Produções Artísticas e Investigação pela Universidade de Barcelona, Espanha (2010). Bacharel, com Licenciatura Plena, em Artes Visuais pela Universidade Federal de Uberlândia - UFU (2007).

E-mail: thatiane.duque@uemg.br

** Professor adjunto do Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design na Escola de Design (ED) da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Pesquisador bolsista de pós-graduação da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM).

E-mail: fabiomaximo@ufam.edu.br

*** Mestre (2004) e Doutor (2016) em Engenharia de Materiais pela REDEMAT (UFOP-UEMG). Especialista em Design de Gemas e Joias pela Escola de Design/UEMG (2001). Graduado em Artes Plásticas pela Escola Guignard da Universidade do Estado de Minas Gerais (2000). Professor e pesquisador da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais/UEMG, atualmente coordena o Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias.

E-mail: mol.adriano@gmail.com

acompanha diariamente a maioria das pessoas, em uma relação imediata de proximidade, sobre suas roupas ou em seus bolsos. Estes telefones portáteis, bem como os relógios inteligentes, vêm interpretando e gravando as ações cotidianas como passos, trajetos, tempo, conversas; as intimidades do corpo como batimentos cardíacos, pressão arterial, peso, e indo até suas subjetividades. Para realizar essa “tarefa” de tornar-se íntimos, eles percorreram uma longa história, pois não é nova a relação entre a tecnologia e o corpo.

A relação entre o corpo e a máquina, amplamente discutida atualmente entre os teóricos da arte, ciência e tecnologia, tem sua herança em uma concepção fundada na passagem da Idade Média para a época moderna, entre os séculos XIV e XV. Mas é no período moderno, século XIX, que surge o comércio e as ações humanas passam a ser substituídas por máquinas. Lewis Mumford (1963) diz que o incremento do número e dos tipos de máquinas, como moinhos, canhões, relógios e autômatos que pareciam vivos, entre outros, deve ter sugerido aos homens atributos mecânicos e estendido as analogias do mecanismo a fatos orgânicos mais sutis e complexos. As máquinas pareciam impor seus ritmos regulares, precisos e minuciosos, automatizando as mais diversas funções dos corpos.

O filósofo e matemático René Descartes contribuiu intensamente para esse pensamento. Descartes descreve a relação entre corpo e máquina, dizendo que o corpo é “uma mecânica articulada comparada a um relógio composto de arruelas e contrapesos” (*apud* NOVAES, 2003). Ele via o corpo como uma ferramenta para o conhecimento e visualização do mais íntimo da sua massa física, para assim diagnosticar e reconhecer o que pode ser normal e anormal nos corpos positivistas. Ao comparar o corpo com uma máquina tornou-se possível seu controle a partir da aproximação de uma série de práticas médicas com o objetivo de examinar cada órgão e investigar suas funções. Esse corpo de então se torna um instrumento ou produto à mercê da ciência e do processo de industrialização. Tais ideias destacaram o caráter instrumental e material dos corpos. Os estudos sobre o corpo nesse período eram baseados em um pensamento empirista, ou seja, buscava-se dados que estivessem fundamentados na experiência, portanto resultantes da vivência do pesquisador.

Para Descartes, a alma faz o seu trabalho de pensar instalada na glândula pineal, que, localizada em uma posição ideal, no cérebro, une aquilo que se ouve e se vê, recebendo sinais dos dois olhos e dos dois ouvidos. Ele descreve o corpo como a sede do pensamento, a “morada da alma”, portanto, inseraparáveis. Entretanto, sua concepção é considerada dualista, por serem mente e corpo entidades diferentes.

Modulações do corpo e as tecnologias modernas

O que é um corpo hoje? A pele é sua fronteira? Quais seus limites? Quais são suas marcas? Hoje, as potencialidades do corpo podem ser transformadas, transferidas, codificadas e decodificadas pelas tecnologias. Para Simondon (2007), o corpo é uma variação constante em busca de estabilidade, mas que está sempre num movimento gerado por trocas estabelecidas com seu meio e com outros corpos. Portanto, o corpo é uma interface. Assim, também se vê que a superfície do corpo não é fixa, não é algo previamente estabelecido, uma vez que a pele registra todas as memórias por meio de marcas adquiridas por sua passagem pelo tempo e espaço, em uma constante busca de estabilidade dentro de um lugar que sofre por mudanças regulares. Trata-se de um processo e não de um resultado, pois o corpo sempre está afetando e sendo afetado, em processo de individuação, ou seja, não há corpo sem afecção. Assim, definir ou fixar um ser humano pode enjaular seu corpo e destituí-lo de toda sua riqueza, sua imprevisibilidade, aventura, desobediência e, por vezes, indisciplina.

Para analisar a pele e o corpo como interface, o conceito de *Autopoiesis* de Francisco Varela, Humberto Maturana e Roberto Uribe (1974) pode trazer algumas pistas. *Poiesis* é um termo grego que significa produção, e *autopoiese* quer dizer autoprodução. A palavra surgiu pela primeira vez no artigo publicado pelos autores para definir os seres vivos como sistemas que produzem continuamente a si mesmos. Os autores abordam então a possibilidade de pensar o relacionamento com o mundo, mais por meio da instabilidade e complexidade do que a partir de uma dinâmica clássica ou sob conceitos unidirecionais. Eles observam que o ser vivo e o seu meio se modificam de forma constante e mútua. Metaforicamente falando, é como se os pés estivessem se acertando aos sapatos e vice-versa. É um modo de mostrar que o meio gera transformações na estrutura dos sistemas, que influi sobre eles, modificando-os em um movimento cíclico.

[...] ter um corpo é aprender a ser afetado. Significando “efetuado”, movido, posto em movimento por outras entidades humanas ou não-humanas. Se você não está engajado nesta aprendizagem você se torna insensível, tolo, você cai morto [...] Equipado com tal “*patho-lógica*” definição do corpo, não há obrigação de se definir uma essência, uma substância (o que o corpo é por natureza), mas ao contrário, eu irei argumentar que a interface se torna mais e mais descritível quando esta aprende a ser afetada por muito mais elementos. O corpo não é, portanto, uma residência provida por algo superior - uma alma imortal, o universal, ou pensamento - mas o que deixa uma trajetória dinâmica pela qual nós aprendemos a registrar e nos tornamos sensíveis àquilo de que o mundo é feito. Tal é a grande virtude desta definição: não existe sentido em definir

diretamente o corpo, mas somente em relacionar a sensibilidade do corpo ao que os outros elementos são (LATOURE, Bruno. 1999, documento eletrônico).

É desse processo que resultam as possibilidades de adquirir, armazenar e recuperar dados sobre o corpo humano e seu contexto, organizados como um novo tipo de arquivo. Com interesse especial pelas peças vestíveis que se relacionam com tecnologias de registro da memória mais remotas, tais como lápis, diários, roupas, até as mais recentes, como os computadores móveis e a computação vestível, é fundamental compreender tanto os aspectos materiais, imateriais, de memória, físicos e impressos nos mais diversos suportes. Portanto, se o corpo se modifica em meio aos seus afetos, também é afetado pelos objetos e máquinas com as quais se relacionou.

Nessa linha de desenvolvimento, percebe-se que não há como compreender o corpo a não ser por suas relações com outros corpos, objetos, tecnologias, natureza e com o mundo. No entanto, são questionáveis alguns valores acrescidos ao longo dos tempos, que implicam na ideia de um modelo de corpo cada vez mais inalcançável, que constrange frente a uma série de valores tirânicos baseados em mitos de beleza – como de magreza e juventude. Esses fatos influenciam não só o corpo como também suas roupas e comportamentos, e também se refletem nas criações técnicas, como a tecnologia vestível.

É notável que hoje o corpo é o centro da cena na cultura contemporânea, haja vista todos os cuidados sobre ele que estão sendo alvo das tecnologias vestíveis sob o pretexto de auxiliar no caminho de uma vida mais saudável. Atualmente, com ajuda desses dispositivos, o próprio usuário pode ter acesso a uma ampla gama de informações sobre seu corpo, antes de domínio exclusivo dos médicos. Entretanto, observa-se que essas informações são utilizadas não como forma de experimentar o conhecimento de si, mas sim para a obtenção de um “corpo humano perfeito”, pois, não se pode esquecer, a maioria desses dispositivos são criados visando o mercado e, por conseguinte, carregando consigo um discurso midiático que dissemina um padrão de “corpo ideal”.

Para Nizia Villaça (2011), as mídias têm um papel fundamental na modificação que as definições de corpo possuem na atualidade, inspirando aos cuidados e à contemplação da “boa forma” e do bem-estar. Nessa linha, as tecnologias vestíveis de monitoramento, como relógios e pulseiras inteligentes, favorecem tanto a homogeneização quanto o “culto ao corpo”. Por outro lado, ao intervir sobre o corpo, modificá-lo por meio de máquinas e técnicas das ciências da vida, esse “corpo perfeito” não pode mais ser pensado sem tais intervenções. O que poderia ser considerado

“natural” fica mesclado com o “maquímico”, dando lugar a um corpo pós-humano e pós-orgânico.

Antes de adentrar na exposição de como os dados do corpo são capturados, interpretados e informados por meio da computação vestível e de como ocorre a “normatização dos corpos”, se faz necessário entender a relação corpo-máquina, com a ajuda de Foucault (2008), Deleuze (1992) e Simondon (2007). Talvez não se encontrem respostas unívocas, pois envolvem questões que participam do presente e, por isso, tais respostas ainda estão sendo repensadas e recriadas por todos. Se o corpo é constituído nas suas interações, estará ele preparado para se reinventar, conforme se mescla com a computação vestível?

A ideia de aparato tecnológico que é agregado ao corpo, por meio de tecidos e outros materiais, introduz o conceito de prótese. Próteses são aplicadas sobre e sob a superfície da pele, em substituição de um membro, o que exige uma revisão constante sobre o significado do corpo, assim como sobre suas sensibilidades.

Há tempos a sociedade vem construindo relações em níveis culturais, econômicos, políticos e poéticos com as máquinas, seja como máquinas musculares que substituem a força física do homem; máquinas sensórias, que funcionam como extensões do sentido humano; e máquinas cerebrais, para imitação e simulação de processos mentais (SANTAELLA, 1997).

Esses dispositivos estão se tornando cada vez mais simbióticos, naturalizados e por vezes imprescindíveis, a ponto de a falta desses objetos técnicos perto do corpo fazer sentir certo incômodo, uma sensação similar à falta de um membro. Nesse sentido, os questionamentos sobre o porquê e para que se tornar compatíveis com estas ferramentas se fazem presentes tanto em uma perspectiva formal como em outros níveis, mais complexos, que não estão ligados somente ao aspecto dos dispositivos. Por isso, é necessário olhar para o corpo sem desconsiderar suas relações com as máquinas, objetos técnicos ou "próteses".

Merleau-Ponty (1999) diz que é preciso ter como ponto de partida a própria percepção do corpo para o reconhecimento do mundo e do próprio eu. Essa compreensão ultrapassa a prática do racionalismo/intelectualismo, ao mesmo tempo que abandona a ideia de separação corpo e alma ou corpo e espírito proposta por René Descartes. Merleau-Ponty refuta a ideia de que o corpo seja um invólucro, como somente mais um objeto de uma ciência neutra com verdades absolutas. Ele faz críticas ao intelectualismo que vê o mundo material como um complemento que não exerce influência política e social na constituição do ser; e frisa que a mente não pode ser

deslocada do corpo e nem de seu contexto/ambiente, devendo-se assim pensar em termos de totalidade, um ser incorporado no mundo capaz de obter experiências perceptivas na sua vivência com o mundo.

Para Merleau-Ponty (1999), a noção de sentir o afeto é primordial para a compreensão dessa união entre corpo e espírito/mente que atuam em conjunto (como um único elemento) para obter a percepção do mundo. E nessas relações deve ser considerada a parte, a "realidade" que é própria de cada indivíduo. O autor afirma que o corpo é o campo de suas ações e que é por meio dele que se traz o sentido do mundo. Sendo assim, o corpo é como uma experiência perceptiva primordial e fundante, em que a subjetividade é pensada não como algo deslocado do ser corpóreo, mas sim como uma subjetividade encarnada.

Se minha experiência e a experiência do outro podem ser ligadas em um sistema único da experiência inter-subjetiva, podem existir, por meio da experiência sensorial, em cada consciência, fantasmas que nenhuma racionalidade pode reduzir. O corpo nos une diretamente às coisas por sua própria ontogênese, soldando um ao outro os dois esboços de que é feito, seus dois lábios: a massa sensível que ele é à massa do sensível de onde nasce por segregação, e à qual, como vidente, permanece aberto (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 297).

