



ATUAÇÕES MIDIÁTICAS: METAMORFOSES E DIÁLOGOS

Organizadores

Lis Yana de Lima Martinez

Lúcia Sá Rebello

Ricardo Cortez Lopes



**ATUAÇÕES MIDIÁTICAS:
METAMORFOSES E DIÁLOGOS**

Comissão Editorial

Ma. Juliana Aparecida dos Santos Miranda

Ma. Marcelise Lima de Assis

Conselho Editorial

Dr. André Rezende Benatti (UEMS*)

Dra. Andréa Mascarenhas (UNEB*)

Dra. Ayanne Larissa Almeida de Souza (UEPB)

Dr. Fabiano Tadeu Grazioli (URI) (FAE*)

Fernando Miramontes Forattini (Doutorando/PUC-SP)

Dra. Yls Rabelo Câmara (USC, Espanha)

Me. Marcos dos Reis Batista (UNIFESSPA*)

Dr. Raimundo Expedito dos Santos Sousa (UFMG)

Ma. Suellen Cordovil da Silva (UNIFESSPA*)

Nathália Cristina Amorim Tamaio de Souza (Doutoranda/UNICAMP)

Dr. Washington Drummond (UNEB*)

Me. Sandro Adriano da Silva (UNESPAR*)

*Vínculo Institucional (docentes)

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ
LÚCIA SÁ REBELLO
RICARDO CORTEZ LOPES
ORGANIZADORES

ATUAÇÕES MUDIÁTICAS:
METAMORFOSES E DIÁLOGOS



Catu, Ba

2021

© 2021 by Editora Bordô-Grená
Copyright do Texto © 2021 Os autores
Copyright da Edição © 2021 Editora Bordô-Grená

TODOS OS DIREITOS GARANTIDOS. É PERMITIDO O DOWNLOAD DA OBRA, O COMPARTILHAMENTO E A REPRODUÇÃO DESDE QUE SEJAM ATRIBUÍDOS CRÉDITOS DAS AUTORAS E DOS AUTORES. NÃO É PERMITIDO ALTERÁ-LA DE NENHUMA FORMA OU UTILIZÁ-LA PARA FINS COMERCIAIS.

Editora Bordô-Grená
https://www.editorabordogrena.com
bordogrena@editorabordogrena.com

Projeto gráfico: Editora Bordô-Grená
Capa: Keila Lima de Assis
Edição: Editora Bordô-Grená
Revisão textual: Anderson de Almeida Santos

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
CATALOGAÇÃO NA FONTE

Bibliotecário responsável: Roberto Gonçalves Freitas CRB-5/1549

A886

Atuações midiáticas: [Recurso eletrônico]: metamorfoses e diálogos / Organizadores Lis Yana de Lima Martinez; Lúcia Sá Rebello; Ricardo Cortez Lopes. – Catu: Bordô-Grená, 2021.

2472kb, 142fls. il: color

Livro eletrônico
Modo de acesso: Word Wide Web <www.editorabordogrena.com>
Incluem referencias

ISBN: 978-65-87035-70-3 (e-book)

1. Intertextualidades. 2. Intermedialidades. 3. Mídias. I. Título.

CDD 801
CDU 82.02

Os conteúdos dos capítulos são de absoluta e exclusiva responsabilidade dos autores.

S U M Á R I O

APRESENTAÇÃO	9
<i>Organizadores</i>	
O QUE VOCÊ VÊ? UM ESTUDO DO ROMANCE <i>HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL</i> SOB A LUZ DA TEORIA DE FARAH MENDLESOHN	12
<i>Fabian Quevedo da Rocha</i>	
DARTH VADER E EVIL RYU: UMA TEORIZAÇÃO SOBRE A VENDA DA ALMA NA FICÇÃO COM BASE EM NIETZSCHE	26
<i>Ricardo Cortez Lopes</i>	
A INTERMIDIALIDADE EM DOGVILLE, DE LARS VON TRIER, COMO SUBTERFÚGIO À CRITICIDADE	42
<i>Bruna Farias Machado</i>	
METAMORFOSE E GESTUS: UM DIÁLOGO SOCIOLÓGICO ENTRE A DENÚNCIA E O DISCURSO DO PROGRESSO	55
<i>Alisson Preto Souza</i>	
LITERATURA, MEDIA, NEW MEDIA, CULTURA DIGITAL: NOVAS MÍDIAS, MESMOS USUÁRIOS	74
<i>Lúcia Sá Rebello e Lis Yana de Lima Martinez</i>	
WHAT IS IN A LETTER?	93
<i>Júlia Corrêa Mitidieri e Sandra Sirangelo Maggio</i>	
<i>PEIXE GRANDE</i> , DE DANIEL WALLACE, E <i>PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS</i> , DE TIM BURTON: BREVE ANÁLISE DO DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO	98
<i>Bianca Gomes Martins</i>	

THE REPRESENTATION OF THE HOUSE: A DIALOGUE BETWEEN CHARLOTTE BRONTË'S JANE EYRE (1847) AND EMILY BRONTË'S WUTHERING HEIGHTS (1847) <i>Caroline Navarrina de Moura</i>	113
INTERMEDIALITY: THE MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME THE LORD OF THE RINGS ONLINE <i>Lis Yana de Lima Martinez</i>	129
SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES	141
SOBRE OS ORGANIZADORES	143

APRESENTAÇÃO

O livro *Atuações midiáticas: metamorfoses e diálogos* tem um objetivo bem definido já no seu título: pretendíamos, inicialmente, que os autores discutissem casos em que as mídias agem, porém não apenas isso; pretendíamos também que houvesse um olhar diacrônico (nas metamorfoses) e, também, um olhar mais voltado para discussões epistemológicas (diálogos). Assim, o tempo e a discussão entre pares seriam nossos aliados e permitiriam que o assunto fosse o mais contemplado possível, tornando a obra relevante para as discussões na área de maneira articulada e orgânica. Dessarte, a recepção dos artigos foi autônoma, não estabelecemos um número mínimo de contribuições para cada um dos membros da diáde.

Para tornar essa contribuição mais relevante, buscamos separar os capítulos justamente pelos termos do título: as metamorfoses e os diálogos. Porém, antes de proceder a abordagem, é interessante definir, brevemente, o que é atuação midiática, que é uma discussão antiga (já mencionava Aristóteles a diferença entre ato e potência) e bastante profícua (por ser discutida pela área de Letras, Comunicação, entre outras). Em uma síntese provisória, a atuação midiática ocorre quando a mídia, para além de informar o mundo, também o transforma. É claro que, por ser mídia, não se trata de ela agir diretamente na realidade, porém de discutir valores já consolidados e motivar ações de indivíduos que vão agir. Ou seja, é uma atuação “terceirizada” e que persuade, muitas vezes, mais decisivamente do que um ato individual que serviria enquanto exemplo ou o primeiro a gerar o efeito dominó.

Definimos, portanto, metamorfoses como as mudanças das mídias em função da variável tempo, explicitando as características desses antes e depois. Nesta perspectiva, foram enviados os quatro capítulos a seguir.

O primeiro é de autoria de Fabian Quevedo da Rocha, intitulado “*O Que Você Vê? um estudo do romance Harry Potter e A Pedra Filosofal sob a luz da teoria de Farah Mendlesohn*”, que analisa uma das obras da franquia mais conhecida de J. K. Rowling, Harry Potter, e a ideia do autor foi centrada na indução a partir de técnicas narrativas da inglesa. Assim, a metamorfose foca-se na narrativa enquanto substrato onde os personagens interagem.

O capítulo seguinte, intitulado “*Darth Vader e Evil Ryu: uma teorização sobre a venda da alma na ficção com base em Nietzsche*”, de Ricardo Cortez Lopes,

analisa o recurso ficcional da venda da alma, focando nos casos dos personagens Darth Vader e Evil Ryu e discutindo a moral do escravo e a moral do herói enquanto sentido possível dessa metamorfose induzida - por meio do pacto.

O penúltimo capítulo desta seção é “*A Intermedialidade Em Dogville, De Lars Von Trier, Como Subterfúgio À Criticidade*”, de Bruna Farias Machado. No texto, foi analisado o filme “*Dogville*”, de 2003, naquilo que ele articula diferentes mídias simultaneamente para gerar, também, efeitos de narrativa para evidenciar a metamorfose da própria protagonista - de vulnerável a autônoma.

O derradeiro capítulo da seção é o então chamado de “*Metamorfose e Gestus: um diálogo sociológico entre a denúncia e o discurso do progresso*”, de autoria de Alisson Preto Souza. Neste texto, o autor aborda os conceitos de Metamorfose e Gestus em Gilberto Velho e Walter Benjamin, ressaltando que o primeiro deles se direciona para a vontade de mudança, o que ressalta não apenas a mudança, mas a vontade dela.

Elaboramos o conceito de diálogo de uma maneira mais ampla, sem apelar necessariamente para discussões como a de Bakhtin, por exemplo. Formulamos como a troca mutuamente transformadora entre participantes de uma interação (escrita ou falada) com base em um tópico, trocando informações sobre ele ou defendendo uma teoria. Esta seção é composta de cinco capítulos.

O primeiro deles, intitula-se “*Literatura, Media, New Media, Cultura Digital: novas mídias, mesmos usuários*”, de autoria de Lúcia Sá Rebello e Lis Yana de Lima Martinez. Apesar de, na sua proposta, ela aparentar ser um artigo sobre metamorfoses, o que sobressai aqui é a discussão entre diferentes mídias mais do que o critério temporal, o que fica reforçado pelas discussões sobre literatura e novas tecnologias. Assim, é um artigo essencial para a discussão sobre visões pessimistas sobre o futuro que, muitas vezes, se baseiam em uma nostalgia quixotesca.

O segundo é “*What Is In A Letter?*”, escrito por Júlia Corrêa Mitidieri e Sandra Sirangelo Maggio. Neste texto, são analisadas as cartas enquanto mídias que refletem o contexto de maneira involuntária, o que os tornam fontes midiáticas de marcas históricas também. Assim, a discussão teórica proposta se amplia para a área de metodologia, o que reforça os vínculos entre teoria e metodologia.

O capítulo seguinte, intitulado “*Peixe Grande de Daniel Wallace e Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas de Tim Burton: breve análise do diálogo intermidiático*” e escrito por Bianca Gomes Martins, traz como foco de suas observações o livro *Peixe Grande*, do autor Daniel Wallace, e o filme *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, do diretor Tim Burton, para examinar as diferentes formas de representação da personagem Edward Bloom, que se apresenta como um contador de histórias. Nesse sentido, a observação aprecia as alterações decorrentes das midialidades específicas da literatura e do cinema e, também, discute os traços que assinalam a oralidade em ambas as mídias.

O penúltimo capítulo intitula-se “*The Representation Of The House: a dialogue between Charlotte Brontë’s Jane Eyre (1847) and Emily Brontë’s Wuthering Heights (1847)*”, e foi escrito por Caroline Navarrina de Moura. O texto objetivou observar o diálogo de conteúdo em uma mesma mídia, considerando analisar a conversação da trajetória doméstica das protagonistas de dois romances expoentes de seu tempo sob uma ótica fenomenológica.

O último capítulo desta seção, de autoria de Lis Yana de Lima Martinez, é chamado de “*Intermediality: the massively multiplayer online role-playing game The Lord Of The Rings Online*”. Neste capítulo, o diálogo está presente no modo como o livro original é remidiado no jogo abordado. O capítulo se torna interessante na medida em que a análise específica de uma mídia é substituída por uma relação entre elas, o que o torna, em certo sentido, também uma meta-análise e que permite discutir as idiossincrasias das mídias de maneira comparativa.

Esperamos que este livro consiga apontar para a complexidade do assunto, sem esgotá-lo. Não esqueçamos que há outras dimensões para o conceito de atuação midiática, como, por exemplo, as implicações sociológicas, a hermenêutica, a comunicação propriamente dita, e que podem e devem ser exploradas em diferentes produtos. Assim, esperamos que essa obra semeie uma discussão maior e que não se encerre nas suas páginas.

Porto Alegre, de julho de 2021.

Os organizadores

CAPÍTULO 1

O QUE VOCÊ VÊ? UM ESTUDO DO ROMANCE *HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL* SOB A LUZ DA TEORIA DE FARAH MENDLESOHN

Fabian Quevedo da Rocha

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O estudo, a compreensão e a decodificação das diferentes mídias estão, em grande parte, atrelados a expectativas distintas. O caso da literatura não é diferente: quando o leitor experiente lê, por exemplo, um soneto Shakespeariano, é provável que ele espere encontrar a estrutura específica de tal tipo de texto: três quadras seguidas de um dístico, um esquema de rimas *abab cdcd efef gg* onde cada verso é composto de dez sílabas poéticas em pentâmetro iâmbico. Como propõe Wayne C. Booth, “[...] *a sonnet begun calls for a sonnet concluded; an elegy begun in blank verse calls for an elegy completed in blank verse.*” (BOOTH, p. 127, 1983). Em outras palavras, existem convenções permeando os diversos gêneros literários. Pode-se dizer, portanto, que a construção do sentido em um texto depende, consideravelmente, da dialética entre autor (implícito), texto e leitor (implícito). Tal dialética, por sua vez, está atrelada às expectativas e convenções pertinentes a cada gênero. Uma área da literatura que, de acordo com Farah Mendlesohn, depende fortemente dessa dialética é a do fantástico, sobretudo para “[...] *the construction of a sense of wonder, that it is a fiction of consensual construction of belief.*” (MENDLESOHN, 2008, p. XIII).

Mendlesohn faz alusão ao termo “fantástico” pois, em sua obra *Rhetorics of Fantasy*, a autora analisa as convenções pertinentes à literatura de fantasia que, ela afirma, estão intrinsecamente ligadas à forma com a qual o fantástico adentra a narrativa bem como a forma com a qual o leitor se relaciona com isso. Mendlesohn parte da proposição de Brian Attebery (1992) de que escritores de fantasia frequentemente utilizam estratégias narrativas bem definidas que não apenas estabelecem uma relação entre o mundo de fantasia e

o mundo factual, mas que, ao mesmo tempo, os separam. Partindo da análise de uma série de narrativas que lidam com o fantástico, Mendlesohn propõem que se pode categorizar as diferentes ficções de fantasia de quatro formas distintas:

the portal-quest, the immersive, the intrusive, and the liminal. These categories are determined by the means by which the fantastic enters the narrated world. In the portal-quest we are invited through into the fantastic; in the intrusion fantasy, the fantastic enters the fictional world; in the liminal fantasy, the magic hovers in the corner of our eye; while in the immersive fantasy we are allowed no escape. (MENDLESOHN, 2008, p. XIV)

Cada uma dessas quatro categorias possui não apenas convenções específicas, mas também uma poética e retórica distintas. Nesta pesquisa debruço-me, no entanto, particularmente em duas das categorias de Mendlesohn: a *portal-quest* e a intrusiva.

O foco deste trabalho está na análise das estratégias narrativas utilizadas pela escritora britânica J. K. Rowling em seu primeiro romance de fantasia: *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. A partir do fato de que o romance de Rowling é apresentado ao leitor, em sua quase totalidade, pela perspectiva do protagonista Harry, o que dá aos fatos narrados um tom de parcialidade, busco investigar, sobretudo, como as escolhas narrativas da escritora podem conduzir o leitor a interpretações específicas do texto. De acordo com a perspectiva de Anatol Rosenfeld (1974), pode-se argumentar que o foco narrativo em *Harry Potter* está dentro da personagem, ou seja, a história é contada através dos olhos do protagonista; sendo assim, frequentemente, a visão que o leitor tem do universo ficcional de Rowling é limitada por aquilo que Harry vê: interpreta-se e experiencia-se o mundo do protagonista através de sua percepção, como se o leitor enxergasse através de seus olhos e compreendesse os fatos narrados a partir de sua compreensão. Em outras palavras, a perspectiva que se tem dos acontecimentos no romance de Rowling é a perspectiva de Harry e parte do ponto de vista dele. Nesse sentido, minha escolha em analisar a obra de Rowling a partir da teoria de Mendlesohn faz-se pertinente, sobretudo, por conta da proposição da autora de que “[t]he core rhetorical strategy of fantasy remains the same: fantasy is constructed with precision through point of view.” (MENDLESOHN, 2008, p. XVIII).

Devido às dimensões específicas de um capítulo de livro, optei por trabalhar apenas com o primeiro volume da saga *Harry Potter* e delimitar minha análise a um ponto específico da obra: como a visão do protagonista do romance dita, de certa forma, as impressões de que se tem de uma das personagens mais controversas e intrigantes do mundo ficcional de Rowling. Tendo em vista a popularidade da obra de Rowling, que se apresenta não apenas como livro, mas também como outras formas midiáticas, tais como filmes, jogos digitais, dentre outros, farei menção a eventos, locais e personagens do universo ficcional criado por Rowling pressupondo que estes sejam de conhecimento do leitor.

PELOS OLHOS DE HARRY: PERSPECTIVA E FOCO NARRATIVO NA OBRA DE ROWLING

De acordo com as categorias propostas por Mendlesohn (2008), *Harry Potter e a Pedra Filosofal* pode ser visto não apenas como uma fantasia intrusiva, mas principalmente como uma fantasia do tipo *portal-quest*. A fim de melhor compreender o que tal afirmação implica, é de considerável importância discutir quais são as convenções e mecanismos narrativos pertinentes a estas duas categorias. Fantasias do tipo *portal-quest*, cujo exemplo clássico é a obra *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda – Roupa*, de C. S. Lewis, possuem como elemento central um padrão narrativo em que uma das personagens da obra (normalmente o protagonista) deixa o ambiente que lhe é familiar e atravessa um portal que o leva para um local desconhecido. O mundo familiar do protagonista e o mundo de fantasia são delimitados por tal portal. Portanto, o(s) elemento(s) fantástico(s) adentra(m) o texto a partir da travessia desse portal. Curiosamente, no entanto, nesse tipo de fantasia, apesar de o protagonista poder transitar entre os dois mundos, o fantástico permanece sempre do outro lado do portal, não adentrando o mundo do protagonista. É importante notar, porém, que a estrutura desse tipo de fantasia não está limitada apenas a tal particularidade. Como afirma Mendlesohn:

Modern quest and portal fantasies rely upon very similar narrative strategies because each assume the same two movements: transition and exploration. The portal fantasy is about entry, transition, and exploration, and much quest fantasy, for all we

might initially assume that it is immersive (that is, fully in and of its world), adopts the structure and rhetorical strategies of the portal fantasy: it denies the taken for granted and positions both protagonist and reader as naive. Characteristically the quest fantasy protagonist goes from a mundane life, in which the fantastic, if she is aware of it, is very distant and unknown (or at least unavailable to the protagonist) to direct contact with the fantastic through which she transitions, exploring the world until she or those around her are knowledgeable enough to negotiate with the world via the personal manipulation of the fantastic realm. (MENDLESOHN, 2008, p. 2)

Os movimentos de entrada, transição e exploração, como proposto no excerto acima, são típicos de fantasias do tipo *portal-quest*. Também central para a compreensão de como esse tipo de fantasia se estrutura está a posição do leitor, que, de acordo com a teórica, é de acompanhante-espectador. Nesse sentido, o leitor está “preso” ao protagonista e depende dele para decodificar e compreender os eventos narrados. Em outras palavras, a compreensão e interpretação dos acontecimentos, bem como a impressão acerca dos demais personagens, está limitada àquela do protagonista.

Se na fantasia do tipo *portal-quest* o fantástico não transita no mundo do protagonista, a fantasia intrusiva, por outro lado, se caracteriza pela invasão do fantástico ao mundo do protagonista. Ao fazê-lo, o fantástico traz caos e perturba a ordem e as regras do mundo que adentra. Como afirma Mendlesohn, “[t]he trajectory of the intrusion fantasy is straightforward: the world is ruptured by the intrusion, which disrupts normality and has to be negotiated with or defeated, sent back whence it came, or controlled.” (MENDLESOHN, 2008, p. 115). A fantasia intrusiva tem por base a suposição de que existe ordem e previsibilidade no mundo e, por consequência, a chegada do fantástico quebra tal padrão. Para que a ordem seja restaurada, o fantástico precisa, na maioria das vezes, ser destruído ou mandado de volta para seu lugar de origem. Um exemplo de tal tipo de fantasia é a obra *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1886), do escritor Robert Louis Stevenson. Devido à forma com que a fantasia intrusiva se estrutura, tanto o protagonista quanto o leitor se mantêm em constante estado de confusão, pois o caos trazido pelo fantástico tende a desorientá-los, uma vez que o “controle” da normalidade lhes é tirado.

Como dito anteriormente, *Harry Potter e a Pedra Filosofal* pode ser lido tanto como uma fantasia do tipo *portal – quest* e como fantasia intrusiva. As características da primeira são visíveis na maior parte da obra, enquanto as da segunda podem ser observadas, sobretudo, nos quatro primeiros capítulos do romance. Nesse sentido, é interessante notar que, logo no parágrafo de abertura da obra, é possível perceber um tom que soa como um prelúdio dos eventos fantásticos que estão por acontecer:

O Sr. e a Sra. Dursley, da rua dos Alfeneiros, n o 4, se orgulhavam de dizer que eram perfeitamente normais, muito bem, obrigado. Eram as últimas pessoas no mundo que se esperaria que se metessem em alguma coisa estranha ou misteriosa, porque simplesmente não compactuavam com esse tipo de bobagem. [...] Os Dursley tinham tudo que queriam, mas tinham também um segredo, e seu maior receio era que alguém o descobrisse. Achavam que não iriam aguentar se alguém descobrisse a existência dos Potter. A Sra. Potter era irmã da Sra. Dursley, mas não se viam havia muitos anos; na realidade a Sra. Dursley fingia que não tinha irmã, porque esta e o marido imprestável eram o que havia de menos parecido possível com os Dursley. Eles estremeciam só de pensar o que os vizinhos iriam dizer se os Potter aparecessem na rua. (ROWLING, 2000, p. 7)

Como descobre-se nas páginas seguintes, os Dursley têm aversão aos Potter pelo fato de estes serem bruxos e, portanto, fugirem do padrão de normalidade que aqueles tanto prezam. A intrusão do fantástico no mundo real, ainda que já presente no primeiro capítulo, torna-se mais expressiva nos capítulos seguintes, principalmente nos capítulos três (“As cartas de ninguém”) e quatro (“O guardião das chaves”), nos quais Harry toma conhecimento, através de eventos inusitados, de que faz parte de uma família de bruxos. A chegada inesperada das inúmeras cartas de Hogwarts, trazidas por corujas, no capítulo três, em conjunto com o surgimento da personagem Rúbeo Hagrid no meio de uma noite tempestuosa à residência dos Dursley no capítulo quatro marcam a entrada do fantástico na narrativa de Rowling e, sobretudo, na vida de Harry. Como é característico da fantasia intrusiva, a chegada do fantástico deixa o protagonista em estado de confusão, como pode-se observar no trecho a seguir:

– Me desculpe, mas continuo sem saber realmente quem você é. O gigante tomou um grande gole de chá e limpou a boca com as costas da mão. – Me chame de Rúbeo, é como todos me chamam. E como lhe disse, sou o guardião das chaves de Hogwarts, você sabe tudo sobre Hogwarts, é claro. – Ah, não – disse Harry. Hagrid pareceu chocado. – Sinto muito – apressou-se Harry a dizer. – Sente muito? – vociferou Hagrid, virando-se para encarar os Dursley, que tinham recuado para as sombras. – Eles é que deviam sentir muito! Eu sabia que você não estava recebendo as cartas, mas nunca pensei que nem ao menos sabia da existência de Hogwarts, para apelar! Você nunca se perguntou onde foi que seus pais aprenderam tudo? – Tudo o quê? – perguntou Harry. (ROWLING, 2000, p. 47)

É importante salientar, no entanto, que caso o leitor não tivesse as informações do primeiro capítulo do romance, o único da obra em que o foco narrativo não está no protagonista e que é, por consequência, o único momento do romance em que se têm mais informações do que o protagonista¹, é provável que o leitor, caso não tenha tido acesso a nenhuma outra mídia do mundo ficcional de Rowling previamente, também se encontre-se em um estado de confusão parecido com o de Harry frente aos eventos descritos acima. Do momento da chegada de Hagrid em diante, a retórica do romance de Rowling deixa, aos poucos, de ser a pertinente à fantasia intrusiva e passa, cada vez mais, a ser aquela inerente à fantasia do tipo *portal-quest*, o que significa que o movimento observado nos capítulos seguintes segue o padrão “entrada – transição – exploração” proposto por Mendlesohn (2008).

No capítulo cinco, “Beco Diagonal”, o protagonista entra, transita e explora o mundo bruxo pela primeira vez; o portal situado no pátio de “O Caldeirão Furado” marca a divisão entre o mundo que Harry está habituado e o mundo bruxo, e o processo de transição entre os mundos é descrito de tal forma que, pode-se argumentar, parece dar ao momento o que Mendlesohn (2008) descreve como “*a sense of wonder*”:

– Três para cima... dois para o lado... – murmurou. – Certo, chegue para trás, Harry. Ele bateu na parede três vezes com a ponta do

¹ Com exceção do capítulo 11 (“Quadríbol”), no qual o foco narrativo se desloca brevemente para outros personagens da obra, tais como Rony Weasley e Hermione Granger.

guarda-chuva. E o tijolo que tocou estremeceu, então torceu-se. No meio apareceu um buraco, que se foi alargando cada vez mais. Um segundo depois se viram diante de um arco bastante grande até para Hagrid, um arco que abria para uma rua de pedras irregulares, serpeava e desaparecia de vista. – Bem-vindo – disse Hagrid – ao Beco Diagonal. (ROWLING, 2000, p. 65)

Uma vez no mundo bruxo, Harry começa o processo de exploração e compreensão do mundo de fantasia. É importante frisar, no entanto, que uma vez que o protagonista de uma fantasia do tipo *portal-quest* é um forasteiro no mundo que passa a frequentar, não é raro ele necessitar de um guia que o auxilie em suas primeiras incursões nesse novo mundo, ajudando-o a decodificar o funcionamento da nova realidade em que se encontra. Tal guia costuma ser uma personagem que já pertence ao mundo de fantasia e que, por consequência, possui uma compreensão mais acurada dele. Na obra de Rowling, o guia de Harry é, inicialmente, Hagrid; contudo, a partir do capítulo seis (“O embarque na plataforma nove e meia”) tal função passa a ser, em grande parte, desempenhada por Rony Weasley.

Ainda que o papel do guia nas fantasias *portal-quest* seja de suma importância nesse tipo de narrativa, na obra de Rowling tal papel assume, ainda, uma segunda função: a de influenciar (mesmo que indiretamente) o modo como o protagonista forma sua opinião acerca das outras personagens. Uma vez que a perspectiva e decodificação do mundo de fantasia que se tem em *portal-quests* está limitada àquilo que o protagonista vê e, também, como ele interpreta o que vê, os fatos e acontecimentos narrados em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* chegam ao leitor duplamente diluídos, pois além do mundo bruxo ser percebido através dos olhos de uma personagem que não está familiarizada com ele, a visão de tal mundo sofre, ainda, a influência do guia. Consequentemente, obtém-se não apenas a perspectiva limitada do protagonista, mas tal perspectiva influenciada pela visão de mundo de outrem. Levando tais pontos em consideração, pode-se argumentar que o que é apresentado ao leitor é um viés duplamente parcial dos acontecimentos e que, nem sempre, está de acordo com os fatos.

As estratégias narrativas que Rowling utiliza para fazer com que os leitores deem credibilidade a tal perspectiva limitada é tão sutil que, por vezes, pode passar despercebida, fazendo com que o leitor não se dê conta de que está

sendo manipulado a acreditar em algo pouco crível. Tal estratégia baseia-se na forma com que a escritora descreve seus personagens e, também, no momento em que ela os introduz na narrativa. Hagrid, por exemplo, ao se apresentar a Harry, comenta que foi ele que o resgatou da casa destruída onde o menino se encontrava na noite em que seus pais foram assassinados. É Hagrid, também, que o retira, ainda que momentaneamente, da guarda dos tios e o introduz ao mundo bruxo. Tais fatos, isoladamente, já são suficientes para que um vínculo de confiança se crie entre o protagonista e o guia; no entanto, Rowling vai mais longe, pois o leitor também precisa confiar em Hagrid. Para atingir tal efeito, a escritora dá à sua audiência pistas de que o guia de Harry é digno de confiança: no capítulo “O Guardião das Chaves”, por exemplo, Hagrid informa Harry que este vai “[...] estudar com o maior mestre que Hogwarts já teve, Alvo Dumbledore[ore].” (ROWLING, 2000, p. 55). Levando-se em consideração a afirmação do trecho citado, pode-se presumir que Dumbledore é uma figura de muita importância e confiança no mundo bruxo. Nesse sentido, quando, no excerto a seguir, Hagrid diz a Harry que possui a confiança de Dumbledore, o leitor (arrisco dizer) também passa a acreditar que se pode confiar no guia do protagonista: “[a]liás, preciso mesmo ir a Gringotes. Para Dumbledore. Negócios de Hogwarts. – Hagrid se endireitou, orgulhoso. – Ele sempre me manda tratar de assuntos que acha importantes. Buscar você, pegar coisas em Gringotes, sabe que pode confiar em mim, entende?” (ROWLING, 2000, p. 59). Tendo estabelecido a confiança do protagonista e do leitor em Hagrid, Rowling utiliza-se do discurso dessa personagem para moldar a forma como Harry interpreta o mundo bruxo.

Como dito anteriormente, busco demonstrar como o foco narrativo no protagonista da obra de Rowling pode influenciar a visão que se tem da personagem Severo Snape. Para tal, analiso as técnicas narrativas da escritora. Rowling constrói sua narrativa de uma forma que faz com que Harry e, por consequência, os leitores, enxerguem Snape com desconfiança antes mesmo de o protagonista conhecê-lo. O processo dessa construção parcial da personagem inicia-se no capítulo “O Beco Diagonal”, quando Harry pergunta a Hagrid sobre o significado dos termos “Sonserina” e “Lufa – Lufa”:

– E o que são Sonserina e Lufa-Lufa? – Casas na escola. São quatro. Todo mundo diz que Lufa-Lufa só tem panacas, mas... –
Aposto que estou na Lufa-Lufa – disse Harry deprimido. – É

melhor a Lufa-Lufa do que a Sonserina – sentenciou Hagrid, misterioso. – Não tem um único bruxo nem uma única bruxa desencaminhados que não tenham passado por Sonserina. Você-Sabe-Quem foi um deles. (ROWLING, 2000, p. 73)

A casa “Sonserina”, portanto, está associada à bruxos de má índole e comportamento duvidável. Como descobre-se adiante na narrativa, Snape não apenas é da Sonserina, mas também é o diretor dessa casa. Estes dois fatos chegam ao conhecimento do protagonista antes mesmo de ele ter o primeiro contato direto com a personagem, fazendo com que a imagem que Harry tem de Snape se forme de maneira parcial. Outro trecho que auxilia nessa construção precipitada ocorre no capítulo “O Chapéu Seletor”, no momento em que Harry vê Snape pela primeira vez:

Aconteceu muito de repente. O olhar do professor de nariz de gancho passou pelo turbante de Quirrell e se fixou nos olhos de Harry, e uma pontada aguda e quente correu pela testa de Harry. [...] A dor se foi com a mesma rapidez com que viera. Mais difícil foi se livrar da sensação que Harry teve sob o olhar do professor – uma sensação de que ele não gostava nada de Harry. – Quem é aquele professor que está conversando com o Prof. Quirrell? – perguntou a Percy. – Ah, você já conhece Quirrell, é? Não admira que ele pareça tão nervoso, aquele é o Prof. Snape. Ele ensina Poções, mas não é o que ele quer. Todo o mundo sabe que está cobiçando o cargo de Quirrell. Conhece um bocado as Artes das Trevas, o Snape. (Rowling, 2000, p. 111-112)

Como descobre-se ao fim da narrativa, a dor sentida por Harry no trecho acima não está relacionada a Snape, mas sim a Quirrel. No entanto, a forma com que Rowling constrói seu romance faz com que Harry e o leitor tenham a sensação de que Snape é uma personagem com tendências vilanescas. É fato que Snape trata o protagonista com dureza e, muitas vezes, de forma hostil, como pode-se depreender a partir do capítulo “O Mestre das Poções”; no entanto, como Rony e Hagrid afirmam ao final do capítulo, Snape não gosta de quase nenhum de seus alunos. Harry, que a esse ponto da narrativa já possui uma visão formada sobre Snape, no entanto, não muda sua opinião acerca da personagem a despeito do que os guias Hagrid e Rony lhe dizem.