O filósofo também apresenta o conceito de "esquema corporal", que é fundamental para o entendimento da relação corpo e mundo. Segundo ele, trata-se de um "sistema de equivalências" por meio do qual tarefas motoras podem ser deslocadas e transpostas. Assim, a mulher e seu chapéu com a pluma deixam de ser dois corpos para serem um esquema. Portanto, pode-se reconhecer no conceito de esquema corporal e na forma sistêmica de percepção que o corpo pode deixar-se somar a elementos não biológicos, o que pode incluir tecnologias para ampliar os sentidos não como meros artefatos, mas como parte constituinte do corpo. "O corpo é o veículo do ser no mundo, e ter um corpo é, para um ser vivo, juntar-se a um meio definido, confundir-se com certos projetos e empenhar-se continuamente neles" (MERLEAU-PONTY 1999).

A história expõe alguns momentos cruciais para compreender como as tecnologias influíram nas formas de percepção do mundo e na formação do corpo. Um destes foi durante a formação da sociedade industrial na época moderna, um marco da transição do trabalho manual para o realizado em conjunto com máquinas. O trabalho nas indústrias fez com que o corpo formasse também esse esquema corporal de dilatações com as máquinas, tornando-o mais apto aos movimentos mecânicos. No

contexto dos trabalhos nas indústrias, as tecnologias ali contidas não apresentavam nenhuma possibilidade de invenção para o corpo.

Foucault, em seu livro "Vigiar e Punir", afirma que, durante o período moderno, atuaram sobre o corpo relações de poder, em que tecnologias eram usadas como modo de dominação do corpo do outro. O autor diz que, ao ser impulsionada pelos mecanismos dos objetos técnicos, a sociedade moderna tornou-se uma sociedade disciplinar. A sociedade disciplinar tinha como objetivo principal modelar e normalizar os corpos – o homem, sendo uma máquina, muitas vezes faz o que dizem que tem que ser feito, “organizado e regulado” para realizar as tarefas – para que se tornassem cada vez mais dóceis e úteis à produção industrial. Esse modelo de sociedade disciplinar foi se aperfeiçoando desde o século XVIII em instituições como escolas, hospitais, fábricas e quartéis, até chegar aos modelos dos dias atuais. Buscava-se uma massa disciplinada, a partir de treinamentos progressivos, como engrenagens, partes de uma máquina, a partir de atividades codificadas e aptidões trabalhadas, mas a ideia principal do livro é a de que estes dispositivos funcionam em um tipo de arquitetura particular conhecida como panóptica, definida por Jeremy Bentham. Essa estrutura consistia em uma arquitetura circular, dividida em quadrados na periferia, que possuem janelas e uma torre no centro. Bentham defendia que o panóptico tinha sido idealizado para edificar moralmente os sujeitos. No entanto, por se tratar de um dispositivo óptico, ainda não obtinha acesso ao interior do indivíduo, aos seus pensamentos, desejos e necessidades internas.

Esse movimento não se tratou da humanização da sociedade, mas de uma transformação para a abrangência do poder disciplinar e uma série de saberes, lógicas, práticas e instituições relativamente dispersas em espaços, como o presídio, o hospital, a fábrica e a escola, que possuem uma lógica comum, de vigiar, controlar, dispor e classificar; atribuir a cada indivíduo um espaço e uma função; controlar o tempo e cada ínfimo movimento. O objetivo da sociedade disciplinar foi então pulverizar o princípio do panóptico de Bentham, segundo o qual uma torre central permitiria ao guarda vigiar cada uma das celas sem ser visto por nenhum dos detentos, instituindo um poder automático e incessante.

Esse arquipélago disciplinar aparece juntamente com o capitalismo, relacionando-se intimamente com as novas problemáticas e exigências de controle dos tempos, dos movimentos, da circulação, da produção, dos corpos e dos capitais. Em épocas de explosão demográfica, de nascimento das grandes cidades, de enormes concentrações populacionais e migrações do campo para as cidades, ela foi uma tecnologia de poder que domou as multidões perigosas e revoltas populares e, ao

mesmo tempo, otimizou suas forças produtivas, criando, assim, “sujeitos assujeitados”, adestrados politicamente e ativos economicamente.

O funcionamento orgânico dos corpos pensados como ideais era o dos que podiam resistir a maiores cargas de trabalho. Foucault (2008) atesta que, para que esse corpo fosse produtivo, ele também precisava ser saudável. Assim, cria-se a necessidade de práticas corporais de compensação como atividades ao ar livre, terapias ocupacionais e outras atividades que visavam o prazer e a liberação do corpo para o bem-estar. Essas são atividades compatíveis com os ideais de rendimento produtivo.

O corpo em sintopia com as tecnologias contemporâneas

Hoje é inegável que existe uma preocupação exacerbada com o corpo e sua forma física. Os recursos econômicos estão cada vez mais voltados para a área da estética, cirurgias plásticas, *fitness*, entre outras tecnologias de melhoramento corporal. Entretanto, apesar dessa preocupação exagerada com o corpo, ele parece estar sendo cada vez mais objetificado e desvalorizado, sem a busca de uma vivência de identidade que permita estados de afeto do corpo e pensamento de forma única, como um elemento integral.

Segundo Byung-Chul Han (2014), "hoje o corpo é liberado do processo produtivo imediato e se converte em melhoramento estético e tecno-sanitário". O biopoder deu espaço para o psicopoder, que é mais predominante atualmente, por meio de psicotecnologias – televisão, rádio, *smartphones*, *tablets*, computadores, games, entre outros. Não mais submetidas a um poder disciplinador, essas tecnologias trazem a sensação de liberdade, e a partir delas o usuário poderia se inventar e reinventar como se fosse um projeto. Segundo Byung-Chul Han (2014), a coação externa é substituída pela interna, a partir da qual o indivíduo busca de todos os modos aumentar seu rendimento e até se sente culpado se não consegue cumprir com os próprios níveis de trabalho e exploração voluntária de si mesmo.

Han (2014) nos apresenta a ideia de que passamos por uma ditadura da transparência, em que a rede digital se apresenta como o principal instrumento de liberdade; ela tornou-se o "novo panóptico", ainda mais eficaz que o panóptico disciplinar de Bentham. Na rede digital, as pessoas se desnudam e contam suas histórias mais íntimas. A inteligência de dados torna-se o novo instrumento psico-político, a partir do qual o sujeito possui papel fundamental. O novo poder não impede de comunicar opiniões, ao contrário, as estimula e se configura a partir dos desejos, sendo “o curtir o amém digital” (HAN, 2014). O neoliberalismo quer ter acesso livre aos

pensamentos, desejos e necessidades internas. O novo panóptico não tortura as pessoas, elas são vigiadas voluntariamente. “Cada um é o panóptico de si mesmo”, diz ainda Han (2014).

Segundo Deleuze (1992), a sociedade de controle diz respeito a uma mudança de "instituições de confinamento" para "instituições que produzem corpos móveis e flexíveis". A subjetividade não é mais fixada na individualidade, pois ao ser humano não pertence uma identidade somente, mas muitas. Na sociedade moderna a subjetividade era mais controlada e disciplinada, e atualmente a subjetividade pode ser controlada de "modo suave", pois passou a ser etérea e de difícil apreensão. No modelo disciplinar com arquitetura panóptica, o observador deveria estar presente. Na sociedade de controle, que se baseia na ausência de casa, prédio, edifício, seu principal contexto é o mundo virtual e das redes, não é necessário a presença, pois ela acontece de forma remota. "A sociedade de controle funciona por redes flexíveis moduláveis, como uma moldagem auto deformante que muda continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudam de um ponto a outro" (DELEUZE, 1992).

Como afirma Han (2014), a transparência conduz ao totalitarismo digital, e renunciar ao sentido eliminado pela acumulação de dados, ao niilismo. Um exemplo é o self quantificado, o corpo equipado com sensores que registram os dados automaticamente, que decomposto em dados parece vazio de sentido, de uma narrativa capaz de responder quem sou. Como afirmou Han (2014), as novas tecnologias permitem um panóptico de si mesmo. Por outro lado, essas conquistas dinamizam outras formas de ser, que não têm como intuito somente controlar a privacidade alheia, mas vêm sendo construídas sobre o pretexto de prolongar a vida, corrigir e remodelar o corpo e seus “defeitos”.

Nízia Villaça e Fred Góes (1998) informam sobre outra problemática que se instaura: a de que se está em meio a várias possibilidades tecno-científicas de modificação corporal, e nesse contexto, por suas possibilidades tão amplas, fáceis e voláteis à disposição, é possível saltar de um modo de ser para outro com grande facilidade. Na busca pela adaptação aos padrões vigentes acaba-se esquecendo, ou deixando em segundo plano, os próprios desejos com relação aos corpos, ou estes padrões ainda acabam mesmo por se constituírem como desejos a serem apropriados.

Para Le Breton (2003), o corpo contemporâneo é um corpo rascunho que está continuamente sendo construído, remodelado, reescrito e retocado por cirurgias plásticas e outras técnicas de remodelamento corporal, como piercing e tatuagens, e químico, com esteroides. Ele suporta intervenções a partir de métodos e técnicas

científicas como a robótica, a engenharia genética e as cirurgias plásticas, tais como os implantes.

Nesta linha de pensamento, Paula Sibilia (2008) afirma que como em um mercado atual, o corpo se expõe em espaços de indecisão, frente ao "catálogo de identidades". Esse "catálogo" vem sendo determinado por valores e códigos de conduta, apelo à aparência, promessas de aceitação e prestígio, medicamentos, que determinam juntos como o corpo deve ser e o que deve ter. A tecnociência vem buscando identificar e padronizar o modo como se sente. Logo, as tecnologias podem não só modificar a forma do corpo e da pele, mas também transformar a forma de experimentar o mundo. Atualmente pode-se criar algoritmos computacionais inspirados nos dados íntimos dos corpos, onde as máquinas não se limitam a representar o que é apreensível. Embora sejam feitas com base em um racionalismo científico, deve-se questionar se as possibilidades oferecidas permitem o desenvolvimento humano, e não somente o controle do corpo e suas subjetividades.

Confluências tecnológicas na computação vestível e no corpo

Para responder a estes questionamentos referentes ao controle do corpo e suas subjetividades, é de suma importância destacar que as tecnologias emergentes, algumas em confluência com outras mais "antigas", destinam-se ao uso sobre o corpo não somente como possibilidade de ampliação sensorial. Essas "novas" tecnologias também oferecem a possibilidade de representar, guardar, restaurar e manipular informações sobre o corpo e as subjetividades. Desse modo, ampliam-se as capacidades cognitivas por meio do pensamento abstrato, da memória e da linguagem. Ou seja, ampliam-se os modos de comunicação e de compreensão sobre os aspectos perceptivos e afetivos do ser humano.

Em uma definição ampla, pode-se dizer que objetos técnicos vestíveis são quaisquer dispositivos capazes de potencializar as características físicas, cognitivas e/sensoriais humanas, a partir de recursos tecnológicos e informacionais (MENDES; SALLES, 2015). Nesse contexto, encontram-se dispositivos que integram componentes eletrônicos e processadores em tecidos e acessórios vestíveis, que fazem com que a indumentária se torne dotada de certa "inteligência" – pois nela se estabelecem diferentes modos de mediação do corpo e de seu contexto. Esse tecido eletrônico é capaz de, por exemplo, detectar parâmetros do ambiente e do corpo tais como estímulos mecânicos, químicos, eletrônicos e magnéticos. Também, por meio de

atuadores¹, o tecido eletrônico pode modificar sua cor, sua forma, emitir sons, entre outras possibilidades expressivas do tecido ou item vestível.

Segundo Steve Mann (1987), as principais características que todo objeto técnico vestível deve ter são: ser adaptado ao espaço pessoal do usuário; ser controlável pelo usuário; e ter constância operacional e interacional, ou seja, estar sempre ligado e acessível. Essa tecnologia vem se tornando mais potente no sentido de “ler” e guardar informações sobre o corpo e o ambiente, e mais amigável, ao incorporar formatos menos rígidos, próprios das vestimentas feitas de fibras naturais, sendo flexíveis, macias e confortáveis. Dessa forma, a roupa também pode intermediar informações, emoções, sentimentos, comunicando escolhas e valores e permitindo a troca com o que é externo ao corpo.

As primeiras versões de computador vestível criadas por Mann em 1980 parecem desajeitadas e invasivas, se consideradas as possibilidades atuais. Eram constituídas basicamente por um capacete, com visor, teclado e pochete contendo um “microcomputador”. Anunciaram o advento de *early adopters*, pessoas que se adaptam rápido às “novas tecnologias”, pioneiros no uso e na criação desses dispositivos – geralmente pesquisadores da ciência da computação –, para quem os benefícios de ter um computador móvel na ponta dos dedos podiam superar os inconvenientes descritos por Mann, de serem altamente visíveis e com aparência socialmente inaceitável.

Esses dispositivos que inauguraram a computação vestível, por terem essa aparência de *ciborgue* ou “pouco humana”, por estarem atrelados à falta de valores simbólicos, afastados de possíveis elementos emotivos e expressivos, relativos à experiência humana, semelhante a robôs de ficção científica, foram por muito tempo o principal obstáculo para uma aceitação pública generalizada. Posteriormente, com o passar dos anos, o aspecto visual da computação vestível tornou-se menos grosseiro, tal como acontece com a tecnologia de computador em geral: miniaturização, componentes menores, mais rápidos, aumento da capacidade de memória, menor consumo de bateria e baixo custo.