Ao decorrer da narrativa, o protagonista passa a questionar não apenas a possibilidade de Snape gostar dele ou não, mas também a honestidade do professor. No capítulo “Quadribol”, ao descobrir que Snape está mancando devido a um ferimento na perna, Harry passa a acreditar que a personagem está tentando roubar a pedra filosofal que está sendo mantida sob proteção em Hogwarts. É interessante notar que a forma com que Rowling conduz a narrativa dá margem para que se tire tal conclusão: na noite do banquete de *Halloween*, enquanto Harry e Rony procuram alertar Hermione a respeito do *troll* que invadira o castelo, eles veem Snape dirigindo-se ao terceiro andar, onde a pedra filosofal está sendo mantida. No dia seguinte, o protagonista descobre que o ferimento na perna de Snape foi causado por Fofó, o enorme cachorro de três cabeças que guarda a pedra filosofal. Diante de tal descoberta, Harry informa suas conclusões a Rony e Hermione: “[Snape] tentou passar pelo cachorro de três cabeças no Dia das Bruxas! Era para lá que estava indo quando o vimos. Ele quer a coisa que o cachorro está guardando! E aposto a minha vassoura como ele deixou aquele trasgo entrar, para distrair a atenção de todos!” (ROWLING, 2000, p. 159). Outro fato que direciona a visão do autor para a possibilidade de Snape ser uma personagem má intencionada ocorre, também, no capítulo “Quadribol”, durante o breve momento em que o foco narrativo do romance deixa de estar no protagonista e passa a alternar entre Hagrid, Hermione e Rony. Durante tal momento, quando Harry perde o controle de sua vassoura, Hermione afirma que a causa de tal acontecimento é consequência de uma ação de Snape, que estaria possivelmente “azarando” a vassoura de Harry. Após tal cena, Hermione, que até o momento acreditava na inocência de Snape, passa, também a desconfiar da personagem:

– Mas Snape está tentando [roubar a pedra filosofal]. – Bobagens – repetiu Hagrid. – Snape é professor de Hogwarts, não faria uma coisa dessas. – Então por que ele tentou matar Harry? – perguntou Hermione. Os acontecimentos daquela tarde sem dúvida tinham mudado a opinião dela sobre Snape. – Eu conheço uma azaração quando vejo uma, Rúbeo, já li tudo sobre o assunto! A pessoa precisa manter contato visual e Snape nem ao menos piscava, eu vi! (ROWLING, 2000, p. 167)

É apenas ao final da obra que o questionamento de Hermione é esclarecido, trazendo uma perspectiva consideravelmente contrária à que vinha

sendo construída ao longo da narrativa. Para a surpresa do protagonista e do leitor, a personagem envolvida nos acontecimentos inusitados recentes não é Snape, mas sim Quirrel de quem, como a própria personagem afirma não se suspeitava:

– Severo? – Quirrell deu uma gargalhada e não era aquela gargalhadinha tremida de sempre, era fria e cortante. – É, Severo faz o tipo, não faz? Tão útil tê-lo esvoaçando por aí como um morceirão. Perto dele, quem suspeitaria do c-c-coitado do gaguinho do P-Prof. Quirrell? Harry não conseguia assimilar. Isto não podia ser verdade, não podia. – Mas Snape tentou me matar! – Não, não, não. Eu tentei matá-lo. Sua amiga Hermione Granger, por acaso, me empurrou quando estava correndo para tocar fogo no Snape naquela partida de quadribol. Ela interrompeu o meu contato visual com você. Mais uns segundos e eu o teria derrubado daquela vassoura. Teria conseguido isso antes se Snape não ficasse murmurando um antifeitiço, tentando salvá-lo. (ROWLING, 2000, p. 246)

É interessante notar que a mesma técnica narrativa empregada por Rowling para fazer com que a opinião do leitor acerca de Snape seja negativa é, também, empregada para fazer com que não se desconfie de Quirrell; se, por um lado, Snape é visto como “o tipo” de personagem que agiria de forma mal-intencionada, Quirrell, por outro, como aponta Hagrid logo no início da narrativa, é tido como alguém digno de pena: “– Ele é sempre tão nervoso? – Ah, é. Coitado. Uma cabeça brilhante. Foi bem enquanto estudou em livros, mas quando tirou um ano para aprender na prática [...] tem pavor dos alunos, tem pavor da matéria que ensina [...]” (ROWLING, 2000, p. 65). Nesse sentido, a estrutura do romance de Rowling trabalha de forma a induzir o leitor a conclusões específicas; a perspectiva limitada em conjunto com o foco narrativo colocado dentro do protagonista, características típicas de fantasias *portal – quest* são utilizadas para manipular o que se é visto, fazendo com que se preste maior atenção a alguns detalhes e menos a outros. Muito por conta disso, é comum que o leitor se surpreenda ao chegar aos capítulos finais do romance de Rowling. Contudo, é interessante frisar que nem todas as suspeitas do protagonista são infundadas; Snape, de fato, possui um nível de antipatia elevado por Harry, como declara Quirrell ao fim da narrativa: “– Mas Snape

sempre pareceu me odiar tanto. – Ah, e odeia mesmo – disse Quirrell, displicente –, e como odeia. Ele estudou em Hogwarts com o seu pai, você não sabia? Os dois se detestavam. Mas ele nunca quis ver você morto.” (ROWLING, 2000, p. 248).

Percebe-se que existe uma tentativa por parte da autora de tentar esclarecer os possíveis motivos que Snape teria para não simpatizar com Harry, como se para indicar que existe uma motivação por trás da forma com a qual a personagem comporta-se. Tal tentativa se torna mais evidente nas páginas finais do romance, quando o protagonista questiona Dumbledore a respeito da antipatia que Snape tem por ele:

[...] Quirrell disse que ele me odeia porque odiava meu pai. Isso é verdade? – Bom, eles se detestavam bastante. Mas não é diferente de você com o Sr. Malfoy. E, além disso, seu pai fez uma coisa que Snape nunca pôde perdoar. – O quê? – Salvou a vida dele. – O quê? – É... – disse Dumbledore, sonhador. – É engraçado como a cabeça das pessoas funciona, não é? O Prof. Snape não conseguiu suportar o fato de estar em dívida com o seu pai. Acredito que tenha se esforçado para proteger você este ano, porque achou que isso o deixaria quite com o seu pai. Assim podia voltar a odiar a memória do seu pai em paz... (ROWLING, 2000, p. 255-256)

A despeito do que é construído ao longo da narrativa, os esforços de Snape estavam direcionados a proteger tanto Harry quanto a pedra filosofal. Tal padrão narrativo repete-se com certa frequência nos demais romances da série: suspeitas acerca de uma possível má índole de Snape são levantadas, mas são constantemente refutadas ao fim de cada obra.² Uma compreensão maior e mais detalhada acerca das motivações da personagem só é fornecida no último volume da série, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, quando, finalmente, é possível vislumbrar o fundamento em relação as escolhas narrativas da autora.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Em *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, Rowling faz uso da retórica e dos mecanismos narrativos pertinentes, sobretudo, ao que Mendlesohn (2008)

² A exceção é o sexto livro da série, *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, no qual não é oferecida explicação acerca dos motivos que levam Snape a matar Dumbledore.

descreve como fantasia do tipo *portal – quest*. Partindo do padrão narrativo inerente à essa categoria, Rowling consegue definir o que (não) é visto pelo protagonista e, por consequência, pelo leitor, induzindo-os a interpretações específicas de acontecimentos e personagens da obra. A quebra de expectativa no desfecho da obra, que faz com que as suspeitas acerca de Snape, que o leitor possa ter possivelmente criado, sejam refutadas, produz um efeito surpresa notável. Ainda que o romance de Rowling possa ser lido como uma fantasia intrusiva, as características predominantes na narrativa são as comuns às fantasias do tipo *portal – quest*: o movimento do protagonista do romance segue o padrão entrada – transição – exploração, a posição do leitor permanece sempre junto ao protagonista³ e os fatos e percepção do mundo ficcional estão limitados àquilo que este tem acesso e à forma como este os interpreta. Há, também, a presença de guias que auxiliam o protagonista em suas incursões no mundo de fantasia e na sua compreensão deste.

É possível que o sucesso alcançado pelos romances da saga *Harry Potter*, que, como afirma o site oficial da franquia, vendeu mais de 500 milhões de cópias ao redor do mundo até 2018 e foi traduzido para mais de 80 idiomas e adaptado para diferentes mídias, esteja intrinsecamente conectado com as técnicas narrativas utilizadas pela escritora. Portanto, compreender as estratégias empregadas na construção das diferentes mídias pode facilitar e expandir o entendimento que se tem acerca de seu(s) significado(s). Nesse sentido, o estudo sobre como as diferentes formas de arte se manifestam e quais convenções são inerentes a elas faz-se pertinente não apenas para entender-se qual a função social da arte, mas também como suas diferentes manifestações são capazes de produzir significado em diferentes níveis e nuances.

REFERÊNCIAS

ATTEBERY, Brian. *Stories about Stories*. New York: Oxford, 2014.

ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana, 1992.

BOOTH, Wayne C. *The Rhetorics of Fiction*. 2. ed. London: The University of Chicago Press, 1961.

³ Com exceção dos casos já mencionados.

- CLUTE, John; GRANT, John. *The encyclopedia of fantasy*. London: Orbit, 1996.
- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan, 2008.
- ROSENFELD, Anatol. A personagem do romance. IN: CANDIDO, Antonio *et al.* *A Personagem de Ficção*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- TOLKIEN, J. R. R. *Árvore e Folha*. Tradução de Reinaldo José Lopes. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

CAPÍTULO 2

DARTH VADER E EVIL RYU: UMA TEORIZAÇÃO SOBRE A VENDA DA ALMA NA FICÇÃO COM BASE EM NIETZSCHE

Ricardo Cortez Lopes

INTRODUÇÃO

Os multiversos - conceito que têm origem na física - têm apresentado múltiplas versões dos mesmos personagens em diferentes mídias; por outro lado, o personagem, em si mesmo, pela própria natureza da narrativa enquanto categoria comunicacional, se altera no decorrer de uma trama em conjunto com o enredo. Essas são possíveis maneiras do personagem mudar sua personalidade, porém aqui vamos trazer mais uma: a da “venda da alma”. Vamos analisar dois personagens que se “corromperam”: Darth Vader, da franquia Star Wars, e Evil Ryu, da franquia Street Fighter. A seguir vamos teorizar os conceitos do estudo.

Este estudo utiliza o conceito de personagem proposto por Martinez e Lopes, (2019, p. 17):

Assim, o personagem pode até parecer a criação de uma inteligência individual ou coletiva, mas é um espelho não perfeito de um grupo ou de indivíduos. Não é perfeito porque o social é só uma parte de composição. Nem me atrevo a afirmar que o personagem é uma representação em total: há também a criação, que não se trata só de contraposição ao já estabelecido, mas também justamente dessa metafísica que faz com que alguns personagens atinjam valores quase universais, que encarnem verdadeiros sentimentos

Dessa maneira, a venda da alma é um ato cultural que está sendo aplicado a um personagem, e isso permite a representação desse valor compartilhado por meio da ficção, sem historicidade direta. Dessa maneira, é

importante revisar o que vem a ser essa venda e seus laços com práticas humanas, sem o enfoque na questão artística em si.

VENDA DA ALMA: MORAL DO HERÓI E MORAL DO ESCRAVO

O conceito central do estudo é o de venda da alma. Em uma expressão mais simplificada seria a de que a venda ocorre quando um personagem entra em um acordo com o demônio cristão ou alguma outra entidade que faça a troca: “[...] é o próprio protagonista que vende a alma para o diabo e faz um pacto com ele. [...] quando um pobre homem, em troca de fortuna para ele e sua família por vinte anos, vende sua alma ao Diabo” (FERRAZ, 2007, p.233). O exemplo mais famoso na literatura, sem dúvida, é da obra de Goethe: “Fausto, o sábio alemão que vende sua alma ao demônio Mefistófeles em troca de conhecimento e poder [...] É uma lenda popular cuja autoria se perde no tempo” (FERRAZ, 2010, p.11). Porém, desejamos discutir esse conceito a partir de uma díade conceitual proposta por Nietzsche.

No primeiro capítulo de “A genealogia da moral”, Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900), filósofo alemão que formulou o niilismo e que identifica, nos sistemas morais por ele estudados, a moral do guerreiro e a moral do escravo. Essas duas moralidades conformam dois tipos de julgamento que funcionam como matriz de referência para os diferentes sistemas morais, sem um ser o supremo (daí o niilismo). Como seriam esses tipos? Nas palavras de Nietzsche, o primeiro deles seria definido assim

Acredito poder interpretar o latim *bonus* como ‘o guerreiro’, desde que esteja certo ao derivar *bonus* de um mais antigo *duonus* (compare-se *belum* = *duelum* = *duenlum*, no qual me parece conservado o *duonus*). *Bonus*, portanto, como homem da disputa, da dissensão (*duo*), como o guerreiro: percebe-se o que, na Roma antiga, constituía a “bondade” de um homem. (NIETZSCHE, 1998, p. 23)

Ou seja, a qualidade moral apreciável desse homem *bonus* está no seu atributo de habilidade em disputa. Na intensidade da presença da habilidade é que se encontra a avaliação positiva ou negativa do indivíduo, não importando uma comparação com outras atitudes que ele venha a ter. Assim, uma pessoa é

moralmente correta (ou mais correta que outras) na medida de seu domínio de algum tipo de habilidade, que permite uma maior autonomia.

Mas esse é um lado da dicotomia, Nietzsche ainda encontra a outra moralidade, substancialmente diferente desta primeira:

Essa inversão do olhar que estabelece valores – esse necessário dirigir-se para fora, em vez de voltar-se para si – é algo próprio do ressentimento: a moral escrava sempre requer, para nascer, um mundo oposto e exterior, para poder agir em absoluto – sua ação é, no fundo, reação. O contrário sucede no modo de valoração nobre: ele age e cresce espontaneamente, busca seu oposto apenas para dizer Sim a si mesmo com ainda maior júbilo e gratidão – seu conceito negativo, o “baixo”, “comum”, “ruim”, é apenas uma imagem de contraste, pálida e posterior...” (NIETZSCHE, 1998, p. 28-29)

Se a primeira moral coloca o indivíduo (em verdade sua habilidade) em primeiro plano e daí se deriva uma apreciação, esta segunda moral, por seu turno, é uma reação à supremacia desse primeiro indivíduo habilidoso. Há, portanto, uma negação da centralidade de sua habilidade, o que acaba, automaticamente, com a hierarquia segundo essa especificação: a virtude não está na habilidade, está na busca da igualdade, da justiça. Esses dois padrões de moralidade relacionam-se especificamente com a história do cristianismo, e optamos por sintetizá-los a partir de um comentador, pois os textos nietzschianos não são exatamente conhecidos pelo seu poder de concisão:

O filósofo classifica dois tipos de moral: a “moral do guerreiro” e a “moral do escravo”; para ele, o cristianismo impossibilitou a “moral do guerreiro”, típica da ideia grega de virtude, em que o vencedor é o mais forte e capaz, introduzindo a “moral do escravo”, na qual o pódio é oferecido aos perdedores (bem-aventurados os pobres, fracos, chorosos...). Nietzsche, portanto, condena o cristianismo por produzir o desastre em que se tornou o ocidente. (ROCHA, 2010, p. 132)

Assim, esse pensamento trabalha em termos de salvação, de equalização de forças: é preciso que o “fraco” não seja eliminado, mas sim protegido. Nesse sentido, trata-se de um pensamento inclusivo e mais coletivo.

Qual seria a relação entre esses dois conceitos e a venda da alma? Ora, os dois personagens possuíam a moral do escravo antes da venda e, após venderem as suas almas, aderiram a moral do herói - quando buscam a realização de suas aspirações por conta de sua força intrínseca adquirida.

DARTH VADER E EVIL RYU: A VENDA DE SI

A franquia americana Star Wars foi concebida pelo diretor George Lucas. Existe uma série de ciclos de Star Wars: há a trilogia clássica nos anos 1970, a trilogia dos anos 2000 e os filmes da década 2010. Existem muitas outras mídias baseadas nesse universo, como histórias em quadrinhos, jogos de videogames, brinquedos, animações etc. Segue uma lista dos filmes até o momento:

- Episódio II – Ataque dos Clones (2002)
- Episódio IX - A Ascensão Skywalker (2019)
- Han Solo: Uma História Star Wars (2018)
- Episódio I – A Ameaça Fantasma (1999)
- Episódio VIII - Os Últimos Jedi (2017)
- Rogue One: Uma História Star Wars (2016)
- Episódio III – A Vingança dos Sith (2005)
- Episódio VI – O Retorno de Jedi (1983)
- Episódio VII – O Despertar da Força (2015)
- Episódio IV – Uma Nova Esperança (1977)
- Episódio V - O Império Contra-ataca (1980)

Trata-se, no geral, de uma ficção científica que se passa em outra galáxia que descreve um mundo em que existe o conflito entre os cavaleiros Jedi e o Império (liderado por Palpatine), embate desenvolvido em volta da noção de força. Darth Vader esteve nos dois lados, sendo um Jedi que se deixou seduzir pelo lado obscuro da força e começou a trabalhar pelo Império, até ser derrotado pela resistência. Neste enredo, a força está dentro de cada indivíduo, se essa pessoa a utiliza para o bem é um jedi, se ele se deixa levar pela ganância raiva soberba etc. vai passar para o lado negro da força, os sith. Saindo do individual, a força dos jedi se direciona ao coletivo na construção de uma sociedade equilibrada justa e de paz. O mesmo ocorre com os sith, que

transformam o mundo em guerra destruição e poder, utilizando o medo para direcionar a sociedade a acreditar que existe um inimigo.

Já o Street Fighter é uma franquia japonesa que começou nos videogames com um jogo em 1987, e que foi continuado por Street Fighter II, tal como mostra a próxima lista:

- Street Fighter (1987).
- Street Fighter II (1991).
- Street Fighter III (1997).
- Street Fighter Alpha (1995).
- Street Fighter IV (2008).
- Street Fighter V (2016).

O mundo de Street Fighter ocorre em uma espécie de universo da produtora japonesa CAPCOM, em que há muitas criaturas poderosas circulando junto a pessoas normais. Existe um torneio chamado World Warrior que, em um primeiro momento, foi proposto pelo tailandês Sagat e, posteriormente, teve a organização Shadaloo envolvendo-se. Evil Ryu é um personagem que é a corruptela do personagem Ryu, um andarilho japonês que viaja o mundo procurando por desafios, e possui no seu interior uma energia chamada Satsui no Hado (“Surto da Intenção Assassina”, na tradução livre). Quando Ryu cede a ela, torna-se mais poderoso que o normal, porém perde seus escrúpulos totalmente. Como abordamos esses dois personagens?