Uma das possibilidades que os objetos técnicos vestíveis oferecem, assim como alguns aparatos computacionais e dispositivos móveis, é a de virem a ser utilizados em situações que permitam mobilidade. Os dispositivos móveis tradicionais, por vezes, tem uma estrutura ou interface incômoda que dificulta a sua harmonia com elementos vestimentares, como roupas, joias e adereços.

¹ Atuador é um dispositivo que produz movimento, convertendo energia pneumática, hidráulica ou elétrica, em energia mecânica. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Atuador>

Mann, em uma conferência sobre *Wearable Computing* em 1998, declarou que os computadores vestíveis deveriam possibilitar todas as funcionalidades de um computador de mesa. Empresas atualmente apostam nessa afirmativa criando acessórios avançados como óculos, relógios, camisas, pulseiras, anéis que integram cada vez mais funcionalidades em um dispositivo cada vez menor. Esses acessórios vestíveis apresentam outras funções além do seu papel tradicional, pois fornecem *biofeedback* e, por meio da tradução, transcodificação e administração do trânsito de informação, auxiliam nas atividades físicas, na tomada de decisão, gerando alertas, que informam por meio da internet, e assim criam narrativas poéticas, tornando-se assistentes pessoais.

Outra vez volta-se ao problema da computação vestível como um objeto técnico defronte da natureza, de modo a trazer uma observação contrária ao argumento de entender a tecnologia eletrônica vestível como se fosse uma tendência somente, como uma “alta tecnologia”, ou seja, como algo somente dessa época. É costumeiro considerar alta tecnologia aquilo semelhante a um dispositivo com várias funções acopladas, um *gadget*, constituído de silício e plástico, mas sem considerar, por exemplo, as invenções que relacionam tecnologias com o “natural”, ou com processos mais biológicos.

Nessa realidade, a concepção sobre tecnologias vestíveis envolve um certo grau de intensidade no uso que considera “altas e baixas tecnologias”, dado que a tecnologia vestível parte também de outras, ancestrais e antecessoras, consideradas obsoletas, para conformar-se em uma nova tecnologia. Ainda que essas tecnologias revisitadas sejam consideradas por muitos como não-tecnológicas, como o artesanato (bordado e tricô) e a costura, estes também são técnicas e processos tecnológicos que utilizaram ferramentas para reinvenção do ser humano, seus modos de ser e viver. Assim, pode-se afirmar que as tecnologias sempre carregam em si algo da parte humana. Portanto, as tecnologias vestíveis não são uma “alta tecnologia” somente.

A gênese do objeto de tecnologia vestível não advém de uma ferramenta ou tecnologia somente, não se trata de um objeto técnico isolado, mas de um conjunto de relações temporais com várias outras “tecnologias”, que se encontram concretizadas em uma tecnologia particular, num determinado ponto temporal, por isso não se tratando de um elemento desconexo do corpo humano.

Com o surgimento/investimento também na área de moda e design, vêm se ampliando as possibilidades sensoriais dos computadores vestíveis, por meio das novas estruturas e funções desses vestíveis. Como afirma Simondon (2007), quando em uma unidade estrutural há confluência com outras estruturas técnicas, instituem-se nessa unidade novas funções que definem um tipo de progresso do objeto técnico em questão.

Nessa perspectiva, destacam-se alguns antecedentes da computação vestível, por exemplo, na computação ubíqua, também denominada como internet das coisas, presente em pequenos e múltiplos dispositivos dispostos no espaço. Outra confluência encontrada é com as tecnologias de realidade aumentada, que adicionam mais camadas de informações virtuais à realidade do usuário. Há também a convergência com as interfaces tangíveis, nas quais se utilizam diversos tipos de interfaces como veículo de informação, em espaços inteligentes que monitoram os usuários e produzem informações coadjuvantes. Nesse espectro, cabe ainda citar o acoplamento das tecnologias vestíveis com as transmissões sem fio usadas para localização por meio de dispositivos portáteis como os celulares, e a distribuição de pequenos sensores de rede em locais para vigilância, que também fazem parte da genealogia da computação vestível.

Contudo, a gênese do objeto técnico vestível encontra-se com mais pontos de confluência com os *smartphones*, considerando os dois aspectos principais da “genealogia” dessas tecnologias vestíveis, que são a capacidade de ação conjunta, e a de não requerer a plena atenção do usuário. Simultaneidade e ubiquidade são então características basilares na genealogia da computação vestível. Ambas se relacionam com a ideia de mobilidade num espaço localizado não somente geograficamente, mas virtualmente, que pode ser acessado nas redes telemáticas, onde realidades distantes e remotas podem emergir a partir da mediação das novas tecnologias. O que leva também a refletir sobre uma das principais características da sociedade contemporânea, que é a conectividade na era dos computadores coletivos móveis.

O termo *wearable computer* (dispositivo computacional vestível ou usável, em inglês) vem sendo popularizado com uma ampla gama de aplicativos digitais disponíveis com funções antes inimagináveis. Atualmente um relógio pode ter diferentes funções como câmera, acelerômetro, termômetro, altímetro, barômetro, bússola, cronógrafo, calculadora, telefonia celular, tela tátil, navegação por GPS com visualização de mapas, alto falante, calendário eletrônico, acesso à internet, reprodução de música e vídeo; e, para suprimento energético, contar com bateria recarregável.

Por outro lado, pode-se ter também a sensação de que as necessidades são atendidas em demasiado, em contraponto com os “objetos técnicos” anteriores. Nessa perspectiva, os *smartphones* ocuparam um lugar fundamental, conforme apontam estudos que relacionam a sensação de falta dos usuários, como de um membro fantasma, ao se afastarem de tais aparelhos.

Essa necessidade de carregar consigo várias ferramentas de uso cotidiano, entretanto, não é só relativa às últimas décadas. Em uma análise mais aprofundada,

podem-se identificar diversos objetos técnicos vestíveis que já proporcionavam multifunções personalizáveis e níveis de intimidade com os corpos em tempos mais remotos. O relógio de bolso, por exemplo, criado no ano 1510, para marcar mecanicamente a passagem do tempo. As peculiares *Chatelaines*, ilustradas na Figura 1, eram um tipo de cinto elegante e ao mesmo tempo prático, mais usados por mulheres no início do século XVIII, ao qual se agregavam acessórios minúsculos como facas, relógios, cadernos, chaves, entre outras ferramentas e objetos pequenos, assim anexados à cintura, proporcionando acessibilidade e portabilidade no uso cotidiano.



Figura 1 - Exemplo de tipologia de produto vestível *Chatelaine*, do século XVIII

Fonte: BuzzFeed.

Considerações finais

A tecnologia vestível teve uma relação afastada da moda, em seu princípio, pois quando iniciada no campo da ciência da computação tendeu a minimizar aspectos sensoriais, afetivos, emotivos e expressivos relativos à experiência humana. A partir de então, houve uma crescente implementação de componentes eletrônicos, com o

surgimento de hardware mais apto para a vestimenta, como os *Lilypads*². Essas criações no âmbito da computação vestível começaram a abandonar as estruturas rígidas e retangulares comumente associadas à eletrônica e às tecnológicas computacionais. A miniaturização dos componentes eletrônicos possibilitou sua integração diretamente nos tecidos, costurados e bordados com fios condutivos e linhas de código. Surgiam, assim, computadores macios, suaves e revolucionários por meio dessa abordagem interdisciplinar. Dessa forma, a convergência técnica que Simondon (2007) disse ser possível nos objetos técnicos se evidencia agora nos computadores vestíveis, com sua essência em fluxo na busca de adaptação contínua.

A obra *Camisa para memórias tangíveis*, ilustrada na Figura 2, traz um exemplo dessa abordagem, na qual a artista se apropria de uma peça vestível para aumentar as sensações percebidas. Sua proposta foi transmitir pequenas vibrações na pessoa que veste, por meio do toque sobre o tecido, via costura e bordado de sensor de toque, baterias e pequenos vibra-motores na manga da camisa e perto da gola. O que se percebe é que as funções não são acopladas em um objeto vestível, em uma "caixa preta", mas sim integradas à roupa.



Figura 2 - Obra "Camisa para Memórias Tangíveis", da Serie Casulo. Thatiane Mendes, 2020

Fonte: Acervo Casulo.

² Lilypad é um tipo de Kit de hardware livre/componentes eletrônicos criados por Leah Buechley para exploração das intersecções entre tecnologias "altas" e "baixas", materiais novos e antigos, assim como tradições de gênero.

Por um lado, as empresas baseadas em tecnologias vestíveis estão cada vez mais interessadas na padronização de dados subjetivos do ser humano, de forma a continuar motivando um padrão ou modos de vida. Outra é a mirada dos artistas que se dedicam a investigar as possibilidades da computação vestível, não para identificar um padrão, mas para a partir dele encontrar o “estranho” ou o “que foge a norma” sobre o corpo e os modos de ser. Esses padrões e parâmetros são utilizados de modo a criar uma poética do que antes era “invisível” sobre o corpo. Os dados são tratados não de forma quantificável, como pelos smartwatches, mas sim de forma a tentar entender os pormenores, das linhas de código e fios escondidos sobre e sob a pele e a roupa, outras formas de afeto do corpo.

As tecnologias são incorporadas na medida em que se tornam usáveis, úteis e desejáveis. Enquanto isso, é necessário experimentar e pesquisar as vantagens, utilidades e valores expressivos para essa nova pele que se forma. Assim como afirma McLuhan (1964), as tecnologias chegaram a tal ponto de especialização que, além de passarem a fazer parte da vida cotidiana, funcionam como próteses, passando a compor o funcionamento do próprio corpo humano.

Se a vestimenta é uma segunda pele, ela leva a questionar também as fronteiras do corpo que a habita, uma vez que a pele humana passa a ser algo de extensão global, fazendo com que o indivíduo possa estar presente em todo o globo de forma virtual, compartilhando memórias, sentimentos e afetos traduzidos de seu corpo para o espaço cibernético. Certamente as tecnologias vestíveis estabelecem uma nova forma de mediação do corpo com o espaço, por intermediar informações, emoções, sentimentos não somente de forma passiva – mas sim como uma “terceira pele” que comunica escolhas e valores que permitem também a troca com o que lhe é externo. O corpo, munido de dispositivos tecnológicos na roupa, pode receber por meio de suas mediações vestimentares elementos do mundo circundante e transmitir, a esse meio e a outros corpos, informações do próprio corpo.

Referências

DELEUZE, Gilles. Post- scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: história da violência nas prisões**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

HAN, Byung-Chul. **A Sociedade da Transparência**. Lisboa: Relógio D'Água. 2014.

LATOURE, B. **How to talk about the body?: the normative dimension of science studies**. 1999. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr>. Acesso em: 22 de fevereiro 2018.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papius, 2003.

MANN, Steve. **Wearable Computing**: a first step toward personal imaging computer, Washington, v. 30, n. 2. 1997. Disponível em: http://wearcam.org/ieeecomputer/ieeecomputer_personalimaging-wearablecomputing_mann_00566147.pdf Acesso em: 20 de fevereiro 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação de massa como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MENDES, Thatiane; SALLES, Vanessa Madrona Moreira. Corpo humano em sintopia com a computação vestível. **Pós**, Belo Horizonte, v. 5, n. 10, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15698>. Acesso em: 20 de fevereiro 2019.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MUMFORD, Lewis. **Technics and civilization**. Nova York: Harcourt Brace Jovanovich, 1963.

NOVAES, André (Org.). **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SANTAELLA, Lucia. O Homem e as Máquinas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo, UNESP, 1997. Op. Cit., pp. 33-43.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, ed2. 2008.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objectos técnicos**. Tradução de Margarita Martínez e Pablo Rodríguez. Buenos Aires: Prometeo, 2007.

VARELA, Francisco, MATURANA, Humberto, URIBE, Roberto. Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model". **Biosystems**, Nova Iorque, v. 5, n. 4. 1974.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo**: tecnociência, artes e moda. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora Ltda, 2011.

A trilha sonora como elemento narrativo e constituidor de afecção na telenovela brasileira

Elaine Cristina Carvalho Duarte*

Embora tenha suas origens mais evidentes nos folhetins do século XVIII, a telenovela é um desdobramento de um dos mais antigos e tradicionais costumes humanos, que é o hábito de contar histórias. Para José Roberto Sadek (2008, p. 18), “uma história é um relato intencional de ações, uma exposição de fatos e de acontecimentos encadeados, relacionados entre si.” Para Roger Schank (apud SADEK, 2008, p. 18), “as histórias têm, em última análise, natureza didática, pois pretendem explicar ou convencer os ouvintes de alguma ideia, conceito ou verdade.” Já Pierre Lévy (1993) relata que “as histórias foram as principais responsáveis pela transmissão do conhecimento nas sociedades orais, nas quais os registros eram armazenados apenas na memória de seus membros. A memória é construída e mantida por essas histórias.” E para Graesser, Olde e Kletter (2002, p. 1, tradução nossa), “talvez a melhor maneira de entender uma sociedade seja conhecer suas histórias sobre conflitos, soluções, costumes ou rituais. Elas revelam a cultura da sociedade que as produziu”.

É inquestionável que no Brasil a telenovela é a forma mais comum de se contar histórias. Milhões de brasileiros ligam seus aparelhos televisores todos os dias, simultaneamente, para acompanhar a saga de nossos heróis e heroínas dos trópicos. São histórias que representam nossos costumes, conflitos e que nos revelam culturalmente. Ela é também um espaço para legitimar nossas posições, nossas ideologias, nosso mercado, dentre outros aspectos.

Recentemente uma telenovela global, *Liberdade, liberdade*¹, levou ao ar a primeira cena de sexo homossexual do país. No dia 12 de julho de 2016, foi exibido o episódio que

* Graduada em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (1997), mestra em Literatura pela Universidade de Brasília (2004) e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília (2015). Tem experiência como professora do ensino médio e atua há 15 anos no ensino superior.

E-mail: naneduarte@gmail.com

¹ CÂMARA, André; PRATES, Marcia; et al. **Liberdade, Liberdade**. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/5160047>>. Acesso em: 02. nov. 2020.

motivou debates acalorados nas redes sociais entre aqueles que repudiaram a atitude da emissora e aqueles que defenderam e parabenizaram o canal televisivo pela ousadia.

Em *Babilônia*², novela exibida pela Globo, um beijo homossexual entre duas personagens idosas, que foi ao ar no dia 16 de março de 2015, também causou discussões acaloradas nas redes sociais e na grande mídia. A cena foi comentário nas redes sociais e também em vários programas televisivos de emissoras concorrentes da rede global.

A questão que se coloca diante dessas duas cenas é o quão importante é para a sociedade brasileira um costume representado em uma novela. Um comportamento exibido em uma telenovela brasileira é legitimado, pois a relevância dessas narrativas para o imaginário social brasileiro é muito significativa. Ela tem o poder de validar um comportamento, uma ideologia, um costume. No Brasil, ela ocupa um espaço de transmissor de ideologias. Há, país afora, milhares de homossexuais se beijando e fazendo sexo a todo instante, entretanto, é importante que esse comportamento seja corroborado por um espaço midiático, para que se justifique e ganhe mais legitimidade, especialmente no momento de polarizações ideológicas e políticas em que vivemos. Por essa razão, é crucial que narrativas audiovisuais como as telenovelas sejam estudadas, pois dizem muito sobre a cultura de um povo.

Nos anos 50 do século XX, com o surgimento dos Estudos Culturais, iniciou-se uma nova percepção das análises textuais. Richard Hoggart, Raymond Williams e E.P. Thompson foram os idealizadores dos fundamentos dessa nova forma de se analisar a literatura e outras indagações relacionadas às realidades sociais.

Os Estudos Sociais nasceram com o intuito de perscrutar as relações de poder, porém mudaram seu foco primeiro e

o conceito de “classe” deixou de ser o conceito crítico central. [...] ao mesmo tempo, o centro de atenção principal deslocou-se para questões de subjetividade e identidade e para esses textos culturais e mediáticos que ocupam os domínios privado e doméstico e aos quais se dirigem (ESCOSTEGUY, 2010, p. 154).

Ana Carolina Escosteguy atesta que, nesse campo de estudo, a proposta é analisar as relações existentes entre a cultura contemporânea e as práticas sociais, ou seja,

² BRAGA, Gilberto; MÉDICIS, Maria. **Babilônia**. Disponível em: <<http://videos.sapo.mz/Yq269YdpNVbDeSVb3qVK>>. Acesso em: 02. de nov. de 2020.

como as formas culturais, as instituições e as práticas culturais se relacionam com a sociedade e com as mudanças sociais.

Mostra-se aí um fator preponderante para os estudos intermediáticos, pois entre essas relações sociais, encontram-se os estudos sobre os produtos da cultura popular e também da mídia de massa (*mass media*), como as narrativas audiovisuais.

Martín-Barbero (1995, p. 282, tradução nossa) fala sobre a importância da telenovela para a construção da identidade da América Latina:

É um gênero que catalisou o desenvolvimento da indústria televisiva latino-americana e, ao mesmo tempo, “misturou” as novas tecnologias audiovisuais com os anacronismos narrativos que fazem parte integrante da vida cultural dos povos do continente.

O que o pesquisador mexicano afirma é que a telenovela se tornou não só um elemento representativo da cultura da América Latina, como também um negócio lucrativo para o continente, uma vez que a indústria da novela nessa região do mundo é uma das mais promissoras. Empresas como a Televisa, no México, e a Rede Globo, no Brasil, movimentam milhões de pesos e reais, e empregam milhares de latino-americanos em suas superproduções televisivas, que são exportadas para o mundo todo. Esse gênero também movimenta a economia de vários produtos, como a música, produtos de beleza e a indústria da moda, por exemplo. No Brasil, a trilha sonora de uma novela é tão marcante e significativa para o público que a Globo lançou uma gravadora em 1969, a *Som Livre*, com o intuito de vender discos com canções exibidas nas novelas.

Nesse sentido, o estudo desse gênero narrativo se faz necessário, uma vez que ele é instrumento de representações sociais, estimulador e gerador de sentido. Por essa razão, é importante conhecermos os caminhos trilhados pelos produtores das telenovelas e os aspectos técnicos empregados por eles com o intuito de nos enredar nas teias dos capítulos, uma vez que “a ficção televisiva configura e oferece material precioso para entender a cultura e a sociedade de que é expressão” (LOPES, 2004, p. 125).

Citando novamente Escosteguy (op.cit. p. 142), a autora salienta que

aproximando-se do vasto campo das práticas sociais e dos processos históricos, os Estudos Culturais preocupam-se, em primeira mão, com os produtos da cultura popular e dos *mass media* que expressam os rumos da cultura contemporânea.

Nesse contexto estão as telenovelas, que são narrativas audiovisuais, produtos da cultura popular, que se valem de elementos intermediáticos produtores de sentido e formadores de identidades nacionais. Imagens, diálogos, trilhas sonoras, são elementos que se combinam construindo significados. Dentre esses elementos, a trilha sonora é um importante e marcante construtor de significados e sentidos. “As músicas, a fala, a entonação, os sons ambientes criam um cenário sonoro que corrobora e complementa as informações visuais apresentadas na tela” (LOPEZ, 2009, p. 1).

A trilha sonora é um elemento da narrativa audiovisual que tem como função criar uma atmosfera de aventura, drama, romance, suspense e humor, que identifica os personagens, as localidades e também ativa a memória. A música é um dos componentes que define um personagem ou uma história. Lembramos de vários personagens e novelas quando ouvimos certas canções. Há personagens que praticamente immortalizaram algumas delas: *O Amor e o poder*, da cantora Rosana, que foi tema da personagem Jocasta (Vera Fischer), em *Mandala*; *Dona*, na voz do grupo Roupa nova, que foi feita sob medida para a Viúva Porcina (Regina Duarte), em *Roque Santeiro*, e *Você correndo atrás de mim*, do Aviões do Forró, sucesso que embalou as cenas de Suelen, em *Avenida Brasil*. Já canções como *Brasil*, interpretada por Gal Costa em *Vale Tudo*; *Pecado Capital*, de Paulinho da Viola, composta para a novela de mesmo nome; ou *Bijuterias*, de João Bosco, tema da novela *O Astro*, eternizaram essas narrativas. Para quem nasceu antes dos anos 1980, é muito difícil não lembrar das novelas e dos personagens ao ouvir essas trilhas sonoras, porque a música de uma narrativa audiovisual desse gênero funciona como um ativador de memórias, sendo capaz de eternizar histórias e personagens, e também de recuperar elementos da própria narrativa.

De modo análogo, a trilha sonora não só recupera o construído na dramaturgia da própria telenovela, como trabalha a memória de climas, situações, personagens e mesmo espaços geográficos e temporais já estabelecidos em outras narrativas, como um alargamento de suas possibilidades semânticas. A linguagem sonora incorporada estabelece o vínculo associativo que prende numa mesma malha o dizer (cena atual) e o dito (cena passada). O contexto do dizer se expande abrindo espaço para o poético (MOTTER, 2004, p. 275).

Motter atesta que a trilha sonora funciona com um ativador de sentidos que é parte integrante da construção de significado na narrativa. Por meio de canções é possível recuperar a memória do telespectador, que estabelece as relações entre os capítulos passados e os capítulos presentes, ou seja, quando ouvimos uma determinada música em uma cena, construímos sentidos e significados a partir dela, sendo possível

até mesmo prever os passos futuros dos personagens. Um exemplo são as canções temas de casais: todas as vezes que a melodia é acionada, a memória do telespectador já a relaciona ao romance. Através do afeto, no sentido spinoziano, a trilha sonora emociona o telespectador que sente a presença do texto através da música, que é um elemento imprescindível na geração de sentido. A canção, em uma narrativa audiovisual, não é apenas complemento, mas um componente essencial, assim como as falas dos personagens, as imagens e as performances corporais. Em um texto multimidiático, todos os elementos são partes integrantes da narrativa e igualmente importantes na construção de sentidos, porque, como afirma Gumbrecht (2014, p. 14), “os textos afetam os ‘estados de espírito’ dos leitores da mesma maneira que o clima atmosférico e a música”.

Gerando afetos, produzindo sentidos

Spinoza, filósofo do século XVII, diz que um corpo possui a capacidade de afetar outro corpo e de ser afetado por ele. O poder de ser afetado é exercido por relações que são de afecção e afetos. Quando um corpo X exerce uma ação sobre um corpo Z, o corpo X gera um traço no corpo Z. Afirma-se então que o corpo Z foi afetado pelo corpo X. Essa marca provocada no corpo Z é uma afecção. Dessa forma o filósofo atesta que um corpo se define pela capacidade de ser afetado. Essa capacidade é mutável e varia de acordo com o jeito como agimos na presença desse afeto, alterando assim a intensidade de nossas potências de agir e de pensar.

Deleuze (2002, p. 25) afirma que “quando um corpo ‘encontra’ outro corpo, uma ideia, outra ideia, tanto acontece que as duas relações se compõem para formar um todo mais potente”. Assim, as afecções são condição de um corpo que sofre a ação de um outro corpo. Entretanto, essas afecções não significam “passividade, mas afetividade, sensibilidade, sensação”.

A afecção não é uma via de mão única, ambos os corpos se integram, ambos participam do ato e se afetam mutuamente. Podemos dizer então que a afecção é um modo dos corpos se relacionarem, se sentirem e até se complementarem. Como o ser humano é um ser sociável, a afecção se torna um elemento fundamental da convivência humana, pois necessitamos nos relacionar para nos socializarmos e, em tempos de realidades virtuais, essa socialização vem ganhando novos paradigmas.

Nesse sentido é legítimo pensar a telenovela, assim como o desenho animado, o cinema e as demais séries de TV, como um elemento de afeto. Um objeto intermediário é um encontro entre corpos que se afetam, então produzir telenovela é produzir afeto.

Se pensarmos que a telenovela é uma história contada seis dias por semana, durante seis meses em média, veremos que esse processo de afecção é contínuo e se difere muito dos processos utilizados para as demais narrativas audiovisuais, como o cinema e as séries de TV, por exemplo. Como a novela é um trabalho de longa duração, não há como pensá-la como sendo produzida apenas pela equipe televisiva, pois a participação do público é fundamental na construção da trama. O texto e a direção desse texto são afetados quase que imediatamente pela opinião dos telespectadores, diferentemente do cinema, que já apresenta ao público a obra acabada, e o processo de afecção se dá sem que haja mudanças na obra em si.

É importante ressaltar que esse processo de afecção é concebido por meio dos nossos sentidos. É através de nossas experiências sensoriais que apreendemos o mundo, que somos capazes de codificar e decodificar signos para interagirmos com o outro.

Hans Gumbrecht (2014, p. 13-14) relaciona modos de afetos à ambiência:

Ser afetado pelo som ou pelo clima atmosférico é uma das formas de experiência mais fáceis e menos intrusivas, mas é, fisicamente, um encontro (no sentido literal de *estar-em-contra*: confrontar) muito concreto com nosso ambiente físico [...] Ler com atenção voltada ao *Stimmung* sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física...