METODOLOGIA: M.U.G.E.N E ANÁLISE IMAGÉTICA

Este estudo é de caráter imagético, buscando os valores sociais por trás da construção da imagem. A metodologia, portanto, visa analisar as imagens na medida em que elas expressam valores compartilhados. Como ambos os personagens possuem múltiplas versões, optamos pela mídia MUGEN, que é gratuita e sem fins lucrativos, o que permite algumas liberdades que mídias comerciais podem não dispor. O que viria a ser esse software?

Desenvolvido pela empresa Elecbyte em 1999, o M.U.G.E.N “[...] trata -se de um motor gráfico, o mesmo é destinado ao desenvolvimento de jogos, porém com uma facilidade enorme de manejo. O M.U.G.E.N permite a criação de personagens e

cenários de forma simples e rápida” (VOCÊ, 2015). Trata-se de um abandonaware que programa cenários e personagens em wordpad. A sua interface conta com um menu inicial - com os seguintes itens: Arcade, Treino, Observar, Opções e Sair - e com um conjunto de comandos para cada personagem (char) - 4 botões direcionais, com mais 6 de ataque (customizáveis) e com um adicional. A pasta do sistema operacional que contém o programa possui os seguintes tipos de extensão: SFF (os sprites do jogo), ACT (a paleta de cores disponíveis), SND (os sons do jogo), CMD (os comandos de movimento e de ataque), AIR (coloca os SFF em sequência), DEF (define os arquivos que serão acessados na execução do jogo), CNS, ST e TXT (essas três últimas acerca da licença de uso do personagem/char). (LOPES, 2019, p. 6)

Assim, os personagens estão codificados dentro desses parâmetros programacionais. Uma das diferenças mais marcantes é que Ryu é um personagem original de jogos de luta, então a sua conversão foi mais simples do que a de Darth Vader, cuja mídia original são filmes. Como se tratou apenas das imagens, optamos pelas que estão disponíveis na seguinte tabela:

Tabela 1: personagens e URL

Personagem	URL
Darth Vader	https://www.youtube.com/watch?v=6JS0xfkDRuY
Evil Ryu	https://www.youtube.com/watch?v=2nofryqIAiI
Anakin Skywalker	https://www.youtube.com/watch?v=RI-vr0d3T-g
Ryu	https://www.youtube.com/watch?v=8ZrEcTao5aA

Fonte: autoria própria.

Essas URLs foram encontradas com a digitação do nome do personagem somado a “MUGEN” na rede social YouTube, e o primeiro resultado da lista foi onde encontramos os sprites. A partir das imagens extraídas (ignorando-se o restante da composição do cenário), foi oportunizada a análise do sprite. O sprite, neste contexto, é um *frame* da animação do personagem que, na medida em que articula diversos quadro, produz a sequência de movimentos. Essas definições e procedimentos ficarão mais claros na seção a seguir.

ANÁLISE DE SPRITES

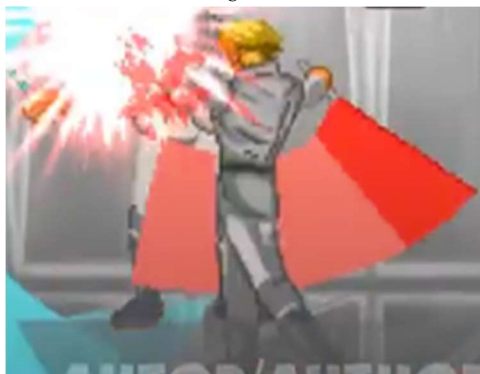
A análise vai abordar os dois personagens, comparando os frames da versão escrava e da versão herói. Podemos começar pelas figuras 1 e 2:

Figura 1



Fonte: tabela 1

Figura 2



Fonte: tabela 1

Podemos observar, na comparação, que Vader está deslocando o ar, sem precisar se aproximar do adversário. Assim, ele ilustra uma habilidade a mais do que Anakin, o que o torna mais ameaçador em relação ao Jedi. Assim, o sith tem essa vantagem em relação à versão escrava. Essa tendência continua nas figuras 3 e 4:

Figura 3



Fonte: tabela 1

Figura 4



Fonte: tabela 1

Podemos observar que Vader não utiliza armas de fogo, enquanto Anakin faz uso desse recurso tecnológico humano. Isso reforça o ponto de que há mais poder na versão “vendida”. Ademais, ele é capaz de arremessar o sabre de luz e ainda o recuperar. O ataque especial de ambos, nas figuras 5 e 6, também possui aspectos a serem analisados:

Figura 5



Fonte: tabela 1

Figura 6



Fonte: tabela 1

Podemos observar que Vader aproxima-se e consegue executar muitos ataques intensos, o que já não ocorre com Anakin, que até consegue fazer o ataque a distância, porém é um só e com bem menos intensidade, o que demarca uma limitação. As figuras 7 e 8 mostram outras implicações:

Figura 7



Fonte: tabela 1

Figura 8



Fonte: tabela 1

Podemos observar, nessas imagens, que a energia está se manifestando diferentemente nos dois personagens. Anakin a expressa visualmente pela cor azul, o que reforça a ideia da luz, enquanto o desenvolvedor de Vader optou por desenhar o deslocamento de ar, reforçando a ameaça que não precisa de manifestação visual, que se camufla na própria realidade. Já as figuras 9 e 10:

Figura 9



Fonte: tabela 1

Figura 10



Fonte: tabela 1

Podemos observar certa arquitetura na fluidez da energia, que parte do peito de Anakin e atinge o inimigo; já a de Darth Vader não está só em si, está nas coisas também, o que evidencia a força elevada do Sith, que não se limita ao indivíduo. Será que isso se reflete diretamente no evil Ryu? A figura 11 ajuda nessa reflexão:

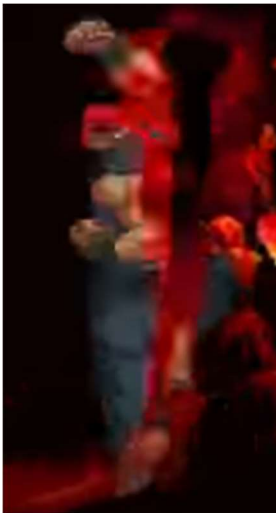
Figura 11



Fonte: tabela 1

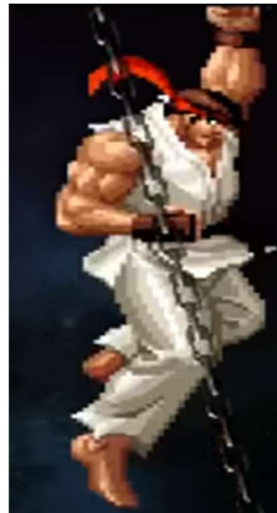
Podemos perceber que Evil Ryu também emite uma energia diferente, assim como usa um quimono de outra cor (preta). Trata-se de uma energia vermelha, tal qual o sabre de Vader, porém ela está sempre sendo emanada. Ele também possui feições mais carregadas, além de arquear mais as pernas, o que indica um ímpeto agressivo. Isso aponta uma quebra com o Ryu quando observamos o contraste. As figuras 12 e 13 explicitam mais essa comparação:

Figura 12



Fonte: tabela 1

Figura 13



Fonte: tabela 1

Podemos observar que a energia se prolifera durante a agressão, enquanto Ryu só utiliza energia para o seu golpe especial. Nesse ponto, podemos perceber que Ryu é mais “mundano”, mais humano. Podemos observar, portanto, que os movimentos são os mesmos. As figuras 14 e 15 também contribuem para o debate:

Figura 14



Fonte: tabela 1

Figura 15



Fonte: tabela 1

Neste mesmo golpe podemos perceber, novamente, a energia vermelha circulando. Já Ryu apenas se move rapidamente, enquanto a versão Evil executa

golpes carregados. Essa dinâmica, no entanto, parece se inverter nas figuras 16 e 17:

Figura 16



Fonte: tabela 1

Figura 17



Fonte: tabela 1

Podemos perceber que Evil Ryu produz a energia muito mais rapidamente para a disparar. Já Ryu precisa se concentrar muito mais, o que dá a entender que o poder não está tão disponível para ele quanto para a versão vendida. Logo, a versão maligna é mais poderosa e possui o poder mais próximo de si, tal como Vader. Isso fica mais evidente nas figuras 18 e 19:

Figura 18



Fonte: tabela 1

Figura 19



Fonte: tabela 1

Podemos observar, novamente, que Evil Ryu envolve muitas energias no seu golpe, juntamente com um raio, o ápice da intensidade - o raio é um evento tão violento que o próprio Thor, deus nórdico, é o trovão. Podemos observar que Evil Ryu atira seu adversário ainda mais longe do que Ryu, o que ilustra toda a raiva que ele está dispersando nos ataques.

A diferença é qualitativa em Vader e Anakin; Evil Ryu e Ryu são diferentes apenas quantitativamente. Vader precisou ser construído do zero (até para gerar o plot twist clássico de ser o pai de Luke Sky Walker), enquanto Evil Ryu exacerbava o seu molde e abria mais espaço para o individualismo. De semelhança, os dois criam máscaras diferentes do original: Vader com seu capacete de olhos inexpressivos e Ryu com o rosto demoníaco de cólera.

Uma definição possível da venda de alma, então, é a seguinte: ela amplia as habilidades e traz uma relação com a cor vermelha (contraposta com a luz branca), levando a um maior contato com o poder de “fora”, que pode ser evocado com mais facilidade e é impetuoso. Nesse caso, o herói quer causar o

máximo de destruição por ostentar mais poder, enquanto a versão escrava não deseja a morte como princípio - Ryu, por exemplo, apenas quer se testar nas batalhas sem o assassinio, enquanto Anakin deseja a igualdade política. Assim, a venda nada mais é do que a passagem de uma moral para a outra de maneira repentina. Nela, o indivíduo precisa ser morto para ultrapassar o limite, permite o escravo a se unir a algo maior do que ele, rompendo a barreira psicológica da empatia - pois o herói antigo se forjava nas batalhas, e precisava matar para se mostrar superior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo analisamos os efeitos da venda da alma por parte dos dois personagens, Darth Vader e Evil Ryu. Ambos ilustram a passagem de uma moral escrava para uma moral heroica, nos termos nietzchianos por meio desse comércio. Os resultados apontaram para a venda resultando no contato com o poder, expresso graficamente em energias e intensidade, o que mostra a abdicção de certa moral igualitária e enfoque no pragmatismo sem limites. Algumas outras reflexões podem ser realizadas com base nesse estudo.

A primeira é a da ambiguidade da categoria herói. Sem dúvida, nos dias de hoje, causa-nos estranhamento escutar que um vilão possa ter uma moral do herói, porém isso só mostra que esta é uma definição etnocêntrica para a cultura ocidental - e a própria cultura ocidental pode ajudar nessa desnaturalização com a obra de Nietzsche, por exemplo.

Outra reflexão é a de que a venda da alma é uma questão muito interessante para a sociologia da moral. Isso porque ela é uma venda do coletivo em prol da individualidade: nesse caso, o tempo que precisaria ser investido para um resultado é trocado pela subjetividade, que se torna, assim, puramente objetiva visando fins e meios. Assim, a moral se torna vazia de indivíduos, e não é apenas uma sobreposição de interesses.

Por último, podemos reparar que esse fenômeno é bem mais presente nas mídias japonesas - personagens como Sensui (Yuyu Hakusho), Vegeta (Dragon Ball Z) e Ikky (Cavaleiros do Zodíaco), de modo que até mesmo Vader possa ter sido inspirado em mídias japonesas e depois tenha inspirado, por exemplo, o próprio Evil Ryu. A resposta precisa ser investigada, porém, ela aparentemente reside em um estudo religioso.

REFERÊNCIAS

- FERRAZ, Salma. O Bruxo do Cosme Velho decretou a morte do Diabo. *Linguagens-Revista de Letras, Artes e Comunicação*, v. 4, n. 1, p. 02-26, 2010.
- FERRAZ, Salma. O diabo na literatura para crianças. *Linguagens-Revista de Letras, Artes e Comunicação*, v. 1, n. 3, p. 220-238, 2008.
- LOPES, Ricardo Cortez. RESSIGNIFICAÇÕES DO VIDEOGAME MORTAL KOMBAT NO SOFTWARE MUGEN. *Revista Interdisciplinar em Gestão, Educação, Tecnologia e Saúde*, v. 2, n. 2, p. 4-32, 2019.
- MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo Cortez. *Personagens: entre o literário, o midiático e o social*. Curitiba: Viseu, 2019.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da Moral*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- ROCHA, Alessandro. *Uma introdução à filosofia da religião*. São Paulo: Vida, 2010.

CAPÍTULO 3

A INTERMIDIALIDADE EM *DOGVILLE*, DE LARS VON TRIER, COMO SUBTERFÚGIO À CRITICIDADE

Bruna Farias Machado

A evolução do cinema ao longo dos anos é inegável. Desde o curta de 46 segundos dos irmãos Lumière¹ até a atualidade, diversas transformações podem ser percebidas no que diz respeito à forma como o cinema se consolidou como arte, reinventando-se cada vez mais por intermédio de interferências de outras produções midiáticas e artísticas que oferecem, por sua vez, novos olhares interpretativos. Sob esse viés,

É de fato impossível pensar o cinema fora de uma espécie de espaço geral onde se apreende sua conexão com outras artes. Ela é a sétima arte em um sentido bem particular. Não se acrescenta às seis outras no mesmo plano que elas; implica-as, é o mais-um das outras seis. Age sobre elas, a partir delas, por um movimento que as subtrai a elas mesmas. (BADIOU, 2002, p. 104)

Se, em seu surgimento, ao cinema era imposto a pureza, ou seja, a ele era vetada a possibilidade de estar atrelado a outras mídias, ao longo dos anos ele desenvolveu, e desenvolve cada vez mais, um caráter pluridimensional, integrando-se a outras artes de maneiras cada vez mais complexas. Nesse sentido, a convergência entre mídias, no que diz respeito à mídia cinematográfica, oferece aos espectadores novas formas de experienciar o cinema, visto que gera novos efeitos estéticos e de sentido, diferentes daqueles advindos das mídias individuais. Assim, ao abordar essa convergência neste artigo, o termo que designarei para abordar o *corpus* filmico será o de intermídia, visto que “ele permite o ingresso em uma obra que de outro modo seria opaca e impenetrável” (HIGGINS, 2012, p. 49). Em outras palavras, o

¹ *A saída dos operários da fábrica Lumière em Lyon* é o nome do curta exibido pelos irmãos Lumière em 22 de março de 1895 por meio da invenção chamada de cinematógrafo, uma caixa que filmava e também era capaz de projetar o filme. Tal invento, como lembra Celso Sabadin (2018), revolucionou a forma como filmes eram exibidos até então.

termo é compreendido aqui como uma conceituação de uma obra na qual há elementos de fusão de outras mídias em que, em certa medida, é possível traçar as diferenças e as fronteiras de cada mídia, mas é na multiplicidade que a intermídia em questão ganha a singularidade necessária para oferecer abordagens estéticas e sociais ímpares.

Como elucida Irina Rajewsky (2012, p. 51), o debate sobre intermedialidade apresenta diversas possibilidades de análises e uma igualmente variada rede de temas, tendo em vista que “um número significativo de abordagens críticas se valem desse conceito, cada qual com suas próprias premissas, metodologia, terminologia e limitações”. Ciente da complexidade da tarefa, a estudiosa sugere que existe um certo consenso entre os estudiosos no que diz respeito à definição em um sentido mais amplo. Em linhas gerais, a estudiosa afirma que uma característica básica da intermedialidade é o cruzamento das fronteiras midiáticas, isto é, as interações e interferências que ocorrem entre mídias.

A maneira como mídias devem ser definidas e como devemos distingui-las das demais “depende certamente dos contextos históricos e discursivos pertinentes e do tópico ou sistema sob observação” (ibidem, p. 56). Isso posto, Rajewsky reforça que traçar fronteiras não implica, necessariamente, na criação de fronteiras imutáveis. A autora defende a prática por acreditar que o fortalecimento do conceito de fronteira é benéfico porque “afinal, é o próprio traçar fronteiras que nos faz cientes de como transcender ou subverter essas mesmas fronteiras, ou de como ressaltar sua presença, colocá-las a prova, ou mesmo dissolvê-las por inteiro” (ibidem, p. 71). Assim, lança-se luzes ao fato de que é preciso saber, ao menos minimamente, quais são os limites para que seja possível transpô-los. Em termos práticos, como as fronteiras não são fixas, é interessante ressaltar que

Na perspectiva diacrônica, então, as práticas de cruzamento de fronteiras ou de dissolução de fronteiras pré-estabelecidas – desde que sucedidas por uma convencionalização e habitualização duradouras – podem resultar *noutras* fronteiras que, por sua vez, vão se apresentar convencionais e sujeitas a mudanças, ou em concepções de formas midiáticas e artísticas inteiramente inéditas. (ibidem, p. 67)

Com o intuito de elucidar como as práticas intermediáticas, de fato, ocorrem, Rajewsky defende que é possível citar três grupos: intermedialidade no que diz respeito à transposição midiática (a exemplo de adaptações fílmicas de romances literários), à combinação das mídias (filme, ópera, teatro, etc.) e às referências intermediáticas (menção, em um filme a uma pintura, a um texto literário, etc.). As duas últimas, em especial, apresentam uma intermedialidade intracomposicional, isto é, há a participação, direta e indireta, de duas ou mais mídias. Dessa forma, as diversas formas de articulação contribuem significativamente para a constituição e significação da encenação inteira.