Stimmung é como algo nos afeta, é como nosso corpo e mente reagem às performances a nossa volta, são as sensações interiores, privadas, geradas pela atmosfera e pela ambiência. Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o modo como nossos corpos entram em contato com a dimensão material que nos cerca, através dos sentidos, e o modo como eles processam esse contato, acabam por gerar os afetos. A atmosfera, a ambiência e o clima produzem em nós “um fluxo de estímulos sensoriais, [...] cuja ressonância em nosso corpo produz forças de encontro que mobilizam nosso sistema sensório-motor e, concomitantemente, a experiência subjetiva do sujeito” (MORTONI, 2015, p. 298). Ou seja, o sentido do texto nos é dado por uma confluência entre o espaço (ambiência) e o clima (atmosfera), que provoca o *Stimmung*, e a voz é um dos elementos essenciais nesse encontro, porque “é bem sabido que não escutamos apenas com os ouvidos interno e externo. O sentido da audição é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo” (GUMBRECHT, 2014, p. 12).

Paul Zumthor (2007, p. 15 e 23), estudioso da voz e da poesia oral, afere que o século vinte foi um momento de “ressurgência das energias vocais da humanidade” após um longo período mergulhados na ditadura da cultura hermenêutica. Segundo o

medievalista, “o corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos.” O ser humano vivencia o mundo através do corpo, por isso, quando lemos buscamos “restabelecer a unidade da performance”.

A *performance* é a ação complexa pela qual uma mensagem poética é simultaneamente, aqui e agora, transmitida e percebida. Locutor, destinatário, circunstâncias (quer o texto, por outra via, com ajuda de meios linguísticos, as represente ou não) se encontram concretamente confrontados, indiscutíveis (ZUMTHOR, 2010, p. 31).

A performance é uma característica inerente ao texto literário. A literatura surgiu como performance, por meio dos poemas declamados publicamente e das tragédias, que eram encenadas. No século vinte, com o auxílio da tecnologia, o que se vê é uma retomada dessa performance literária. Com o surgimento de aparatos tecnológicos de áudio e posteriormente de vídeo, o texto vem retomando seu caráter interpretativo.

Na era do “Universo das imagens técnicas”, para refletirmos com Flusser (2008), surgem imagens e modulações técnicas capazes de produzir mundos fictícios que nos afetam. Se na antiguidade as performances eram proporcionadas por declamações de poemas, modulações de voz, ritmos, expressões corporais e cenários fixos, na era das imagens, das modulações e da reproduzibilidade técnica, o que se vê são estratégias de gravações que emocionam até o telespectador mais contido. E a telenovela brasileira transformou-se em uma indústria de produção dessas histórias literárias que se valem de componentes multimídia.

Desde que chegou aos lares brasileiros em 21 de dezembro de 1951, televisionada pela TV Tupi, a primeira novela nacional, intitulada *Sua vida me pertence*, arrebatou os corações do público. Originárias da radionovela, no início as novelas mais pareciam teleteatros. Não havia muitos elementos técnicos para enredar o telespectador em uma atmosfera e despertar-lhe os sentidos, como hoje. Tudo era muito simples e também bastante experimental. As novelas iam ao ar apenas duas vezes por semana, durante 20 minutos, e tinham no máximo 30 capítulos.

A imagem era em preto e branco, os cenários eram limitados, pois os espaços disponíveis eram reduzidos e as técnicas de filmagem não conseguiam abarcar espaços diversos, o que gerava certa artificialidade na produção. José Roberto Sadek (2008, p. 113) afirma que:

Antes do cinema clássico o espaço era teatral, visto apenas de um ângulo, o da câmera fixa. A câmera se colocava no ponto de vista da plateia em relação ao

palco, na chamada “quarta parede do cenário”. Daquela posição os espectadores do primeiro cinema assistiam ao drama imóveis. Viam um espaço bidimensional.

Não devemos incorrer no erro de comparar as técnicas da telenovela às técnicas do cinema, pois se tratam de duas linguagens diferentes; entretanto, é importante também assinalar que a novela é uma herança do rádio, do teatro e também do cinema. Principalmente no seu início, muitos de seus elementos eram oriundos dessas três formas de representação artística. Nesse sentido, as primeiras novelas seguiam o mesmo padrão de filmagem do cinema, mas esse padrão foi se distanciando à medida que a atração televisiva começou a ganhar vida própria e se firmar como um gênero individual e com características próprias.

Por se tratar de um gênero aberto e televisivo, a telenovela depende da opinião do público, que por sua vez gera a audiência que é responsável pelo patrocínio. Por essa razão o gênero acabou por se tornar um negócio muito lucrativo no Brasil, o que acabou propiciando o surgimento de várias emissoras de TV interessadas em investir no modelo. E, se no início havia uma disputa de audiência pela TV Tupi e pela TV Globo, a segunda acabou por construir a indústria da dramaturgia multimídia e hoje é a maior produtora de telenovelas do mundo. Segundo Robert Allen (1995, p. 3, tradução minha), “o prêmio de maior exportador de drama em série do mundo vai para a TV Globo do Brasil, a quarta maior emissora de televisão do mundo. Seriados da TV-Globo foram vistos em mais de 100 países”.

É inquestionável a superioridade das telenovelas globais com relação às demais, tanto no âmbito nacional como no internacional. A TV Globo conseguiu atingir uma qualidade técnica na produção de suas telenovelas que até hoje não se vê em nenhum país. Essa qualidade garantiu, e garante até hoje, as maiores audiências da televisão brasileira.

Dentre as maiores audiências das telenovelas globais estão as novelas *Roque Santeiro*, de Dias Gomes, de 1985, e *O Clone*, de Glória Perez, de 2001.

A novela *Roque Santeiro* de Dias Gomes foi uma adaptação da obra *O Berço do Herói*, do mesmo autor, para o formato telenovela. Inicialmente pensada para ser exibida em 1975, a novela foi censurada pela ditadura militar vigente no país. Em 1985, com o final da autocracia militar, a narrativa foi ao ar e deteve um dos maiores índices de audiência da TV Globo desde que esse índice começou a ser medido de maneira precisa.

A trama girava em torno da santificação de Roque (José Wilker), que morrera em uma luta para salvar a pequena cidade de Asa Branca de bandidos. Um triângulo amoroso envolvendo Sinhozinho Malta (Lima Duarte), Viúva Porcina (Regina Duarte) e

Roque entusiasmou milhares de brasileiros, mantendo-os ligados na emissora todas as noites por oito meses.

A trilha sonora que compôs a novela foi, juntamente com os demais elementos narrativos, um dos elementos constituidores de sentido na obra. As canções que embalaram essa trama foram tão significativas que, até hoje, *Roque Santeiro* foi a novela que mais vendeu discos na história do país, 951.204 cópias do volume 1 e 290.463 cópias do volume 2.

Pensando na atmosfera como uma provocadora de sentido é preciso pensar nos efeitos multimídia como um alicerce para as produções intermediáticas, pois os recursos técnicos empregados também são parte de afecção desse processo.

A primeira cena da novela *Roque Santeiro* se inicia com um galo cantando³. Logo em seguida, a música *Aquarela do Brasil*, de Ary Barroso, serve de fundo musical para as cenas que aos poucos começam a surgir e apresentar ao telespectador a cidade de Asa Branca. Uma carroça, uma praça com barraquinhas, um cachorro vira-latas na porta da igreja, várias imagens de cruzeiros, terços, santinhos, uma parede pichada com os dizeres: “Diretas já!” e uma estátua de Roque Santeiro sendo colocada no centro da praça principal, em frente à igreja, criam a atmosfera de cidade interiorana que será palco da novela nos 208 capítulos seguintes⁴.

A tomada das cenas, a apresentação da cidade por fragmentos, é um dos recursos dos quais o diretor se valeu para despertar no telespectador o interesse pela pequena cidade que se assemelha a tantas outras cidades Brasil afora.

Nesse sentido, é significativo pensar que para o público da telenovela é importante a verossimilhança. Se reconhecer naquele universo é um dos pontos mais relevantes para o sucesso da obra. A apresentação de uma cidade tão próxima de todos, embalada por uma música reconhecida por todos, é a atmosfera ideal para provocar afecção de imediato. E essa afecção, quando se trata de telenovela, deve ser positiva logo de início.

Dessa forma, Paulo Ubiratan, diretor geral da novela, estreia estabelecendo, logo de início, um pacto de afinidade com o telespectador que se reconhece, de alguma forma, nos cenários, nos personagens e também na religiosidade do local.

³ DIAS GOMES, Alfredo; UBIRATAN, Paulo. **Roque Santeiro**. Capítulo 1. Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/xngu54>> (0'55"). Acesso em: 04 nov. 2020.

⁴ A novela ficou no ar por 8 meses, do dia 24 de junho de 1985 até o dia 22 de fevereiro de 1986.

Passando para o capítulo três, temos uma cena em que a viúva Porcina (Regina Duarte) recebe a visita do ator Roberto Matias (Fábio Junior), que irá interpretar seu falecido e falso marido, Roque, no filme sobre a vida do santo⁵. A cena, que se inicia em uma conversa provocativa entre os dois, desemboca em um beijo romântico ao som da canção *Dona*, de Sá e Guarabira, interpretada pelo grupo Roupas Nova. Dentre os vários recursos técnicos utilizados para provocar sentidos no público, a trilha sonora é um dos elementos mais importantes e marcantes. Essa técnica começou a ser usada nos anos de 1960 pelas novelas da Rede Globo.

O tema musical é um dos mecanismos utilizados para introduzir no inconsciente do público o interesse pelos personagens, de forma que uma determinada música é rapidamente associada a um determinado personagem.

Na cena do encontro entre Porcina e Roberto Matias, que é interrompida pela chegada de Sinhozinho Malta (Lima Duarte), pode-se observar a presença imprescindível de modulações técnicas. Além da música tema da viúva, que confere ao momento um clima de romance, há também o som do sino, que anuncia a chegada de alguém. A certeza da presença de Sinhozinho faz como que Porcina se aflija diante do momento de perigo que se avizinha, perigo que é anunciado pela presença de outra música, um instrumental que desperta nossos sentidos para a sensação de perigo e nos envolve em uma atmosfera de suspense. A música só é descontinuada com a entrada do “coronel”. No momento em que Sinhozinho percebe o chafariz ligado, o tom de tensão volta a se reestabelecer pelo som do chacoalhar do relógio do personagem, uma das performances mais marcantes de Lima Duarte, que todas as vezes que se via contrariado, ou prestes a tomar alguma atitude de moral duvidosa, chacoalhava o enorme relógio de ouro, numa demonstração de poder, e proferia o famoso bordão “Tô certo ou tô errado!”.

Outros componentes da cena, como a pouca iluminação, que ajuda na atmosfera de tensão e suspense; o excesso de elementos da casa e das roupas de Porcina; a maquiagem muito carregada da personagem feminina; e a vestimenta de Sinhozinho Malta, são recursos de afecção, são características que compõem dois dos principais e mais carismáticos personagens da trama.

O jogo de câmera que integra o público ao cenário é grande causador de sentidos, “a câmera muda de posições e permite ao espectador maior participação no drama” (SADEK, 2008, p. 114). O espaço é construído a partir de várias câmeras fixas e móveis,

⁵ DIAS GOMES, Alfredo; UBIRATAN, Paulo. **Roque Santeiro**. Capítulo 3. Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/xnh1dq>> (17/20). Acesso em: 04 nov. 2020.

que permitem ao telespectador acompanhar as ações dos personagens como que de dentro do cenário. Assim, seguimos Porcina, Roberto Matias e Sinhozinho Malta como se estivéssemos dentro da sala.

Essa é outra técnica de produzir imagens. A quarta parede continua, mas há mobilidade. É um espaço tridimensional.

Para incluir o espectador na cena, sem desnortá-lo ou deixá-lo sem referências geográficas, e, ao mesmo tempo, para dar a sensação de tridimensionalidade, um cuidadoso método foi desenvolvido. Traça-se uma linha paralela à quarta parede do cenário, que corresponde [...] ao lugar da plateia... A câmera deve se posicionar sempre de modo a não apontar para essa linha, e a linha pode se deslocar no cenário desde que se mantenha paralela à quarta parede. Isso permite à câmera cobrir um ângulo de 180 graus, deslocar-se para trás e para frente e olhar de um lado para o outro. Porém não se pode mostrar o lugar onde está essa linha, o que significaria desmontar a geografia da cena e colocar o espectador em um lugar desconhecido no espaço (SADEK, 2008, p. 115).

Na cena em questão, observa-se que a câmera, embora percorra todo o espaço do cenário da casa de Porcina, mantém essa técnica da quarta parede. A filmagem é feita sempre de um mesmo lado da casa. Esse procedimento pode ser notado durante toda a novela. A casa da viúva é sempre filmada do mesmo ponto, assim como os demais cenários.

A novela *O Clone*⁶, de Glória Perez, de 2001/2002, foi outro grande sucesso de audiência da TV Globo. Contando a história de amor da marroquina Jade (Giovanna Antonelli) e do brasileiro Lucas (Murilo Benício), a trilha sonora *A Miragem*, de Marcus Viana, embalou os momentos de amor proibido do casal. A música aparece pela primeira vez no final do primeiro capítulo⁷, quando eles se encontram pela primeira vez, e torna-se uma espécie conector do casal durante toda a novela. Em quase todas as cenas em que os personagens se encontram ao longo da narrativa, a música é acionada.

O primeiro encontro dos protagonistas acontece na casa do tio Ali (Stenio Garcia). Jade, trajando uma roupa de dança do ventre, dança em um quarto da casa junto com outras mulheres. A música que embala a cena é *Maktub*, de Marcus Viana, que apresenta ritmo árabe. A câmera filma Jade dentro do quarto e intercala a imagem com Lucas, que se aproxima do quarto impulsionado pela música. A canção cria uma atmosfera de suspense, que se intensifica com a chegada de Lucas à porta, uma vez que, para a

⁶ A novela iniciou-se em 1 de outubro de 2001 e terminou em 14 de junho de 2002.

⁷ MONJARDIM, Jaime. PERES, Glória. *O Clone*. Capítulo 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M3MsYHJQbQQ>. Acesso em: 22 set. 2020.

cultura mulçumana, um homem que não é da família observar uma mulher dançando sem véu e em trajas tão privados é uma ofensa à moça e sua família. A protagonista continua dançando alheia aos olhares externos. A câmera acompanha Lucas, que se locomove e passa a observar a dançarina através de um véu. A atmosfera produzida pela presença do véu, pela pouca luz do local, e pela canção, despertam o telespectador para o *Stimmung* do suspense, preparando o público para um desfecho preocupante.

Quando Jade vê que está sendo observada, a música muda imediatamente. A canção *Maktub* é substituída pela canção *A Miragem*, do mesmo compositor, e já prepara o público para o romance que se inicia. A câmera passa então a focalizar apenas os protagonistas, como que em um momento de êxtase vivido pelo casal, dando a sensação de que nada mais importa a partir daquele momento. O clima é rompido pelos gritos das mulheres que estão no quarto com Jade. Entretanto, a música continua tocando, enquanto os dois apaixonados continuam ali, inertes, olhando um para o outro como se o mundo ao redor não existisse. Essa atmosfera só é rompida quando tio Ali e Albieri (Jucas de Oliveira) se movimentam para reestabelecer a ordem. Nesse momento a trilha sonora é substituída, e a canção *Maktub* é retomada, criando um ambiente de conflito.

Ao observar o papel exercido pela trilha sonora na criação da atmosfera e ambiente de suspense e romance, fica evidente que a canção é um componente estrutural da narrativa, uma vez que ela constrói o significado da trama juntamente com os demais elementos textuais. Falas, imagens, performances corporais e trilha sonora se combinam para criar o *Stimmung* narrativo.

A música *A Miragem* irá acompanhar os protagonistas por toda a novela, embalando os encontros românticos do casal. Durante toda a narrativa, todas as vezes em que os dois se encontram, a música aparece.

Como referido anteriormente, na citação de Motter (2004, p. 275), “a linguagem sonora incorporada estabelece o vínculo associativo que prende numa mesma malha o dizer (cena atual) e o dito (cena passada).” Nesse sentido, a canção funciona como esse vínculo associativo, construindo a memória narrativa da novela todas as vezes que é acionada.

Considerações finais

Apesar de vivermos em tempos de *Netflix*, *Max*, *Telecine*, *HBO*, *Sony*, *Amazon Prime* etc., a verdade é que no Brasil, e na América Latina como um todo, a telenovela

continua ocupando o espaço de maior programa de entretenimento. É impossível viver nesse país e não saber absolutamente nada sobre novelas.

Cultura de massa, mídia contadora de histórias, expressão artística popular, o fato é que continuamos sendo afetados por ela. Em 2012, a novela *Avenida Brasil*, exibida pela Rede Globo, teve média de 39 pontos de audiência, o que equivale a uma média de 2.145.000,00 televisores conectados na novela ao mesmo tempo. Essa novela foi vendida para México, Argentina e EUA, onde também fez bastante sucesso.

O que garante o enorme sucesso das nossas telenovelas, certamente, é a capacidade de afecção que elas produzem. Por ser uma propagadora de ideologias e uma provocadora de sentidos, é preciso que voltemos mais nossas atenções para esse gênero tão popular e tão pouco estudado pela nossa academia.

As narrativas audiovisuais são uma realidade nos nossos tempos. E por isso devemos continuar traçando caminhos teóricos que contemplem os estudos literários para além do texto escrito – como a música, o vídeo, o cinema, o poema eletrônico, as animações e as telenovelas – refletindo sobre os Estudos Culturais, os Estudos de Intermidialidade, os Estudos Interartes, os Estudos Transmídia, dentre outros, que são cruciais para seguirmos esse caminho de análises que são fundamentais, uma vez que essas narrativas divergem bastante das narrativas que contemplam apenas o texto hermenêutico. Como vimos, o texto audiovisual abarca diferentes linguagens e todas elas são fundamentais para a construção do texto e para a constituição de significado. No caso da trilha sonora, que foi o elemento analisado neste artigo, é notável que, por meio das modulações técnicas, é possível estabelecer com o telespectador uma relação memorialística e de afecção contínua. As músicas inseridas nas novelas cumprem o papel de comover, criar atmosfera e ambiência, gerando *Stimmung*. Como em qualquer narrativa audiovisual, a canção se entrelaça aos demais componentes textuais, em uma atuação intermediática geradora de sentido, em que todos os elementos são igualmente importantes e imprescindíveis para a trama.

Referências

ALENCAR, Mauro. **A Hollywood brasileira: panorama da telenovela no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

ALLEN, Robert. Introduction. In: ALLEN, Robert. **To be continued... soap operas around the world**. London/New York: Routledge, 1995, p. 1- 26.

DELEUZE, Gilles. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles. **Espinosa**: Filosofia prática. São Paulo: Escuta, 2002.

DUARTE, Elaine C.C. **Novos paradigmas da literatura**: um olhar sobre a poesia na era do texto digital. (Tese de doutorado) Brasília: UnB, 2015.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Estudos Culturais: uma introdução. In: **O que é, afinal, Estudos Culturais?** Trad. Tomaz Tadeu da Silva. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010, p. 133-166.

GUMBRECHT, Hans U. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Trad. Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Puc Rio, 2014.

GRASSER, Arthur; OLDE, Brent; KLETTER, Bianca. How does the mind construct and represent stories? In: GREEN, Melanie; STRANGE, Jeffrey; BROCK, Timothy. **Narrative impact**. Londres: Lawrence Erlbaum Associates, 2002. Disponível em: <http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/how_does_the_mind_construct_and_represent_stories.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2020.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias de inteligência**. São Paulo: 34, 1993.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. Memory and form in the Latin American soap opera. In: ALLEN, Robert C. **To be continued...** soap operas around the world. London/New York: Routledge, 1995, p. 276-284.

LOPES, Maria Immacolata. Para uma revisão das identidades coletivas em tempo de globalização. In: **Telenovela**: Internacionalização e interculturalidade. São Paulo: Loyola, 2004, p. 121-167.

LOPEZ, Debora Cristina. “Trilha sonora: o papel da música na telenovela brasileira”. In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Intercom - 2009, Blumenau, SC. **Anais...** Blumenau: Intercom, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/r16-0204-1.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2020.

MORTONI, Alex. O som ao redor: ambiências, afetos e tecnologias de áudio em “Penny Lane”. **Crítica cultural – Critic**, Palhoça, SC, v. 10, n. 2, p. 297-313, jul./dez. 2015.

MOTTER, Maria Lourdes. Mecanismos de renovação do gênero telenovela: empréstimos e doações. In: **Telenovela**: Internacionalização e interculturalidade. São Paulo: Loyola, 2004. p. 251-291.

SADEK, José Roberto. **Telenovela**: um olhar do cinema. São Paulo: Summus, 2008.

SPINOZA, Baruch **Complete works**. Trad. Samuel Shirley. Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company, 2002. (Formato Kindle)

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Trad. Jerusa Pires Ferreira et al. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Jerusa Pires Ferreira et al. 2.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Dramaturgia e Televisão: a adaptação paródica de *Romeu e Julieta* pela Turma da Mônica

Tiago Marques Luiz*

Considerações iniciais

A obra shakespeariana *Romeu e Julieta* tem sido traduzida para as múltiplas linguagens, como o teatro, as histórias em quadrinhos, a televisão, seja como pano de fundo para o processo criativo, seja como texto-base para montagens. Além do deslocamento de uma mídia para a outra, existe uma questão bastante obsoleta, porém assídua, que é a problemática da *fidelidade*, tendo em vista que uma adaptação intersemiótica é considerada derivativa, profana e pobre em relação ao texto-fonte, mas cabe aqui dizer que *fidelidade* é uma categoria desnecessária para apreciação e avaliação de adaptações, por denotar um juízo de valor, nesse caso, de teor subjetivo. Dessa maneira, enquanto leitores, estamos sujeitos a imprimir valores nesses textos-adaptados, tomando como parâmetro o que é o “original” e como ele vem a ser representado em uma versão fílmica, televisiva, quadrinística ou cênica.

A adaptação não se resume apenas a uma mudança de um código semiótico a outro, devido ao seu caráter complexo, e resumir seu processo a uma simples transferência é incorrer em uma afirmação problemática; não é apenas um processo de transição, e sim um conjunto de etapas que vão ter como resultado o texto-adaptado, levando em consideração as particularidades do gênero textual primeiro em relação à segunda mídia ou demais mídias que o moldarão, assim como os aspectos linguísticos, sociais e culturais do texto-fonte e do texto-adaptado.

Este trabalho se debruça sobre a recriação paródica da peça shakespeariana no espetáculo televisivo *Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta* (1979), em que vemos um texto dramático ser encenado no espaço urbano de Ouro Preto-MG, diferenciado do espaço do palco, que é intrínseco ao teatro. Somado a esse aspecto, temos também a releitura do referido texto, destinado ao público infantil, uma vez que

* Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia (2019). Professor contratado da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.
E-mail: markx2006@gmail.com

os textos de Shakespeare não pensavam a criança como seu público de destino e também como espectador.

O motivo para escolhermos essa adaptação paródica se deve ao fato de a comédia ser um elemento marcante nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, pois esse gênero “tem sabido manter constante e sempre revitalizado o seu vínculo com o público” (BENDER, 1996, p. 7), e outro porquê para estudá-la é que a academia tem direcionado os seus olhos nas pesquisas tanto com os textos dramáticos quanto nos textos literários categorizados como tragédia (BENDER, 1996). Para nós, a comédia é um campo frutífero de pesquisa, não somente por conta das nuances verbais – como trocadilhos, jogos de palavras, ironia, entre outros recursos textuais para proporcionar o riso – mas também pelo fato de, quando se trata de sua presença no palco, ser visível que durante os ensaios – ou melhor dizendo, o processo criativo – haverá “acréscimos de ações físicas, nuances de interpretação ou mesmo de intromissões no texto [...] e que poderão ou não ser incorporadas posteriormente” (BENDER, 1996, p. 19).

Para este trabalho, partimos de uma conjunção das reflexões dos campos dos Estudos da Adaptação, dos Estudos Culturais e dos Estudos Intermídia para, em seguida, aplicarmos nossa perspectiva ao trabalho analítico e comparativo do texto teatral com o audiovisual.

Algumas palavras sobre adaptação

A adaptação não se difere muito da tradução, uma vez que essa linha de assimetria é tênue e para nosso propósito, enquanto a tradução se preocupa com a obra como um todo, a adaptação é vista como uma “modificação do texto original com objetivos específicos” (AMORIM, 2005, p. 41), indo ao encontro do propósito da Mauricio de Sousa Produções em adaptar uma obra canônica para a televisão, tendo em mente o seu público infantil que receberá essa obra.

Ao pensar no termo “adaptação”, nós a entendemos como processo, ou seja, a transposição de uma matriz textual de uma mídia para outra completamente distinta, resultando na reescritura do texto primeiro, cujo conteúdo é mantido em prol de sua estrutura discursiva, a qual está sujeita a inúmeras mudanças devido à alteração do dispositivo de enunciação (PAVIS, 2015).

Para estudiosos como Linda Hutcheon (2011), Robert Stam (2000; 2008), Patrice Pavis (2015), entre outros, embora uma adaptação seja uma repetição, ela não é análoga à cópia, ou seja, não há apenas um deslocamento de linguagens, mas também no próprio contexto em que o texto-adaptado surge e no próprio gênero em si – do teatro para

um balé, de uma linguagem adulta para uma infanto-juvenil, por exemplo. Seja qual for a perspectiva adotada pelo adaptador, ela “é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo”, cuja novidade não está no material em si, mas no que será feito com ele (HUTCHEON, 2011, p. 45).

Na medida em que o texto é inserido em um novo formato, a fidelidade acaba sendo descartável, por ser considerada primeiramente uma questão subjetiva e, conseqüentemente, problemática. Cabe ressaltar que *fidelidade versus infidelidade* consiste simultaneamente num tema fértil e estéril: fértil porque muitos estudiosos o tem como um estímulo e partem desse preceito para problematizar a relação entre Literatura e outras mídias, e, por sua vez, estéril porque é um fim em si mesmo, desencadeando uma reação de desapontamento ao notar que, dentro da gama possível de análise da textualidade intermediática, o estudioso incide e persiste na verificação da (in)fidelidade proposta no texto-adaptado.