A FUSÃO DA LITERATURA E DO TEATRO EM *DOGVILLE* (2003): ORGANIZAÇÃO DAS CENAS, AMBIENTAÇÃO E PREPARAÇÃO DO ELENCO

O filme *Dogville* (2003), de Lars Von Trier, é um bom exemplo de experimento intermediático, tendo em vista que, influenciada pela obra de Bertolt Brecht (1985), há a união entre o filme, traços de obra teatral e, também, organização que faz alusão a obras literárias. Ainda, a intermídia evidencia que não foi produzida apenas para divertir/distrair seu espectador, mas sim tem como meta tirá-lo de sua zona de conforto e propiciar reflexões (estéticas, éticas e morais), dado que, à luz dos estudos de Walter Benjamin (1987), o cinema propicia uma experiência singular ao indivíduo, pois é por intermédio do filme que o homem consegue apreender novas percepções e, em consequência, reações resultantes de um aparelho técnico em ascendência cada vez mais notável.

Isso posto, é de conhecimento amplo que a estética brechtiniana tem como foco o elemento social, que é o centro da problemática, dado que “o mundo atual pode ser como sempre reproduzido pelo teatro, sob a condição de que seja entendido como suscetível de ser transformado” (BRECHT, 1985, p.67). Sob esse prisma, seus estudos têm como objetivo não apenas informar o público como também possibilitar que o espectador seja crítico frente ao que vê. Para isso, a imersão total do observador não deve ocorrer, visto que tal ação pode prejudicar a crítica, dado o envolvimento emocional.

Os caminhos que o diretor dinamarquês Lars Von Trier opta em seguir a fim de criar uma narrativa fílmica com forte apelo crítico que convida o

espectador a refletir sem, contudo, fazê-lo se envolver exacerbadamente no enredo são peculiares. Os primeiros minutos de execução do filme chamam a atenção para a organização das cenas, que é composta por uma divisão de nove capítulos e um prólogo, uma alusão clara aos moldes organizacionais literários. De forma análoga, o prólogo reforça ao espectador a não realidade daquilo que será mostrado e, diferentemente do que é esperado, a introdução dos personagens não é feita ao longo do filme, mas sim antes que o enredo se desenvolva de fato.

Há uma busca para evitar que o espectador se envolva de forma demasiada no enredo, e isso é reforçado ao longo da narrativa fílmica, além da separação em capítulos já mencionada, pela voz de um narrador, que tem a função de guiar as ações dos personagens em momentos estratégicos. Assim, as constantes interrupções ajudam a inibir qualquer identificação que, porventura, ocorra, garantindo que o espectador não saia de sua posição de observador atento.

Outro recurso que ajuda nesse processo é a ambientação do filme, feita dentro de um grande galpão escuro cujas casas não têm paredes, apenas marcações brancas no chão a fim de delimitá-las. É nítido que o plano imagético se sobressai na composição do espaço, visto que este faz uso somente de poucos móveis e objetos para compor o cenário. Nesse sentido, a falta de uma composição mais realista pode ser compreendida como uma tentativa de fazer com que o espectador não se distraia com elementos espaciais secundários e foque nas ações dos personagens, o que corrobora para que uma análise crítica das ações seja feita sem distrações.

Sob esse viés, a opção por casas sem paredes facilita a tarefa do público de não esquecer a não-realidade do filme. Além disso, no que diz respeito à história contada, a ausência de paredes é um privilégio dado ao espectador, uma vez que possibilita que as cenas sejam analisadas de forma ampla, até mesmo em momentos que, a rigor, algumas ações não seriam mostradas. A seguir, a imagem do *set* de filmagem em que todo o filme é encenado²:

² A imagem em questão é mostrada no filme na parte do prólogo.

Imagem 1: *Dogville* vista de cima. Set de filmagem



Fonte: *Dogville* (2003).

Como pode ser observado acima, a narrativa fílmica vai de encontro à produção dos grandes estúdios e descarta excessivos efeitos visuais e tratamentos especiais de som em suas filmagens. O diretor opta, ainda, por uma imagem típica de filmes documentais para filmar com a câmera na mão, explorando *close-ups* que enfatizam gestos e expressões, um recurso tradicionalmente utilizado para evocar empatia aos personagens. Assim, há uma dualidade interessante: de um lado, os traços da literatura, do cinema e do teatro se mesclam e, juntos, mantêm o espectador imerso na narrativa, e isso é reforçado pela ênfase em captar as reações emocionais dos personagens; de outro lado, esses mesmos traços (capítulos, narrador, ausência de cenário característico, etc.) também são utilizados com o intuito de bloquear qualquer ilusão de realidade que o espectador venha a ter.

Como lembra Cruz (2011), a preparação dos atores antes da atuação também merece atenção, uma vez que ela foge dos padrões impositivos usuais. Estes tiveram liberdade para improvisar e, visto que estão muitos mais livres para modificar o texto, a atuação, como resultado, tornou-se mais realista. Além disso, houve uma imposição de que todos os atores ficassem em cima do palco independentemente se a cena os incluía. Não raro, os atores que não tinham participação na cena apareceram em segundo plano, ao fundo da filmagem. Indo na contramão das demais produções, Trier não fazia testes com os atores antes das cenas, as primeiras cenas eram feitas pela primeira vez no palco, com a câmera registrando a atuação, fato incomum visto que as produções comerciais visam a primazia da técnica e evitam qualquer fuga que

ocasiona prejuízo financeiro oriundo de atrasos nas produções. Dessa maneira, fica claro que o cineasta transforma a narrativa fílmica em uma intermídia cuja fusão se dá pelos elementos literários, fílmicos e sobretudo teatrais, que têm como produto dessa intermedialidade um espetáculo cênico com traços literários sem, contudo, perder seu estatuto de produção fílmica.

MIRÍADE DE EMOÇÕES: O ENREDO DE DOGVILLE (2003)

Ambientada na cidade fictícia *Dogville*, durante a Grande Depressão, a narrativa fílmica tem como personagem principal Grace (Nicole Kidman), uma moça aparentemente rica que está em fuga, buscando abrigo. Tom (Paul Bettany), um aspirante à filósofo idealista, decide ajudá-la e, para isso, leva-a até o vilarejo em que reside. A permanência de Grace é votada entre os habitantes de *Dogville* e fica decidido que a moça permanecerá se, em troca, ajudar os residentes com “pequenas tarefas que são insignificantes, mas precisam ser feitas”, uma espécie de acordo que simularia o pagamento por sua estadia. Inicialmente, o tratamento dado à Grace é gentil, o que a faz acreditar que foi acolhida como uma nova cidadã de *Dogville*. No entanto, quando a procura por seu paradeiro torna-se mais árdua e cartazes com seu rosto são espalhados pelo local, o tratamento gentil vai, aos poucos, sendo substituído por atitudes desrespeitosas, que tem seu ápice em um estupro.

A cena do abuso sexual é bastante emblemática porque, graças à ausência de paredes, o espectador tem uma visão de todo o vilarejo e das atividades que cada cidadão está fazendo em concomitância ao estupro. O crime ocorre durante uma ronda no vilarejo em busca de Grace. Um dos moradores, Chuck (Stellan Skarsgard), aproveita o momento de maior vulnerabilidade de Grace, a incapacidade de gritar por ajuda, para cometer o abuso sexual. A ausência de paredes e o fato de todos os personagens estarem no *set* de filmagem no momento do estupro, imposição do diretor como foi dito anteriormente, impacta o espectador de forma poderosa. A câmera lentamente vai se afastando da cena do estupro, filmando-o de longe, e mostrando o que cada morador está fazendo em concomitância à violência. Embora o espectador saiba que os habitantes não estão vendo, efetivamente, o estupro porque a ausência de paredes é um bônus que apenas o observador tem, é inegável que, implicitamente, há uma leitura possível para a cena: todos podem ver a

violência a qual Grace está sendo sujeitada, mas todos preferem ignorá-la. A cena em questão pode ser analisada a seguir:

Imagem 2: Cena do primeiro estupro de Grace ocorrido enquanto a polícia visita Dogville.



Fonte: Dogville (2003).

Decidida a abandonar a cidade, Grace pede a ajuda de Tom para conseguir tal feito. O plano é colocado em prática após Tom pegar emprestado de seu pai a quantia de 10 dólares, dinheiro gasto para comprar o espaço de Grace no caminhão de Ben (Zeljko Ivanek), que transportava as maçãs colhidas durante aquela época com o intuito de vendê-las na cidade vizinha. Novamente, a condição de vulnerabilidade de Grace é explorada negativamente e Ben a estupra antes de voltar com a moça para o vilarejo.

Acusada de ingratidão e roubo, uma vez que o dinheiro dado por Tom foi na verdade roubado, Grace é julgada e condenada sozinha, pois Tom não tem coragem de assumir a sua participação na tentativa de fuga. Como punição, a personagem é acorrentada a uma coleira presa ao pescoço tendo a outra ponta presa a uma roda de carroça a fim de que a possibilidade de uma segunda fuga não ocorra. De forma irônica, o dispositivo foi invenção de um jovem com capacidade intelectual inferior que foi ajudado por Grace anteriormente a não desistir de seus estudos e de seu sonho de ser engenheiro.

Gradualmente, a personagem vai sendo cada vez mais inibida de qualquer ato que remeta à civilidade e à compaixão, tendo sua vontade totalmente ignorada ao ser presa a uma cama e ser obrigada a ser uma escrava sexual para os homens do vilarejo extravasarem seus desejos sexuais. Indo de encontro ao momento extremamente delicado que Grace sofre, Tom vai ao seu encontro e confessa seu amor, desejando consumá-lo junto à amada. Em um

ato corajoso, Grace o rejeita sob a justificativa de querer ser capaz de retribuir o afeto de Tom em liberdade, sem estar em uma condição de vulnerabilidade e longe dos abusos sofridos. O ato da personagem faz Tom perceber que a amada não era submissa às suas vontades e ameaçava as certezas e os preceitos que ele cuidadosamente nutria. Com medo de suas próprias reações junto à Grace, que poderia fazê-lo desistir de suas concepções de vida, tornando-o vulnerável, Tom denuncia secretamente a estadia de Grace.

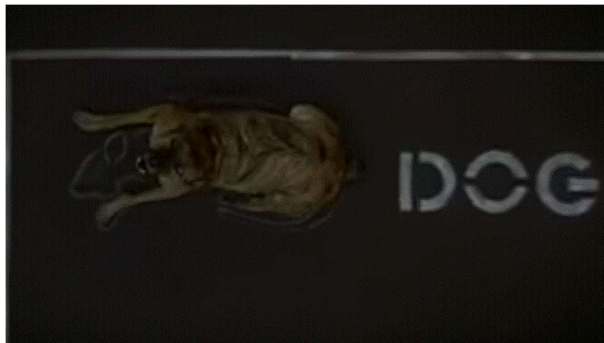
Diferentemente do que se esperava, Grace não é procurada por ser uma criminosa, hipótese levantada pelos habitantes inicialmente, mas sim por ter fugido de seu pai, um grande gângster. Ao ver a situação deplorável na qual a filha se encontra, o pai conversa com ela dentro de seu carro e, após algumas reflexões, Grace decide que o mundo seria muito melhor se as pessoas que viviam no vilarejo morressem, ordenando, assim, que os homens que trabalhavam para o seu pai executem todos os moradores.

Um destaque especial é dado à morte de Tom, único que foi assassinado por Grace. Único homem que não a molestou, Tom foi a primeira pessoa a ajudá-la, mas suas ações ao longo da trama demonstraram pequenas falhas de caráter, inicialmente ao deixar que ela fosse julgada sozinha, posteriormente quando não se opôs aos estupros coletivos e, por último, quando finalmente denunciou seu paradeiro aos gângsters. Apesar de não cometer o crime de abuso sexual, Tom cometeu outros, e estes foram julgados e condenados pela personagem, que executou sua sentença sob o pretexto de que algumas ações precisam ser realizadas pessoalmente.

O único sobrevivente da chacina em *Dogville* foi o cachorro, pertencente a uma das famílias. A justificativa, talvez, repouse na possibilidade de que, dada a sua irracionalidade, suas ações não foram corrompidas pelas ações dos habitantes. A transformação do cachorro, outrora apenas um desenho no chão do cenário cujo som dos latidos podia ser ouvido pelos espectadores, em um cachorro, de fato, na cena final da narrativa filmica dá subsídios para diversas interpretações. Uma dessas é que, após os assassinatos, o vilarejo se tornou real, habitável para qualquer pessoa. A transformação do cachorro pode servir como metáfora para a modificação de tudo que anteriormente foi apagado (como as paredes, que mostraram sem pudor as ações dos personagens). Com a morte dos algozes, a normalidade volta à *Dogville*, e nós podemos ver a cidade, a exemplo de seu morador canino, como de fato ela é.

Abaixo, a imagem do momento da transição do desenho do cachorro no chão do cenário para o animal de fato:

Imagem 3: Sob constantes latidos, o desenho do cachorro se torna um cachorro de verdade na cena final da narrativa fílmica.



Fonte: Dogville (2003).

A LITERATURA, O TEATRO E O CINEMA UNIDOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA CRITICIDADE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sob uma atmosfera aparentemente normal que aos poucos vai se mostrando hostil, o filme de Lars Von Trier propõe uma análise profunda das relações sociais tendo como foco principal o surgimento de Grace em um vilarejo afastado. Tal como Brecht (1985), Von Trier tem como objetivo mostrar o mundo social em que vivemos, visto que o comportamento dos homens é analisado mediante situações de amabilidade, reciprocidade, vulnerabilidade e, por fim, superioridade (que culmina em vingança no final do filme). Em outras palavras,

O teatro épico se interessa, antes de mais nada, pelo comportamento dos homens entre si, pelo aspecto desse comportamento que apresente uma significação histórico-social, em outras palavras: no que este comportamento apresente de típico. Ele elabora cenas nas quais os homens agem de tal maneira que o espectador vê surgir as leis que regem suas vidas sociais. Ao mesmo tempo, o teatro épico deve definir os processos sociais de

um ponto de vista prático; deve defini-los para permitir uma intervenção na vida social. (BRECHT, 1985, p. 114)

Indo ao encontro do que afirma Walter Benjamin (1987), é possível aproximar o cinema e o teatro épico a partir de suas características estilísticas. Cada cena não pode ser complicada nem vazia demais, ela deve ter um valor próprio que possibilite que se baste enquanto unidade e, ao mesmo tempo, ainda guarde uma relação lógica quando comparada com as cenas que a antecedem e sucedem, característica presente no teatro épico que apresenta um espetáculo fragmentado com elementos autônomos, que tem como foco o meio social. Nesse ínterim, Von Trier conseguiu criar uma intermídia cujas relações literárias, teatrais e cinematográficas se imiscuem e, de forma inversamente proporcional, é possível perceber traços de cada mídia adjacente. A capacidade de brincar com as fronteiras, ora evidenciando-as, ora mesclando-as de forma que fique impossível pensar nelas isoladamente é composta em cenas cujas ações dos personagens estão em evidência em detrimento de ambientação, propiciando um olhar muito mais atento ao enredo, ao drama apresentado, facilitando nossa resposta frente ao que é visto.

O viés literário, organização das cenas por capítulos, e até mesmo o narrador que quebra o encantamento fílmico ao lembrar o espectador da irrealdade do que está sendo exposto são importantes para que o impacto no observador fílmico seja na medida certa para gerar criticidade: há um impacto ocasionado pelos *close-ups* que captam todas as ações e reações dos personagens, mas há também uma constante lembrança que a narrativa fílmica é encenada. A união do impacto e do lembrete da irrealdade ocasionam em um espectador que sente apatia, mas está distante o bastante desse sentimento para ser capaz de ter um olhar crítico frente ao que vê.

Da mesma forma, é evidente que *Dogville* (2003) brinca com as noções de um “cinema épico” ao passo que une a característica do teatro, de estar limitado ao espaço que ocorre, e do cinema, de apresentar espaços descontínuos que podem ser palco de crítica ou alienação social. Nesse sentido, é correto afirmar que as novas formas de configurações artísticas que foram agregadas pelo cinema propiciaram que novas relações fossem estabelecidas entre a arte e as multidões. Ainda, no que diz respeito à narrativa fílmica, Lars Von Trier focaliza em suas filmagens as ações e reações humanas diante de diversas

posições de poder, problematizando as reações humanas frente a posições subalternas.

Em seus estudos sobre o tema, Wittgenstein (2000) sinaliza para a problemática que envolve a dificuldade ascendente de admitir a dor do outro como relevante, visto que a falta de empatia provoca uma constante desigualdade que inviabiliza que os subalternos superem as adversidades e assumam uma posição de igualdade social. *Dogville* (2003) lançou luzes a essa problemática ao mostrar de que forma as relações humanas vão se modificando quando a posição de subalternidade é perpetuada. Como resposta às constantes humilhações e violências, ao retornar a uma posição de privilégio frente aos demais, Grace julga e executa uma sentença frente a seus algozes: o assassinato.