Adaptar pressupõe a visão crítica na nova criação midiática a respeito da obra que a originou, não se tornando uma cópia, e sim a sua apropriação, manipulação e reaproveitamento, por parte dos agentes adaptadores, que tomam a história do outro e a modificam, de acordo com seus próprios interesses, talentos, liberdade e sensibilidade (PAVIS, 2015; HUTCHEON, 2011). Na perspectiva dos Estudos Culturais, a releitura de um produto da alta cultura em um produto da cultura de massa é perpendicular ao modo como o adulto (re)lê uma história para a criança, como forma de despertar o interesse pela história contada pelo seu mediador. No caso da televisão, é visível o quanto a teledramaturgia instiga o público na releitura dos textos clássicos nacionais e internacionais, apropriando-se antropofagicamente desses, para melhor expressar aquele conteúdo antes limitado às páginas.

De acordo com Stuart Hall (1999), a memória cultural é um elemento fundamental no processo de (re)leitura, uma vez que o leitor desse texto proporciona uma carga de coautoria no tocante à representação de uma identidade – nesse caso, a memória que se tem de Shakespeare e como a criança assimila essa memória cultural assistindo ao espetáculo televisivo, como uma releitura de sua peça trágica. Em outras palavras, a recepção de um texto pode ser vista como uma produção cultural de diferentes épocas, permitindo “a possibilidade concreta de acesso ao conhecimento e agudização do poder de crítica por parte do público leitor” (ZILBERMAN; SILVA, 2001, p. 112-113).

A partir das reflexões acima, podemos depreender que a adaptação paródica do texto shakespeariano influi no modo como o texto de Romeu e Julieta é narrado na televisão e destinado ao público infantil, por meio da paródia, que denota uma revisão

e aproximação artística do texto-base. Os adaptadores “ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante”, retomando o texto de partida, de forma explícita ou implícita, com um propósito e também conferindo grau de autonomia (HUTCHEON, 2011, p. 24).

Muitas obras literárias aludem, citam, copiam ou zombam de outras obras literárias, e trazem dentro de si marcas ou traços do universo semiótico em que se movem, das convenções genéricas às frases e palavras atuais. Como os textos são comunicativos, aquilo de que são feitos deve sempre conectar-se e relacionar-se com o sistema de construção de sentido do qual cada um é um produto e uma parte diferenciada (CLÜVER, 2006; WOLF, 1999, 2005).

Formas como comédia, paródia e sátira dependem fortemente da intertextualidade. Como se vê nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa, a intertextualidade é o eixo norteador, se valendo da paródia para responder a gêneros convencionados como filmes de cinema, por exemplo. O apelo da Turma da Mônica celebra, em vez de suprimir, a intertextualidade da cultura popular.

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 televisão, 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).

Toda relação intermediária consiste em um texto, pois ela abarca os mais variados gêneros textuais e seus artefatos, uma vez que o termo mídia é conceituado – para nosso propósito – um produto de natureza composta, como o filme, o qual agrega inúmeras linguagens, como a música, a imagem, o teatro etc. Tal particularidade deve ser enfatizada ao analisarmos a produção televisiva brasileira, salvo que o entendimento de um programa televisivo é inconcebível sem considerar seus nexos com textos originários de demais linguagens, uma vez que a Televisão enquanto linguagem é resultado do trabalho do texto escrito em conjunção com a Imagem, o aspecto Verbal, o Acústico e o Cênico, ou seja, há um aglutinamento de dispositivos e meios, sejam eles artefatos físicos ou cognitivos (CLÜVER, 2006; WOLF, 1999, 2005).

Se pensarmos no Teatro enquanto mídia, ele é capaz de articular a natureza de mídias como a música, a voz, a moda e a arte visual (pensado em cenário) e transpô-las no palco, o que se torna possível “por conta das condições midiáticas e da estrutura plurimidiática dessa mídia [teatro]” (RAJEWSKY, 2012, p. 55, colchetes meus). Segundo

Rajewsky, o modo como são estabelecidas essas relações “ora apresenta-nos um ‘entrelugar’, algo que se situa realmente entre duas ou mais formas midiáticas” (RAJEWSKY, 2012, p. 63), capaz de evocar no receptor, seja ele leitor ou espectador, os modelos midiáticos que lhe são familiares.

No caso específico da teledramaturgia, é crucial a relação com a Literatura e o Teatro, tanto do ponto de vista temático quanto do estrutural, e como nosso objeto de estudo é a produção do especial *Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta* sob o viés de sua correlação com a peça shakespeariana, nosso trabalho persevera na tentativa de demonstrar que o ato de adaptar obras da literatura universal permanece recorrente, mesmo que de forma não explícita.

Com relação ao humor predominante nas narrativas da Turma da Mônica, é perceptível que a criança e também o adulto rirão da produção televisiva em questão, devido ao conhecimento prévio das narrativas quadrinísticas, carregadas de muita comicidade, o que gera a hipótese de que a criança terá a pré-disposição e a curiosidade de fazer corresponder o seu conhecimento de mundo com a narrativa que lhe é apresentada, da forma mais lúdica possível, como também conhecer uma obra de Shakespeare que foi adaptada para o seu universo.

Fazendo um comparativo da linguagem de Shakespeare com a de Mauricio de Sousa, é perceptível que o texto shakespeariano usa linguagem que é particular ao leitor adulto (trocadilhos obscenos e conotações), ao passo que Mauricio de Sousa, ao transpor essa linguagem para o público infanto-juvenil, opta pela linguagem mais simples e leve do que no texto de Shakespeare, e o espetáculo televisivo conta com a presença de rimas, as quais captam a atenção do leitor criança, “uma vez que deixam o texto mais divertido e atraente para crianças/jovens” (CAMILOTTI, LIBERATTI, 2012, p. 102), permitindo inferir que o adaptador tem que ter conhecimento do público ao qual destinará a tradução da obra a linguagem audiovisual para que a comunicação e a correspondência entre palavra/imagem não seja comprometida (CAMILOTTI, LIBERATTI, 2012, p. 98).

***Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta* – construção paródica da matriz shakespeariana**

A história das relações entre a Literatura e as mídias é pautada ora pela intersecção, ora pela fronteira; no entanto, ela é feita de modo inconsciente, ou seja, será uma interpretação neste fazer artístico, em que vemos o texto final como “uma estrutura de significados, o conjunto de signos, que são uma interpretação da

experiência e não experiência vivida no seu fazer-se” (BOSI, 2013, p. 222). Na esteira de Bosi, vemos o espetáculo televisivo como expressão, isto é, a mídia em que a Mauricio de Sousa Produções enxergou a interpretação da peça shakespeariana; logo, o texto televisivo que elenco para este trabalho é a interpretação da experiência, nas palavras de Bosi, ou seja, é o modo como determinada realidade – a história de Romeu e Julieta –, ao ser consumada (transformada em espetáculo infantil), deixa de ser ela mesma.

Como bem evidencia Vitor Manuel Aguiar e Silva, o texto audiovisual narra uma história num determinado espaço e num determinado tempo, “e por isso mesmo é tão frequente e congenial a sua relação intersemiótica com textos literários nos quais também se narra ou se representa uma história” (SILVA, 1990, p. 178). A Intermidialidade é a teoria que aponta como cada mídia se apropria e adequa determinada fonte textual ao seu suporte, trazendo à tona formas de assimilação das formas expressivas que foram remediadas, ou melhor dizendo, “os modelos de interpretação destes registros do conhecimento, visando ao acesso e à conservação do conteúdo ali guardado” (SALDANHA, 2008, p. 56), cabendo enfatizar que, na contemporaneidade, existe um consenso acerca da natureza plural das mídias, algo que não é somente único, mas coletivo na correspondência entre as mídias.

A partir dos Estudos Semióticos, como aqueles circunscritos na teoria da comunicação, a ideia de texto teve uma nova dimensão, tendo em mente que a recepção é um ato textual, pois dois leitores não partilham da mesma interpretação de dada obra. Nos estudos comparados, mais precisamente na vertente semiótica, toda e qualquer linguagem é considerada como texto, logo, essas linguagens são textos que nos permitem lê-los em sua complexidade. Segundo Clüver (2006), é possível dizer que as análises sobre transmutação podem contemplar de forma direta ou indireta mais de uma mídia, pois são inúmeras as possibilidades de representação entre esses sistemas sígnicos, capazes de questionar, por meio do viés comparativo, as funções e efeitos dos meios analisados.

Neste caso, o especial televisivo é uma combinação do teatro enquanto arte do espetáculo e ficção representativa no espaço cênico, acrescentado de trilhas sonoras, indumentárias que remetem ao estilo renascentista da época elisabetana, o espaço urbano em que essa ficção acontece, marcado pelo uso de uma linguagem infantil e que foi veiculado nos mais variados suportes (vídeo, HQ e musical), com durações de alguns minutos a muitas horas.

A respeito da televisão e sua respectiva linguagem, convencionou-se definir “linguagem televisiva” como um agregado de particularidades das inúmeras linguagens, como a cinematográfica, a radiofônica, a literária, a teatral, a oral e muitas outras, que

foram apreendidas na TV de uma forma desarmônica (BALOGH, 2004). De acordo com Balogh, cada cultura carrega seu universo de “textos fundadores e temas exemplares periodicamente revisitados, modificados e enriquecidos a cada nova ocorrência, a cada nova atualização” (BALOGH, 2002, p. 81), e no caso do contexto brasileiro, Shakespeare é um dos autores cuja matéria textual é tida como base para a criação de novas histórias, reaproveitando as situações dramáticas presentes em seu texto, tendo em mente que séries televisivas de longa duração apresentam “várias histórias e vários conflitos são criados, desenvolvidos, solucionados; outros irão substituí-los e tudo recomeçará” (PALLOTTINI, 1998, p. 114).

A televisão é o espaço semiótico em que a história de Romeu e Julieta acontece, ou seja, é na TV que as artes, combinadas com a criatividade do diretor e sua equipe de produção, permitem a concepção do texto final. A respeito da relação de Shakespeare com a TV brasileira, tanto as novelas quanto qualquer outro tipo gênero televisivo trazem das suas peças o enredo principal ou secundário, denotando uma apropriação das personagens que compõem o universo shakespeariano, onde elas adquirem uma nova vida e uma nova faceta, reforçando o caráter atemporal dos textos do dramaturgo.

Sem dúvida, o drama shakespeariano é uma das maiores realizações da arte humana, e vistos como clássicos ou sagrados, a sua imponência exige respeito, algo que Sirkku Aaltonen definiu e criticou como “reverência”, conceito esse que a autora define como a escolha do texto e da estratégia de tradução quando o ‘estrangeiro’ representa “bens culturais desejáveis¹”, pontuando que a transposição e intermediação desse texto canônico “transmita algumas das qualidades do texto original e da cultura que representa para o sistema-alvo” (AALTONEN, 2000, p. 8, tradução minha²). Segundo Aimara Cunha Resende (2016), transpor o teatro de Shakespeare para a televisão demanda, por parte dos agentes envolvidos, uma primeira consciência a respeito do mito Shakespeare, e a segunda a respeito do ambiente ao qual seu texto será ambientado, e cabe ressaltar que isso não desmerece o texto parodiado, denotando uma renovação criativa, a qual, segundo Resende, permite “o surgimento, em outro meio de comunicação, de uma obra recriada que pode ser muito rica, e de uma releitura que permite a continuidade do cânone” (RESENDE, 2016, p. 180).

Dentre os vários gêneros que perpetuam a tela televisiva, está o chamado especial, o qual é conceituado por Aimara da Cunha Resende (2016) como um texto que é veiculado uma vez ao ano, com duração de uma hora, e cuja montagem é curta em

¹ No original: “desirable cultural goods”

² No original: “carry over some of the qualities of the source text and the culture it represents into the target system”.

comparação à telenovela. Na sua estrutura, há poucas personagens e a ação é desenrolada em poucos espaços, e essa curta temporalidade e espacialidade se deve a dois fatores: “o limitado tempo que deve ocupar, e o fato de ser, em geral, uma adaptação de uma obra da literatura universal” (RESENDE, 2016, p. 181).

Dentre as estratégias usadas para a adaptação, a paródia vem a calhar pelo seu teor de reconhecimento de dois textos que se fundem em um novo – Shakespeare e Mauricio de Sousa, resultando em um texto teatral infantil, veiculado na televisão. Não somente encontramos duas vozes dissonantes conjugadas (HUTCHEON, 1989, p. 93) nesse espetáculo, como também vemos um estilo de teatro parodiado – o adulto transformado em teatro infantil, porém, interpretado por adultos.

Em consonância com a cultura, esse diálogo entre estéticas diferentes – teatro e televisão – acentua o caráter contrastante por parte do leitor, uma vez que toda forma de linguagem é um texto e que tem uma “leitura” que não se assemelha à daquela feita pelas páginas impressas. A leitura de um texto audiovisual conjuga elementos como o ator, o cenário, a indumentária, a maquiagem, a voz e a própria interpretação do texto.

A natureza dupla da paródia proporciona uma comparação e avaliação de um texto, permitindo que o leitor seja capaz não somente de reconhecer o texto paródico enquanto tal, mas também articular sua bagagem de leitura e desenvolver um senso crítico. Como bem pontua Hutcheon, mais do que uma mera mimesis, “a paródia reconhece conscientemente e autocriticamente a sua própria natureza” (HUTCHEON, 1989, p. 40).

A paródia tem sido uma constante no campo das Artes, onde inicialmente pressupunha-se que esse fenômeno tinha como preceito ridicularizar ou tornar engraçada determinada particularidade de um elemento histórico, seja ele uma pintura, uma autoridade, algum fragmento literário, entre outros; porém, a paródia não se resume apenas ao aspecto de zombaria ou de ridicularização.

Ela funciona como uma maneira para que o leitor/espectador conheça a herança literária; no caso desse objeto de pesquisa, a criança conhece a história de Romeu e Julieta pela Turma da Mônica, mas cabe enfatizar que existe primeiro a familiaridade com os personagens provenientes dos quadrinhos, e que a paródia vai ocorrer não apenas no trânsito da linguagem visual (HQ) para o audiovisual (TV), mas no redimensionamento do drama. Quando contrastadas a história clássica e sua versão paródica, o leitor se depara com as nuances do drama e com a leveza com que pode ser apresentado.

A paródia é uma estratégia transformadora dos textos, pois ela altera o vínculo que temos com a história conhecida e propõe um diálogo frutífero, não comprometendo a “essência”, mas proporcionando uma outra perspectiva da história, permitindo ao adaptador “se nutrir de outros textos além do original, livrando-se da prisão à fórmula única e redutora” (SOUZA, 1993, p. 36), exercendo um diálogo não apenas com o original, mas com outras vozes textuais, e ao propor o estudo comparado, há de se levar em conta que a paródia não deve ser vista como uma estratégia derivativa, e sim uma maneira de não somente repetir o texto-base, como também inverter seus padrões e ser uma forma de homenagear o original, e parodiar não significa que o denote um conceito de ridículo, como bem enfatiza Linda Hutcheon:

Por esta definição, a paródia é, pois, repetição, mas repetição que inclui diferença [...]; é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo. Versões irônicas de «transcontextualização» e inversão são os seus principais operadores formais, e o âmbito de ethos pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial (HUTCHEON, 1985, p. 54).

O humor presente em nosso objeto não tem como intenção ridicularizar ou rebaixar o texto parodiado, uma vez que se expõe o modelo parodiado e suas convenções “através da coexistência de dois códigos na mesma mensagem” (BEN-PORAT, 1979, p. 247, tradução minha³), pois uma obra de arte é resultado do paralelo e da oposição a um modelo que lhe é anterior. Ambas, paródia e transposição, instauram associações do texto final com outros previamente lidos, e tais associações dispensam a intenção do autor, pois é o leitor que lhe dará um novo sentido, pois os escritores estão sempre recorrendo aos modelos anteriores, sem a necessidade de “estabelecer a distância entre o original autêntico (se é que existe, de fato, algum) e a réplica, numa apropriação livre” (MAZZI, 2011, p. 25). Assim, a paródia contrasta tanto a história cultural como a história da leitura do leitor/espectador do texto dramático, por meio do seu conhecimento prévio de mundo, uma vez que o leitor é uma rede de intertextos e a paródia provoca esse leitor para reconhecer a referência que lhe é apresentada e dar novo sentido ao texto parodiado.

Sobre o teatro enquanto produto cultural, Ferreira é pontual ao argumentar que ele é um produto da cultura, o qual é veiculado e inserido em um circuito específico de produção, circulação e consumo. Sobre sua relação com o público infantil, articulado com “outros fatores e instâncias mediadoras, também a linguagem e seus objetivos (por

³ No original: “through the coexistence of the two codes in the same message”.

vezes estéticos) serão determinantes da relação construída entre as crianças e o espetáculo” (FERREIRA, 2006, p. 3).

Ao trazer *Romeu e Julieta* em uma nova produção artística, por meio da paródia, Mauricio traz uma nova roupagem não apenas na construção das personagens, mas também na própria teatralidade do texto. Cabe ressaltar que o espetáculo *Mônica e Cebolinha no mundo de Romeu e Julieta* é também um produto intermediático, pois primeiramente ele surgiu como uma HQ, sendo esta transposta para o palco do teatro TUCA, da PUCSP, e em seguida ressignificado no espaço urbano de Ouro Preto-MG, veiculado como uma programação na TV e, depois, em VHS, para ser ressignificado em 2013 em um musical.

Um elemento que merece destaque na construção paródica é o ritmo da narrativa; enquanto na peça escrita a ação tende a demorar, na sua forma audiovisual existe agilidade, permitindo inclusive o estado de espírito da lágrima para o riso. Acrescenta-se a isso o fato de que a inversão do gênero trágico para a comédia e também a inversão de papéis dos atores que interpretam os personagens shakespearianos denotam espaço necessário para o advento do riso, ou seja, a paródia permite tanto uma aproximação como um distanciamento do clássico, denotando ao leitor e ao artista a possibilidade de se criar uma nova forma de linguagem, ou seja, a reconstrução da ficção sobre outra ficção.

No texto teatral, os seguintes elementos são considerados no processo de transposição: a estrutura da peça, a articulação dos atos, as cenas principais e a caracterização dos personagens. Em *Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta*, o elemento cômico é o fator essencial para a criança e o adolescente que terão contato com a peça, até por conta de sua familiaridade com as narrativas da Turma da Mônica, que são marcadas pela comicidade.

Considerações finais

Todo texto dramático sempre está sujeito a uma nova perspectiva, a uma nova interpretação e também a uma nova roupagem, e o mesmo pode ser dito dos recursos estilísticos do diretor para trazer ao espectador a carga cômica que é pedida na hora da leitura do texto e de sua interpretação no palco. Em muitos casos, as comédias consistem na reelaboração e enriquecimento de histórias consagradas que se perpetuaram, como é o caso deste objeto de pesquisa, onde uma história trágica tem contornos de comédia, por essa ser uma condição *sine qua non*, importante e relevante para que a Turma da Mônica pudesse encenar *Romeu e Julieta*. Sem as particularidades

que são inerentes a cada personagem de Mauricio de Sousa, não seria o que entendemos ser a Turma da Mônica proveniente dos quadrinhos; essas particularidades, nós não enxergamos como um defeito ou um vício, como pressuponha Aristóteles ao tratar do gênero comédia como contraponto à tragédia.

Comparar livro e televisão incorre em questionar o papel da suposta fidelidade, uma vez que o título ressalta essa problemática – *no mundo de Romeu e Julieta* –, logo, supor que existe uma adaptação “fiel” ao texto-base é incorrer em incertezas, pois essa temática suscita perguntas de natureza estilística do texto-base, e fidelidade íntegra ao texto-base é impossível, primeiro por ser uma questão bastante relativa dentro dos estudos comparados de adaptação, como também por ser impossível reproduzir uma obra em sua totalidade, até porque, se pensarmos em *Romeu e Julieta*, existem muitas interpretações possíveis dessa obra, impossibilitando transpor sua suposta totalidade.

A paródia, como um paralelo entre dois textos – o texto-matriz e o texto-parodiado –, é caracterizada por uma relação repetição e reatualização, e por meio desta faceta intertextual o escritor desconstrói certas peculiaridades do texto do autor sem desvencilhar-se da identidade do texto fonte. A intertextualidade midiática é usada por Mauricio de Sousa com efeito humorístico através da paródia, uma prática que suscita uma “polêmica imitação alusiva” de um outro produto ou prática culturais, como também ela pode ser considerada “como um modo, ou como um intervalo no espectro de possíveis relações intertextuais” (DENTITH, 2000, p. 37, tradução minha⁴).

A paródia se faz presente não em sua acepção de zombaria, mas de produção do cômico e da diferença, responsável por reestruturar o texto-fonte para um novo estilo, uma nova matéria textual, que para Linda Hutcheon (1985) é vista como “uma estética do processo, da atividade dinâmica da percepção, interpretação e produção de obras de arte” (HUTCHEON, 1985, p. 12). Uma vez que se tem o indício e consistência de que aquele texto se trata de uma comédia – seja pelos próprios personagens, seja por suas ações no decorrer da trama, espera-se uma pré-disposição por parte do público para receber a obra.

Quando vemos a indicação “baseado em” em determinado filme ou conteúdo televisivo, pressupõe-se que a adaptação promove um universo de manifestações no texto-fonte, desde a caracterização do ator ao jogo de luz no cenário, como também uma das possíveis interpretações do texto literário, sejam elas no conteúdo narrativo, temático, espacial, etc.

⁴ No original: “parody is to be thought of as a mode, or as a range in the spectrum of possible intertextual relations”.

A existência da relação intertextual entre as duas obras torna-se ponto de partida para a conclusão de que a trama do casal de Mauricio de Sousa seja considerada uma meta-criação de *Romeu e Julieta*. Isso se deve ao fato de que a noção de adaptação pode denotar vários aspectos, sendo um deles o reconhecimento – por parte do leitor – de confluência com demais textos preexistentes. No entanto, este procedimento não é a única definição de adaptação capaz de explicar o vínculo existente entre as duas obras em questão.

Referências

AALTONEN, Sirkku. **Time-sharing on stage**. Drama Translation in Theatre and Society. Topics in Translation 17. Clevedon/Buffalo/Toronto/Sydney: Multilingual Matters, 2000.

AMÂNCIO, José.; MARIANO, Beto. **Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta**. [Filme-vídeo]. Produção de Mauricio de Sousa, direção de José Amâncio. São Paulo, Mauricio de Souza Produções Cinematográficas, 1979. 1 cassete VHS/NTSC, 43 min. color. son.

AMORIM, Lauro Maia. **Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas**, de Lewis Carrol, e Kim, de Rudyard Kipling. São Paulo: Editora da UNESP, 2005.

BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, disjunções, transmutações: da Literatura ao Cinema e à TV**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: EdUSP, 2002.

BENDER, Ivo. **Comédia e riso: uma poética do teatro cômico**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1996.

BOSI, Alfredo. **Entre a Literatura e a História**. São Paulo: Editora 34, 2013.

CAMILOTTI, Camila Paula; LIBERATI, Elisângela. Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 95-112, 2012.

CLÜVER, Claus. Inter Textus/ Inter Artes/ Inter Media. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, Belo Horizonte, 2006, p. 11-41.

DENTITH, Simon. **Parody**. The New Critical Idiom. London and New York: Routledge, 2000.

FERREIRA, Taís. Estudos Culturais, Recepção e Teatro: uma articulação possível? **Fênix - Revista de História e Estudos Culturais**, Uberlândia, v. 3, n. 4, p. 1-20, 12 dez. 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

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

- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**. Tradução de Teresa Louro Péres. Lisboa: Edições 70, 1985.
- MAZZI, Maria Gloria Cusumano. Intertextualidade e Paródia. **Revista Araticum**, Montes Claros, v. 3, n. 1, p. 23-41, 2011.
- NORD, Christiane. Lealdade em vez de fidelidade: proposta de uma tipologia funcional da tradução. Tradução de Cristiane Krause Kilian. **Cadernos de Tradução**, Porto Alegre, n. especial, p. 9-24, 2016.
- PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Tradução de Isabela Santos Mundin. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidade e estudos interartes – desafios da arte contemporânea**. Volume II. Belo Horizonte: UFMG, 2012, p. 51-73.
- RESENDE, Aimara da Cunha. Shakespeare na Televisão Brasileira. In: CAMATI, Anna Stegh; MIRANDA, Célia Arns de (orgs). **Shakespeare sob múltiplos olhares**. 2. ed. Curitiba: Editora da UFPR, 2016, p. 175-201.
- SALDANHA, Gustavo Silva. A leitura informacional na teia da intermedialidade: um estudo sobre a informação no texto pós-moderno. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 55-66, abr. 2008.
- SILVA, Vitor Manuel de Aguiar. **Teoria e metodologia literárias**. Lisboa: Universidade Aberta, 1990.
- STAM, Robert. Introduction: the theory and practice of adaptation. In: STAM, Robert. RAENGO, Alessandra. (Edts.) **Literature and film: a guide to the theory and practice of film adaptation**. United States of America: Blackwell Publishing, 2005, p. 1-52.
- STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação**. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- ZILBERMAN, Regina; SILVA, Ezequiel Theodoro (Org.). **Leitura: perspectivas interdisciplinares**. 5. ed. São Paulo: Ática, 2001.

Editora CLAE

2021