O longa-metragem de Lars Von Trier traz à tona uma questão interessante: uma vítima de diversas humilhações morais e sexuais quando assume uma posição de superioridade frente às pessoas que lhe causaram dano tem o poder de julgar e proferir uma sentença que os puna pelos crimes cometidos? O espectador é impelido a concordar com o julgamento devido à construção do cenário de horror e degradação vivido por Grace. No entanto, a sentença de assassinato levanta, inquestionavelmente, questões morais e éticas a serem pensadas. Qual, afinal, é o direito de uma pessoa comum de mandar executar alguém independente do crime cometido?

Sob um olhar mais ou menos pessimista no que diz respeito às questões que englobam ética e moral, Lisa Tessman (2015) é enfática ao afirmar que em algum momento da vida a moral exigirá de nós, enquanto cidadãos, ações que não seremos capazes de executar. A intensidade dessa incapacidade variará, mas Tessman argumenta que a falha moral é inerente ao ser humano, visto que em algum momento da vida estaremos diante de dilemas que independentemente da escolha culminarão em uma falha em maior ou menor grau. Ao julgar Grace como assassina, por exemplo, devemos cuidar para não negligenciar, em alguma medida, sua posição de vítima dos abusos psicológicos e sexuais.

Até que ponto sua fragilidade enquanto vítima inibe-a de responder pelo crime de assassinato? O fato de ser vítima, então, dá a ela o direito de ser assassina de seus agressores? Quaisquer respostas a essas indagações podem ser rebatidas com argumentos éticos e morais igualmente válidos. Como ressalta Tessman, é importante ter em mente que as teorias normativas não devem ser ignoradas, mas sim é necessário que sirvam como base para orientar as ações,

ainda que sua missão de efetivamente auxiliar as pessoas deva ocorrer de forma mais ampliada.

De todo modo, a criticidade frente a essas questões, bem como o debate e as diversas indagações que conflitos éticos e morais proporcionam já são benéficos proporcionar mudanças na forma como lidamos com essas problemáticas. Walter Benjamin (1987) vê o cinema como uma das artes que mais dialoga e representa de forma mais fiel e eficiente o ser humano e, ainda, a vê como um importante artefato para fazer com que o homem saia de sua passividade ao vivenciar, sob as telas, outras possibilidades de mundo e novos assuntos a serem pensados. Pensando nisso, a obra *Dogville* (2003) cumpre seu papel crítico, uma vez que o cuidado com a técnica, em especial a intermedialidade, afeta o espectador em sua sensibilidade de forma importante, tornando-o crítico, atento e sensível ao que experiencia ao longo das encenações fílmicas.

REFERÊNCIAS

- BADIOU, Alain. *Pequeno manual de inestética*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRECHT, Bertold. Função Social do Teatro. In: VELHO, Gilberto (Org.). *Sociologia da Arte III*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985. p. 65-119.
- CRUZ, L. G. F. P. *Dogville, de Lars Von Trier, e a utilização da obra de Brecht como modelo* (Dissertação de Mestrado). Universidade de São Paulo. Escola de Comunicação e Artes. Departamento de Artes Cênicas. São Paulo, 2011, 103 f.
- DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Produção: Vibeke Windelov. Distribuição Zentropa Entertainments. Dinamarca, Suécia, Noruega, Finlândia, Reino Unido, França, Alemanha e Países Baixos: 2003, 177min., Son, Color, 1 DVD.

- HIGGINS, Dick. Intermídia. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (Orgs). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Vol. 2. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. Faculdade de Letras da UFMG, 2012, p. 41 – 50.
- RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Tradução de Isabella Santos Mundim. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (Orgs). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Vol. 2. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. Faculdade de Letras da UFMG, 2012, p. 51 – 73.
- SABADIN, Celso. *A história do cinema para quem tem pressa: dos irmãos Lumière ao século 21 em 200 páginas!*. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.
- TESSMAN, Lisa. *Moral Failure: On the impossible demands of morality*. New York: Oxford University Press, 2015.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Tradução: José Carlos Bruni. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 2000.

CAPÍTULO 4

METAMORFOSE E GESTUS: UM DIÁLOGO SOCIOLOGICO ENTRE A DENÚNCIA E O DISCURSO DO PROGRESSO

Alisson Preto Souza

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Estudadas pela sociologia, antropologia, linguística e literatura, *a metamorfose e o gestus* são noções importantes à cultura germânica, cujo desenvolvimento acontece no século XX na Alemanha e na França. Suas pesquisas buscam compreender o funcionamento de sociedades simples e de sociedades mais complexas. De modo geral, os dois conceitos se preocupam com as formas de representação e a organização da vida social, revelando significados acobertados pelo cotidiano, pela tradição e pelo discurso do progresso.

Como teoria, a *metamorfose* não se limita a transformação do humano em não humano (PRETO-SOUZA; MARTINEZ, 2019, p. 3), explicando um mundo coerentemente significado com base nos mitos. Na ótica de Kai Mikkonen, Gilberto Velho, Dirk Weissmann, e Elias Canetti, a metamorfose é reveladora de um processo ontológico, linguístico e social não alheio à identidade. A partir dessas leituras, identificou-se que ela pode aparecer em nível estético na narrativa (MIKKONEN 1996) ou em metodologias antropológicas, sociológicas e dialéticas (WEISSMANN 2019).

Na mesma medida, o *gestus*, pelo prisma de Walter Benjamin, Theodore Adorno e Judith Butler não se restringe a um movimento superficial, sinal ou aviso, mas um esquema complexo que especula e aprofunda associações ontológicas, historiográficas e interpessoais. Enquanto a *metamorfose* pressupõe a relação de no mínimo três formas ou objetos para reafirmação de sua existência (MIKKONEN, 1996), o *gestus* pressupõe a relação, sobretudo, interpessoal de indivíduos e papéis em uma conjectura social em descontinuidade (BENJAMIN, 2007).

Tanto a *metamorfose* quanto o *gestus* apresentam funções e comportamentos que permitem compreender o contexto social. Pois, além de mediar procedimentos estéticos, elas são espelhos da interação específica entre o sujeito e sua condição social. Após um diálogo profícuo sobre cada noção, isso será comprovado com a reflexão de um trecho d'*A Metamorfose* (2017) e da narrativa breve *Na galeria*, em *Um médico rural* (1999), de Franz Kafka.

DIÁLOGOS COM A *METAMORFOSE*

Referenciada em parte quase integral da narrativa da história humana, a *metamorfose* “[...] está presente desde histórias ancestrais da civilização ocidental até histórias dos tempos modernos” (MARTINEZ, PRETO-SOUZA, 2019, p. 3). Como texto fundador e referencial da noção metamórfica, *As metamorfoses*, de Publius Ovídio, é um marco da antiguidade que influenciou artistas, filósofos e críticos a desenvolverem seu conceito e estudo a posteriori. É o caso do alemão Michael von Albrecht cuja reflexão sobre a grandeza ovidiana permite observações sobre o evento da transformação. Para Albrecht (1997, p. 805),

A descrição do poeta de uma metamorfose coloca diante dos olhos do leitor algo irracional, contrário à natureza e à razão, e ainda assim tão persuasivo, que ele parece ver aquilo acontecendo diante dele. Aqui Ovídio parece dominar o traço estático compartilhado por muitas obras de arte antigas e antecipar possibilidades que só o cinema, mais tarde, seria capaz de realizar.

No entanto, nos últimos cem anos, “[...] a recepção e a transmissão da noção da metamorfose têm sido profundamente marcada pela figura de Franz Kafka.” (WEISSMANN, 2019, p. 211). Sem dúvida o uso da metamorfose kafkiana, caracterizada pela alienação, foi determinante tanto na narrativa histórica como no discurso cientificista do pensamento alemão no século XX. Após a II Guerra Mundial, e algumas décadas após a morte de Kafka, o antropólogo judeu Elias Canetti escreve sobre a metamorfose na obra *Massa e Poder* (1960), fonte de sobrevivência num mundo cheio de animais e seres em maior número. Curiosamente, muito da obra de F. Kafka alude à questão da sobrevivência humana num mundo maquinado pelo pensamento industrial.

Além da transformação alegórica da lógica de mercadoria descartável do mercado em uma lógica embutida no pensamento humano nos familiares de Gregor Samsa, *A Metamorfose* denuncia, por meio da *metamorfose* de Samsa, a inexistência de um espaço para a valorização do humano no discurso do progresso. A metamorfose de Samsa como símbolo de alienação é uma chave interpretativa em inúmeros críticos. Isto acontece, pois em 1867, Karl Marx publica *O Capital* (2013), pesquisa que confirma a transposição da superestrutura capitalista para dentro das microrrelações sociais.

Transfigurado ao passar de Hegel a Feuerbach, o conceito de alienação sofria nova metamorfose ao passar deste último a Marx. Pela primeira vez, a alienação era vista enquanto processo da vida econômica. O processo por meio do qual a essência humana dos operários se objetivava nos produtos de seu trabalho e se contrapunha a eles por serem produtos alienados e convertidos em capital. A ideia abstrata do homem autocriado pelo trabalho, recebida de Hegel, concretizava-se na observação da sociedade burguesa. (MARX, 2013, p. 23)

A sociedade incorporada pelo objeto, sublinhada por Marx, aponta a capacidade do humano em se apropriar e ser apropriado pelas formas que convive. Para Canetti (1995, p. 400), “a metamorfose é a parte essencial da representação”. Da mesma maneira que Ovídio utilizara a metamorfose para recordar, reconfigurar e passar os saberes ancestrais adiante, o estudo de Canetti diz que a metamorfose “[...] é estabelecida, e na qualidade de uma tradição, cultivada com precisão em sua forma, ela assegura multiplicação de ambas as criaturas que nela se fizeram unidas e inseparáveis.” (CANETTI, 1995, p. 125). Nesse sentido, trata-se de um fenômeno paradoxal, instável e nunca pacífico.

De acordo com o sociólogo Gilberto Velho (1994), a noção de metamorfose, iniciada com Publius Ovídio *n’As Metamorfoses* está conectada à dimensão sociocultural. O processo metamórfico deriva de uma situação dialética baseada nos costumes, nos papéis e nas interações entre indivíduo “através de sua trajetória existencial” (VELHO, 1994, p. 4). Não é a toa que a criatura em *Frankenstein* é o produto de uma metamorfose científica capaz de questionar a tradição, de levar um monstro irracional a sentir, raciocinar e ponderar para pensar sua existência social. Nem tanta coincidência quando

Alice, ao acessar *Wonderland*, altera em diferentes óticas sua forma e principalmente a forma com que vê a sociedade de costumes vitorianos. A Alice que entra pelo buraco do coelho, não é a mesma Alice que se acorda sob a árvore ao lado do rio.

Na obra *Projeto e Metamorfose* (1994), Velho explica a metamorfose como um movimento dialético que combina formas culturais. Para o autor, ela está associada à moralidade e à subjetividade, reagindo a fenômenos sociais que explicam como nos comportamos; quais trajetórias que rejeitamos ou aceitamos; e como nos apropriamos de um hábito ou utilizamos a linguagem com o Outro. Seu trabalho ressalta dois aspectos cruciais da metamorfose: “[...] o registro de uma vontade ou iniciativa do ser [...] e as novas formas recuperando tanto quanto possível os materiais das velhas” (VELHO, 1994, p. 6). Portanto, em seu trabalho, a metamorfose é explicada por sua conexão com a identidade e o desejo.

Embora apresente diferentes ênfases e planos de análise, a negociação dos papéis e trajetórias sociais são ideias vitais no pensamento de Velho. Por meio de um trabalho acerca da “[...] observação e construção de modelos sociais” (DeLuca et. al., 2016, p. 460), o autor destaca a dicotomia do campo social, pautada entre o indivíduo e a organização, conectando a realidade social a uma teoria de papéis. De modo interdisciplinar, a pesquisa de Gilberto Velho se situa sobre o espaço social brasileiro, de modo a refletir sobre as redes complexas de organização social.

A problematização de *Projeto e Metamorfose* exhibe uma formação da rede de significados da realidade social, sobretudo, quando destaca não apenas contextos sociais diferentes, mas níveis distintos de realidades socialmente construídas. No âmbito internacional, “[...] sua obra tem sido utilizada para análise de outros fenômenos urbanos como a religião, a organização do espaço e as relações sociais” (DeLuca et. al., 2016, p. 460). Devido à pluralidade e instabilidade de formas de vida sociais, como a desigualdade social, a violência e a corrupção no Brasil, o pensador investe sua pesquisa na noção de *metamorfose*.

Nas sociedades complexas, existe uma tendência de constituição de identidades a partir de um jogo intenso e dinâmico de papéis sociais, que se associam a experiências e a níveis de realidade diversificados, quando não conflituosos e contraditórios. A

metamorfose de que falo possibilita, através do acionamento de códigos, associados a contextos e domínios específicos – portanto, a universos simbólicos diferenciados – que os indivíduos estejam sendo permanentemente reconstruídos. (VELHO, 1994, p. 21)

Por outro lado, a *metamorfose* é um caminho para pensar inúmeras questões referentes à arte e à linguagem. Segundo Kai Mikkonen (1996), o início do estudo de metamorfose se deu “[...] no fim da década de 30 por Gaston Bachelard, Mikhail Bakhtin e Roman Jakobson.” (MIKKONEN, 1996, p. 309- tradução minha)¹. Em seu estudo linguístico-literário “*Theories of metamorphosis from metatropé.*”, ele percebe o processo metamórfico como uma experiência de inovação linguística paratextual. Como objeto de estudo, ele não se justifica apenas pelo crescimento da crítica literária, mas, sobretudo, pelo reconhecimento de que a metamorfose “geralmente acontece com alguém, a um sujeito, e essa entidade linguística ou humana que é frequentemente, no processo metamórfico, justaposta ou interligada com algo, que não é apenas o “outro”, mas é regularmente não linguístico”. (MIKKONEN, 1996, p. 309 – minha tradução)². No ponto de vista linguístico, o recorte metamórfico define a ponte entre diferentes textualidades e o conhecimento, cujo papel é “[...] a representação de revisão textual” (MIKKONEN, 1996, p. 310- tradução minha)³.

O propósito ovidiano de usar a metamorfose para explicar a existência de mitos ocidentais também revisa conceitos ligados à tradição, isto é, um processo de adaptação e revisão da história. Assim o fez, a criatura em *Frankenstein*, que resgata o mito punitivo do roubo do fogo de Prometeu, ou Alice, objetivando regressar a casa quando percebe a inevitabilidade do caráter moral. Há, portanto, na revisão e mesclagem de formas, a noção de insatisfação social ou “vontade de mudança” (VELHO 1994). Os seres metamorfoseados desejam controlar ou compreender seu destino. Seja para um estrangeiro ou para uma menina inglesa, talvez a Era vitoriana e as metrópoles modernas não fossem exatamente lugares ideais para exercer a vida social.

¹ [...] in the end of 1930's by Gaston Bachelard, Mikhail Bakhtin and Roman Jakobson.

² Usually happens with someone, to a subject, and this human or linguistic entity is, in the metamorphic process, often in juxtaposition or interrelated to something, which is not only “other”, but also regularly non-linguistic.

³ The representation of textual revision.

Por outro lado, o desvio que estabelece a *metamorfose*, por vezes, aparece associado à incomunicabilidade, que constitui inúmeros personagens kafkianos. A incomunicabilidade será possibilidade de debate em *A metamorfose* (2017) e *O Processo* (2017), por exemplo, em que os personagens não seguem os procedimentos convencionais para solucionar as condições absurdas que lhe são impostas: nem o porquê da metamorfose de Gregor Samsa é respondido, tão pouco o motivo do processo de Joseph K. é explicado. Ao longo das histórias, tanto Joseph K quanto Gregor Samsa são engolidos pela falta de esperança e incomunicabilidade e imersos num contexto de incoerência e injustiça social. A *metamorfose*, então, surge de modo performático, sobretudo, em *A metamorfose* (2017), como marca de *resistência* e *vontade de mudança* em um mundo sem memória e recordação.

Se a incomunicabilidade é a incompreensão do Outro, faz sentido sua frequente associação à metamorfose como justificativa de repressão. Isto será esclarecido por Mikkonen (1996, p. 310 – tradução minha) ao relatar que “[...] muitos estudos de metamorfose sublinham questões epistemológicas e ontológicas relacionadas à relação do mundo com os outros”. Não menos importante está o entendimento de que os estudos metamórficos alargam “o conhecimento do sujeito de si e do mundo” (MIKKONEN, 1996, p. 310). Contrariando a sabedoria do leitor no percurso narrativo, aos poucos, Samsa e Joseph K. se veem miúdos e impotentes, conformados com qualquer violência e incoerência do sistema, que, por fim, os esmaga por completo.

Assim, o espaço moderno impede humano de praticar o desejo do conhecimento de si como indivíduo. A relação entre desejo e transformação está em *Macunaíma* (1985), de Mário de Andrade, que utiliza a metamorfose ao longo de todo romance. Por um lado, o desejo vinculado à metamorfose é manifestado por meio das relações sexuais para transformar a vontade e a circunstância do personagem. Esse movimento libertário da metamorfose mostra “[...] a capacidade dos heróis de “abolir os limites”, transitando por muitas identidades, à luz de um mitologema como a metamorfose para “entrar no corpo de um outro” (FINAZZI-AGRO, 1993, p. 148). Por meio da fusão étnica e da fuga dos universalismos, a metamorfose permite que o protagonista se adapte nos diversos tipos de Brasil.

Se, de fato, se lê a metamorfose como imagem da mudança, da transformação, não se pode deixar de ver em *Macunaíma* o

emblema, justamente, de uma total impermanência, que evoca, por sua vez, da possibilidade/ capacidade do brasileiro de transitar através dos lugares pleno de identidade. (FINAZZI-AGRO, 1993, p. 149)

Nessa leitura, a metamorfose ajuda o personagem a conhecer e exercer sua liberdade. Em *O Asno de Ouro* (1963), de Lucius Apuleio, acontece uma espécie de “[...] conciliação paradoxal entre coerência e mutação, entre paralisação e movimento [...]” (FINAZZI-AGRO, 1993, p. 149) em que Lúcio sofre uma metamorfose equina a qual é uma espécie de regressão a um estado animal, no entanto, ela é a “porta” que lhe possibilita uma iniciação ao conhecimento sobrenatural. Para tanto, faz sentido que a *metamorfose* seja um evento dramático, assim como o *gestus social* do teatro brechtiano também parece o ser. Seu poder está no argumento da liberdade como direito de vida, enraizada na realidade política e a experiência coletiva d “[...] o deslumbramento dos gestos livres, espontâneos e criadores dos primitivos [...]” (DOS SANTOS, 2004, p. 124).

Em termos políticos, Mariana Pizano (2016, p. 12) revela que, em Ovídio, as metamorfoses “[...] também tinham a intenção de unir o povo de Roma ao registrar os componentes culturais, geográficos, espaciais, históricos, etc. daquela sociedade”. A tentativa de união destacava o caráter fragmentário que marcava a coletividade da cultura Roma. Fato esse que coloca o uso da metamorfose ao lado da historiografia. Mikkonen (1996, p. 309) aponta que *a metamorfose*, na literatura, não desafia apenas “[...] os limites de um “personagem”, representando um sujeito pela escrita”, mas, sobretudo, o que ele vai chamar de “fronteiras do conceito” (MIKKONEN, 1996, p. 309 – tradução minha)⁴.

SOBRE O *GESTUS*

Os conceitos (“fronteiras do conceito”) mencionados por Mikkonen (1996) são penetrados pelo *gestus* na tentativa de desvelar a significação construída socialmente pelo discurso do progresso no sujeito moderno que, segundo Walter Benjamin, “olha para o nada à custa das ruínas do passado e é

⁴ the limits of a “character”, representing a subject in writing [...] limits of conception

soprado para trás no tempo pela tempestade do progresso” (BENJAMIN, 2007, p. 17 – tradução minha)⁵. O discurso do progresso, nessa perspectiva, tem a tendência de apagar a leitura histórica e, na interrupção no ato da tradição, encontra-se a condição para pensar o presente revolucionário e continuamente aberto. Em outras palavras, para Benjamin, cristalizar a imagem temporal e interromper a velocidade moderna, torna-se um meio para conhecer a verdade sobre o passado sem promover inferências com o discurso progressista. O *gestus* nasce da interação entre indivíduos sociais por meio de uma *interrupção* ou cristalização de um ato. Para Walter Benjamin, não há como ver o real significado sem quebrarmos a lógica linear do tempo dos atos; sem o colocarmos em uma descontinuidade (BENJAMIN, 2007).

Seu estudo apresenta a maneira que enxerga o fazer historiográfico. A escritura da história, segundo o autor, exige a descontinuidade, a interrupção do tempo vivido e a presença de citações de um determinado contexto. A pesquisa de Benjamin combina com isso a mística da cabala, tema que percorre suas correspondências com Gershon Scholem. Nesses textos, fica clarividente a relação entre sua visão messiânica e o seu interesse pela escrita enigmática de Franz Kafka. Na visão de Benjamin, a violência e a visão sobrenatural correspondem a uma experiência ligada à identidade judaica.

A obra de Kafka é uma eclipse cujos focos, bem afastados um do outro, são definidos de um lado pela tradição mística (que é antes de tudo a experiência da tradição), de outro pela experiência do habitante moderno da grande cidade. [...] as experiências correspondentes de Kafka se encontravam numa tensão violenta com as suas experiências místicas, diz-se somente uma meia-verdade. O que de fato— e num sentido preciso — é maluco em Kafka, é que este recentíssimo mundo de experiência lhe foi confidenciado justamente pela tradição mística. (BENJAMIN; SCHOLEM, 1993, p. 104)

Frente ao progresso, o homem moderno se vê como um “tolo”, sem saber reagir aos esquemas burocratizados e hierarquizados pelo sistema econômico vigente e discurso tecnológico. Esse discurso, segundo Benjamin,

⁵ Looks back on the ruins of the past and is blown backwards in time by the storm of the progress.

parece inebriar o homem urbano, conduzi-lo a repetições automáticas e apagar a verdade dos acontecimentos. Esse parece ser o argumento sustentado por Walter Benjamin quando menciona à Scholem a manipulação superestrutural da experiência da vida moderna em Franz Kafka.

Quando digo experiência do homem moderno da grande cidade incluo nela diversas coisas. Falo por um lado do cidadão moderno que se sabe entregue a um aparelho burocrático impenetrável, cuja função é dirigida por instâncias que permanecem imprecisas aos próprios órgãos executores, quanto mais a quem é manipulado por elas. (BENJAMIN, 1993, p. 104)

Em videoaula especial no *YouTube*, Judith Butler explica a relação entre Walter Benjamin e Franz Kafka. Durante a lição, ela relembra que Benjamin estava “[...] frequentemente interrogando predicamentos culturais e históricos de seu tempo e ele realizou isso através de leituras e de trabalhos estéticos e literários.” (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011- tradução minha)⁶. Em oposição ao progresso, o *gestus* nasce para solucionar um problema filosófico. Seu atributo, segundo Butler, deveria ser intransitivo, sem poder ser complementado, categorizado ou dominado.

Não raro Benjamin fazia questionamentos a partir de sua posição marxista altamente influenciada por Bertolt Brecht. Quando ele o fazia, procurava “por um efeito de despersonalização cada vez mais organizado na sociedade e na vida humana” (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011 – tradução minha)⁷. No entanto, é em Kafka que Benjamin associou o *gestus* ao “misticismo judaico” (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011- tradução minha).⁸ Essa articulação objetivava quebrar um tempo histórico fluido que direciona a humanidade à crise e à autodestruição.

Além disso, Kafka é um artista cujo estilo literário é elíptico. Estilo esse que Benjamin associa a perspectiva messiânica e cabalística. Isso explica o porquê da história não explicar a mensagem que passa - o que a permite ser

⁶ He was often interrogating cultural and historical predicaments of his time and he made it through literary and aesthetic readings

⁷ He was looking for a depersonalization effect each time more organized in society and in the human life.

⁸ Jewish mysticism.

enigmática e econômica na forma de parábola. Em relação à incompletude e ao enigma, em uma das correspondências a Scholem, Benjamin destaca que as experiências correspondentes de Kafka se encontravam numa tensão violenta “[...] com as suas experiências místicas, diz-se somente meia verdade. [...] este mundo de experiência lhe foi confidenciado justamente pela tradição mística” (BENJAMIN; SCHOLEM, 1993, p. 105).

Se comparado com o *gestus social*, o *gestus* não seria tão diretamente pedagógico e didático. Para ele, “Cada *gestus* é um evento – alguém poderia dizer um drama – em si mesmo” (BENJAMIN, 2007, p. 109 - tradução minha)⁹ possuidor de um conteúdo simbólico especulativo. Ao pensar a escrita de Franz Kafka e o *gestus*, Benjamin (2007, p. 110 – tradução minha)¹⁰ diz que “[...]ele despoja o gesto humano de seu suporte tradicional e então ele cria um tema para reflexão sem fim”. Nesse sentido, de acordo com o autor:

O trabalho inteiro de Kafka constitui um código de gestos que certamente não possui sentido simbólico para o autor do princípio; de fato, o autor tentou derivar tal significado dos trabalhos em contextos sempre-alternados e agrupamentos experimentais. (BENJAMIN, 2007, p. 109 – tradução minha)¹¹

N’*A metamorfose* kafkiana, o alvo da metamorfose apenas culpa-se por não conseguir ir ao trabalho; o julgamento e a metamorfose aparecem sem associação qualquer com uma entidade divina. Ainda que o motivo da metamorfose seja punitivo, o agente da metamorfose não é visível no texto, ainda que o mal-estar seja real. Há dois exemplos importantes dessa constatação do absurdo. Um deles está em *A metamorfose*, o outro na parábola *Na Galeria*, na coletânea de textos da obra *Um médico Rural*.

⁹ Each gesture is an event – one might even say, a drama- in itself.

¹⁰ He divests the human gesture of its traditional supports and then has a subject for reflection without end.

¹¹ Kafka’s entire work constitutes a code of gestures which surely had no definite symbolic meaning for the author from the outset; rather, the author tried to derive such a meaning from them in ever-changing contexts and experimental groupings.

A METAMORFOSE E NA GALERIA

N'A *metamorfose*, Gregor Samsa acorda-se metamorfoseado, isto é, seu corpo humano visto desde agora dotado de aparência insetóide. Em Ovídio, as metamorfoses ocorrem em decorrência de alguma provocação humana em relação aos deuses que, ao mesmo tempo, tem a função de explicar o papel de alguma coisa do mundo em que se vive. É o caso de *Piramus e Tisbe*, cuja metamorfose aparece associada tanto a origem da amora quanto a uma espécie de compensação. Em *Pallas e Aracne*, por exemplo, a metamorfose está relacionada a uma condenação divina, pois Aracne, anteriormente humana, consegue superar as habilidades da deusa Pallas e, portanto, é punida por meio da transformação em aranha (PRETO-SOUZA; MARTINEZ, 2019, p. 8).

N'A *metamorfose* (2017), de Kafka, Gregor Samsa apresenta-se metamorfoseado como sujeito paciente por um agente oculto, cuja ação é descolar toda e qualquer relação da identidade de Samsa de sua vida familiar. Vida esse que foi culturalmente antropofagizando os indivíduos dentro de sua própria lógica desumana. É a improdutividade que torna Samsa um obstáculo a ser descartado pela família. Quanto mais tempo está no corpo modificado, menos integrado está na vida social na perspectiva da família, que ao contrário de Samsa, se encontra mais longe de sua humanidade, afeto e emoção.

“E agora?” Gregor perguntou-se, olhando ao redor, no escuro. [...] A maçã apodrecida nas costas e a área inflamada, circundante inteiramente cobertas de poeira branca, ele mal as notava. Lembrava-se da família com afeto e amor profundos. Nesse sentido, sua própria convicção de que tinha de desaparecer tornara-se, se é que era possível, ainda mais decisiva que a da irmã. Ele permaneceu nesse estado de reflexão vazia e pacífica até que o relógio da torre soou as três da madrugada. Da janela testemunhou o começo do amanhecer lá fora. Então, sem que ele quisesse, sua cabeça afundou até o chão e sua narina fluiu fraquinha o seu último sopro. (KAFKA, 2017, p. 86-87)

De modo incontornável, não é possível alterar ou descolar a metamorfose da identidade que ela é associada. Como foi apresentado no trecho acima, o leitor testemunha a desintegração completa de Samsa do mundo real. Em nenhum momento o autor fala da morte em si. Apesar de

metaforizá-la na expressão “o seu último sopro”, o que o leitor presencia é quase como um descanso, ainda que contra vontade - “sem que ele quisesse”. A memória de sua experiência humana, a “vontade de mudança” e o pensamento crítico tornam Gregor Samsa uma ameaça para o sistema capitalista, pois ele interfere na lógica do processo de objetificação. O racional, porém, desumano discurso final de Greta prescreve a imitação da lógica do sistema nos outros personagens “Se fosse o Gregor, ele teria percebido que uma vida normal entre seres humanos não é possível e teria ido embora. Não teríamos um irmão, mas poderíamos honrar a memória dele.” (KAFKA, 2017, p. 84). Essa leitura parece ir a encontro ao conceito desenvolvido por Karl Marx no capítulo *Mercadoria do objeto*, na obra *O Capital* (2013). Segundo Marx, os objetos, sob o efeito da mecânica capitalista, assumem a potência e o poder ligado ao humano, enquanto os humanos adquirem atributos do objeto. Essa inversão é o que ele denomina “fetichismo de mercadoria”.

Segundo Butler (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011), o mundo descrito por Kafka é um no qual elementos humanos aparecem transfigurados em elementos industriais. É o caso da parábola *Na galeria*, da obra *Um médico Rural*, em que Benjamin preocupa-se em compreender a metamorfose da mão. A metamorfose da subjetividade humana em algo industrial é advertida no texto *On the Tenth Anniversary of His Death*, em que Benjamin alega que “Em muitas ocasiões e com frequência por razões estranhas às figuras de Kafka batem palmas com suas mãos” (BEJAMIN, 2007, p. 102- tradução minha)¹², as quais são “[...] realmente martelos a vapor” (BENJAMIN, 2007, p. 102- tradução minha)¹³.

De fato, Kafka não diz que as mãos são como martelos a vapor. No texto, as mãos são martelos a vapor, significando uma metamorfose ontológica das mãos humanas em máquinas do contexto industrial do século XIX. No primeiro parágrafo do conto já fica clara a importância da desfamiliarização na figura das mãos que gesticulam aplausos em um show que nada tem a ver com a humanidade aparentemente perdida em um passado remoto.

¹² On many occasions and often for strange reasons Kafka's figures clap their hands. Once the casual remark is made that these hands are really steam hammers.

¹³ [...] Really are steam hammers.

E se esse espetáculo prosseguisse pelo futuro que se vai abrindo à frente sempre cinzento sob o bramido incessante da orquestra e dos ventiladores, acompanhado pelo aplauso que se esvai e outra vez se avoluma das mãos que na verdade são martelos a vapor – talvez então um jovem espectador da galeria descesse às pressas a longa escada através de todas as filas, se arrojasse no picadeiro e bradasse o basta! (KAFKA, 1999, p. 16)

A desfamiliarização pelas mãos serem martelos a vapor faz com que se questione o que está em risco na narrativa. Apesar de não conduzir especificamente para quais questionamentos o leitor deve se debruçar, apenas sabe-se, pela leitura que algo, de certo, está errado na história. O gesto do aplauso poderia se passar por um evento do dia a dia diante de um espetáculo qualquer, que certamente não seria algo memorável. Uma imagem integrada ao cenário da vida real exceto pelas mãos serem, de fato, martelos a vapor e por alguém estranhamente descer a galeria e gritar que o espetáculo cessasse.

Para as mãos serem realmente martelos a vapor significa que algo aconteceu com aquelas mãos e, sobretudo, aconteceu com o dia a dia das mãos. A transformação do corpo no nível ontológico aconteceu no cotidiano, justificada na repetição inflamada da tradição que, ao perpetuar o vicioso discurso de significação do progresso, acoberta a verdade sobre o que é o acontecimento e sobre o que está em jogo no espetáculo da moça no picadeiro. Afinal, seria a história de uma família pobre que dá o espetáculo em detrimento do dinheiro para sobrevivência? Seria a história de um reconhecimento que nunca se é obtido pela menina devido à tradição? Seria apenas a história de um pesadelo onírico sem um sentido pontual?

Por outro lado, no viés de Canetti (1995), as mãos são simbolicamente o berço de todas as metamorfoses utilitárias da história humana. Nelas é estimulada a produção de novas ideias e objetos que funcionem para a sobrevivência e, mais tarde, para o bem-estar das civilizações. Há um ponto, que Canetti reforça que a *metamorfose*, tem em si uma força multiplicadora, quase que automática para produzir antíteses e sínteses por meio de imitação. Contudo, o filósofo destaca que há uma diferença entre imitação e *metamorfose*. Ao contrário da metamorfose, a imitação é algo externo. A imitação ocorre com papagaios e animais que repetem apenas um determinado padrão visual ou sonoro, sem serem capazes de “[...] constituição interna daquele que imita”

(CANETTI, 1995, p. 415). A metamorfose, por meio da imaginação, da multiplicação e empatia permite o ser metamorfoseado viver a experiência de estar no outro. No seu ponto de vista, a *metamorfose* é um processo, acima de tudo, de empatia, mesmo embora seja constantemente usado para o privilégio da própria espécie.

Nesse sentido, na parábola “Na galeria”, o ser humano parece estar encarcerado na imitação do discurso progressista que, em retorno, consome a subjetividade e acoberta uma verdade. Por essa ótica, a mulher, o mestre do chicote e o espectador não estão presentes no show. Eles são máscaras que servem para repetir o espetáculo da tradição. No caso dos martelos a vapor, o barulho dos aplausos cuja função é chamar atenção, se torna ensurdecedor. Os aplausos perdem a função orgânica e podem ser entendidos por imitação. Existe uma sensação de que há alguém em algum lugar na galeria que escuta aqueles aplausos de martelos a vapor, que lembram o mundo outrora orgânico, metamorfoseado no peso, na quantidade e na poder industrial. Durante sua aula Butler afirma que “[...] uma imagem na qual uma grande quantidade de instrumento industrial tomou o lugar da mão humana, é uma forma de expressar um tipo significativo de substituição” (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011)¹⁴. Quando Benjamin considera as mãos do aplauso como martelos a vapor, significa que o aplauso é um *gestus* no qual o corpo foi utilizado.

Na obra *Illuminations* (2007), Benjamin coloca que “[...] o que Kafka não conseguiu perceber foi que o gesto é um acontecimento” (BENJAMIN, 2007, p. 110 – tradução minha)¹⁵. Por um lado, ele afirma que Kafka oferece um gama de gestos possíveis a serem analisados, mas, por outro, ele também afirma que Kafka não os reconhecia apropriadamente. O conceito, então, é articulado por Benjamin e Adorno. No ensaio “Anotações sobre Kafka”, Theodore Adorno escreve que “tais *gestus* são traços da experiência acobertados por significações” (ADORNO, 1997, p. 248). Em outras palavras, os “traços de experiências” podem levar a reflexão do discurso do progresso que abafa e acoberta a história do oprimido. No entanto, Benjamin também se preocupava que “[...] essas formas de produzir significado cobrissem a significação em

¹⁴ [...] an image in which a large amount of industrial instrument has taken the place of a human hand, and that is a significant kind of replacement.

¹⁵ [...] What Kafka could see least of all was that gesture is an event.

direção ao esquecimento” (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011).¹⁶ Tanto para Adorno quanto para Benjamin, o *gestus* tornou-se um importante conceito para interromper e sutilmente o que Adorno define como “significação” e Benjamin identifica como o problema do progresso.

Nesse sentido, pensando ambas as perspectivas, o *gestus* parece ter uma relação declarada com o problema do esquecimento, além de ter um papel de reanimar experiências “acobertadas por significação” (ADORNO, 1997, p. 248). Por outro lado, de acordo com Butler, o *gestus* não é exatamente uma significação e direta. Para Benjamin, é importante que o *gestus* não seja a mesma coisa que a linguagem sem comunicar qualquer forma predisposta ou então destacar algum conteúdo recente. O *gestus* parece pertencer ao domínio do drama e do evento muito mais do que ao domínio da linguagem compreendida como comunicativa e significativa.

CONCLUSÃO

Enquanto a metamorfose sublinha o teor subversivo na interação da esfera social com a trajetória existencial do ser, o *gestus* associa-se à interrupção de modo que desvele significados produzidos pelo cotidiano moderno, impregnado pela aura do progresso. Se *metamorfose* é resistência e a exaltação de um desvio, o *gestus*, por outro lado, é um modo revitalizar o sentido de um mundo perdido.

É comum nas narrativas ovidianas que a *metamorfose* seja o destino e o fim do objeto metamorfoseado. O que faz Kafka, além de revisita-la, é produzir uma narrativa experimental de “como poderia ter vivido” este ser, visto à estrutura das sociedades modernas. Nunca se pensara em como habitariam ou viveriam as amoras, de *Piramos e Tisbe*, dentro de suas capacidades frutíferas; ou se soubera como teria se sentido Aracne após incorporar a perspectiva *aracnidae*. Nesse sentido, o que a metamorfose permite em Kafka, é revitalizar a experiência de viver do próprio conceito metamórfico, uma vez que busca seus impactos, ainda que absurdos, na realidade social.

No texto *Teses sobre o conceito de História* (1996), Benjamin destaca que a imagem do passado só pode ser acessada por meio da espacialização dos *eventos* ou *dramas*, que ele chama de panorâmica do acontecimento. Talvez esse

¹⁶ [...] that forms of significant would cover over signification in a way of forgetfulness.

mesmo argumento sustente a sobrevivência do fenômeno metamórfico em narrativas. Por outro lado, é essa tese que faz Benjamin pensar, de acordo com Butler (Judith Butler. Benjamin and Kafka. 2011) na técnica para problematizar as questões filosóficas do discurso progressista: o *gestus*. Frases, expressões, citações repetidas, gestos corporais, noções compartilhadas no cotidiano que são interrompidas para transformarem-se em acontecimentos chocantes e estranhos.

Com a leitura de Mikkonen, Velho e Canetti percebeu-se que, o que a literatura faz com a metamorfose é transformá-la em um evento dramático e dialógico, ou seja, nada se transforma a troca de nada: há uma pedagogia que confronta uma das partes. Nesse sentido, a presença da transformação, assim como o *gestus*, lida com o drama. O drama no *gestus* não é a exibição do conflito, mas sim a confirmação de esquecimento. O drama da *metamorfose*, por sua vez, não se preocupa com o esquecimento, mas com a exibição de discursos que buscam na desfamiliarização a possibilidade de sua sobrevivência.

É por isso que, ao contrário do *gestus*, o uso da metamorfose sublinha uma vontade de mudança que, indiretamente, denuncia ou exhibe formas de repressão. Um exemplo disso está em literaturas de horror e fantasia como *Frankenstein; or the modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley, ou *Alice in Wonderland* (1865), de Lewis Carol. No audiovisual, a metamorfose delimita o terreno da fantasia, da ficção científica e do terror, como em *X-men* (2000), *Harry Potter* (2001-2011), *Underworld* (2003), *Night of the Living Dead* (1968). Independente da mídia, todos esses exemplos apresentam perfis de sociedades instáveis: contextos sociais incongruentes, injustos ou desiguais. O processo de socialização reacionário associado à metamorfose está vinculado à esfera humana. Afinal, “Tudo que o homem é: tudo que ele é capaz e todas as representações que compõe sua cultura- tudo isso, ele o incorporou de início pelas metamorfoses” (CANETTI, 1995, p. 247).

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. Notes on Kafka. *In: Prisms*. Trad. Samuel Weber and Shierry. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.

- ALBRECHT, M. von. *A History of Roman Literature: from Livius Andronicus to Boethius..* Trad.: Frances e Kevin Newman. Nova York: Brill, 1997.
- ANDRADE, Mário de. *Macunaíma*, o herói sem nenhum caráter. Belo horizonte: Itatiaia, 1985.
- APULEIO, L. *O asno de ouro*. Trad. Ruth Guimarães. São Paulo: Editora Cultrix, 1963.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. 2 ed. São Paulo: Ars Poética, 1993.
- BENJAMIN, W.; SCHOLEM, Gershom. *Correspondência: 1933-1940*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- BENJAMIN, W. *Illuminations*. Trad. Harry Zohn. New York: Harcourt 2007.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 8 ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BENJAMIN, W. As Teses sobre o Conceito de História. In: *Obras Escolhidas*, Vol. 1, p. 222-232. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- BORDINI, M.G. Walter Benjamin, messianismo e materialismo histórico. In: *Revista do Instituto cultural Judaico Marc. Chagall*. 2011. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/122637>. Acesso em: 02 jun. 2021.
- BRECHT, B. *Estudos sobre Teatro*. Tradução de Fiana Pais Brandão. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2005.
- CANETTI, E. *Massa e Poder*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CARONE, M. *Lições de Kafka*. São Paulo: Editora Schwarcz LTDA, 2009.

- DELUCA, G. et al. Projeto e Metamorfose: contribuições de Gilberto Velho para os estudos sobre carreiras. *In: Revista de Administração Contemporânea*. Rio de Janeiro: ANPAD, 2016. p. 459-476
- DOS SANTOS, Literatura Indigenista: metamorfoses ambivalentes. *In: Revista Ecos*, Mato Grosso, 2004. Disponível em: http://www.unemat.br/revistas/ecos/docs/v01/118PagRevistaEcosV-01_N-01_A-2004. Acesso em: 08 jun. 2021.
- EUROPEAN GREADUATE SCHOOL VIDEO LECTURES. *Judith Butler. Benjamin and Kafka*. 2011. Youtube. 23 fev. 2012. (107m 55 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iK5oLfBWtA>. Acesso em: 02 jun. 2021.
- FINAZZI-AGRÓ, E. *O sentido da metamorfose: Precariedade e permanência em Macunaíma*. Disponível em: www.letras.ufmg.br/poslit. Acesso em: 02 jun. 2021.
- KAFKA, F. Na galeria. *In: Um médico Rural*. Trad. Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- KAFKA, F. *A metamorfose*. Trad. Caio Pereira. São Paulo: Novo século Editora, 2017.
- KAFKA, F. *O processo*. Trad. Caio Pereira. São Paulo: Novo Século Editora, 2017.
- MARX, K. *O Capital. Livro I: crítica da economia política*. Trad. Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.
- MIKKONEN, K. *Theories on Metamorphosis: from metatropo to textual revision*. *In: Style*. Vol. 30, N. 2, Penn State: University Press, 1996. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/45063729?seq=1>. Acesso em: 02 jun. 2021.
- OVIDIO, P. *As metamorfoses*. Gotha: Friedrich Andreas Perthes, 1892.
- PIZANO, M. Expressividade Poética nas Metamorfozes de Ovidio: o episódio de Níobe *Dissertação*. Araraquara: UNESP, 2016.

Disponível em:

https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139531/pizano_mp_me_arafcl.pdf;jsessionid=CC4E0463DFED7CE28C4D47FD5417800F?sequence=3. Acesso em: 08 jun. 2021.

PRETO-SOUZA, A; MARTINEZ, L.Y.L. Metamorphoses: aesthetics, literature and society in Ovid and Kafka. In: *European Journal of Literature Language and Linguistics Studies*. v.3. n.1, Romania: Open Access Publishing. 2019. Disponível em: <https://oapub.org/lit/index.php/EJLLL/article/view/80>. Acesso em: 08 jun. 2021.

VELHO, G. Projeto e metamorfose: antropologia das sociedades complexas. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

WEISSMANN, D. De Kafka à Goethe en passant par Ovide: l'inspiration goethéenne de la métamorphose chez Canetti. In: *Les métamorphoses, entre fiction et notion: Littérature et science (XVI-XXI siècles)*. Paris: LISAA, 2019. p. 211-230.

CAPÍTULO 5

LITERATURA, *MEDIA*, *NEW MEDIA*, CULTURA DIGITAL: NOVAS MÍDIAS, MESMOS USUÁRIOS

Lúcia Sá Rebello

Lis Yana de Lima Martinez

Falar de atuações midiáticas significa assumir pelo menos duas perspectivas. A primeira, aquela que busca compreender o momento atual do universo da cultura por meio de uma trajetória que absorve, a cada dia, novas mídias que fazem com que alteremos nossa relação com o meio e com as práticas que adotamos.

A outra perspectiva é a do ponto de vista de pesquisadores e docentes da área de Letras, o que define, portanto, o lugar de onde falamos e os argumentos de que fazemos uso. Porém, deixar evidente esse lugar que ocupamos na cultura não quer dizer que limitamos a nossa percepção, ao contrário, possibilita tratar do tema atuações midiáticas a partir de um determinado campo de experiência e de conhecimento, o que não exclui outros pontos de vista, ainda que dê preferência a certos argumentos.

Com certeza, fazer parte de outro campo de investigação significa um olhar “externo”, embora não distante nem alheio. É natural, portanto, que nossas preocupações partam e se direcionem para as relações entre textos, ou seja, entendendo texto como tudo que é dito por um emissor e interpretado por um receptor, portanto interpretável.

Sabemos que tanto os livros como a literatura não deixam de existir com as inovações tecnológicas, muito ao contrário, com elas convivem e de certa forma se complementam. Essas inovações surgem e se constroem paulatinamente e, quando já instaladas, não se pode eliminá-las nem impedir o seu efeito em nossas práticas. O “novo” leva-nos a indagar conceitos já instituídos e, por sua própria condição, leva-nos também a inovar. Uma das características essenciais de nosso tempo, na construção do pensamento científico, é a inter-relação dos saberes. Assim, é profícuo pensar sob outro ponto de vista, mudar a perspectiva e passar a refletir com dados externos a

nossa área de atuação, isto é, dirigir nosso pensamento para as práticas interdisciplinares.

LITERATURA E AUDIOVISUAL

A literatura é um condutor de sistemas de ideias e se constrói como lugar onde ideologia e identidade são reveladas e arguidas. A literatura expõe e proporciona que os arranjos sociais e representações sejam questionados, uma vez que tem o poder de envolver os leitores em uma reinterpretação de seu local no mundo através da sua identificação com a uma personagem distinta. Spivak (1987), por isso mesmo, diz que nós lemos o mundo como um texto, mesmo que não estejamos cientes disso. Segundo ela, todos lemos o mundo, mas em especial os “líderes” da nossa sociedade, os que fazem planos. Sem a leitura do mundo como um livro, portanto, não haveria planejamento por parte de empresários ou impostos e leis por parte dos políticos, não haveria bem-estar ou guerra. Nosso mundo se inscreve em muitos níveis inflexíveis de complexidade e vãos de uma obra literária.

Assim, precisamos ver a literatura, bem como todas as demais mídias, como reflexo do mundo, de nós mesmos, de um dado período histórico, porque apregoa quem nós pensamos que somos e como gostaríamos de ser visto por outras pessoas, já que nossa identidade é constituída primordialmente em relação aos outros.

Da comparação entre mídias, considerando-se o texto literário uma delas, compete que se faça uma ponderação, a fim de explicar os processos de diálogo, nem sempre fáceis, entre as mídias como, por exemplo, as dificuldades da adaptação do romance para o cinema ou para as artes plásticas. É necessário lembrar-se de que a fundamental diferença entre as mídias, levando em conta o mundo globalizado ao qual estamos inseridos, é a forma como seus resultados (livros, filmes, jogos, pinturas etc.) são acolhidos pelo público. O público tende a absorver, por vezes de modo inconsciente, cada mídia em sua própria pluralidade de sentidos e significações:

[...] uma história mostrada não é o mesmo que uma história contada, e nenhuma delas é o mesmo que uma história da qual você participa ou com a qual você interage, ou seja, uma história vivenciada direta ou cinestesticamente. Cada modo adapta

diferentes coisas – e de diferentes maneiras. [...] contar uma história, como em romances, contos e até mesmo relatos históricos, é descrever, explicar, resumir, expandir; o narrador tem um ponto de vista e grande poder para viajar pelo tempo e espaço, e às vezes até mesmo para se aventurar dentro das mentes dos personagens. Mostrar uma história, como em filmes, [...] envolve uma *performance* direta, auditiva e geralmente visual, experienciada em tempo real. (HUTCHEON, 2011, p. 35)

Isso ocorre em virtude de as mídias possuírem meios diferentes de significar: a literatura por meio da palavra; o cinema através da palavra, do som e da imagem; as artes plásticas, em sua maioria, pela falta de som e de palavra, mas por suas imagens; o videointerativo significa através da palavra, do som e da imagem, mas, principalmente, através da interação da mídia com o jogador ou dos jogadores entre eles. Tanto a literatura quanto o cinema são condutores de sistemas de ideias e se constroem como lugar em que ideologia e identidade são reveladas e arguidas. Hoje, o cinema passou a ser tido como fenômeno de representação social e já não se tem ele como subjugado à literatura, como vassalo que precisa mostrar submissão ao suserano. No ato da literatura de contar um enredo,

(...) nosso engajamento começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo e visual. Nós não apenas podemos parar a leitura a qualquer momento, como seguramos o livro em nossas mãos e sentimos e vemos quanto da história ainda falta para ler; de resto, podemos reler ou pular passagens. Mas com a travessia para o modo de mostrar, como em filmes (...), somos capturados por sua mistura tanto de detalhe quanto de foco mais amplo. O modo performativo nos ensina que a linguagem não é a única forma de expressar o significado ou de relacionar histórias. As representações visuais e gestuais são ricas em associações complexas [...]. (HUTCHEON, 2011, p. 48)

O processo de adaptação de uma obra literária pode ser debatido de muitos modos pelo leitor/espectador, mas tendencialmente acaba por se dirigir ao possível “erro” de interpretação cometido por aquele que a realiza. Isto é, se

a nova mídia é fiel ou não a seu texto de origem. Para os estudos interdisciplinares, no entanto,

nas últimas décadas tal cobrança perdeu terreno, pois há uma atenção especial voltada para os deslocamentos inevitáveis que ocorrem na cultura, mesmo quando se quer repetir, e passou-se a privilegiar a ideia do “diálogo” para pensar a criação das obras, adaptações ou não. O livro e o filme nele baseado são vistos como dois extremos de um processo que comporta alterações de sentido em função do fator tempo, a par de tudo o mais que, em princípio, distingue as imagens, as trilhas sonoras e as encenações da palavra escrita e do silêncio da leitura. (XAVIER, 2003, p. 61)

Estar consciente da inegável inter-relação das mídias dificultou recusar-se o direito dos diretores e roteiristas à interpretação livre da obra literária e “admite-se até que ele pode inverter determinados efeitos, propor outra forma de entender certas passagens, alterar a hierarquia dos valores e redefinir o sentido da experiência das personagens” (XAVIER, 2003, p. 61), ou seja, para a crítica, a fidelidade ao original deixa de ser o principal “valendo mais a apreciação do filme como nova experiência que deve ter sua forma, e os sentidos nela implicados, julgados em seu próprio direito” (XAVIER, 2003, p. 62).

Considerar questões de representação é analisar a trajetória de um imaginário. Assim como a literatura é responsável por criar e veicular imaginário, o audiovisual é responsável por representar imaginários. Ambos o fazem a partir do preenchimento de lacunas da realidade, mesmo que se saiba hoje que o real não existe e que a famosa dicotomia “causa vs. efeito” em muitas formas pode ser suplantada. Seria nessa abolição de dicotomias como mundo interior e exterior que a estética cinematográfica se empregaria. Portanto, tanto a mídia audiovisual quanto a mídia literatura operam na assimilação do social.

No audiovisual, nenhum componente é gratuito; mesmo o fruto de um erro ou do acaso, significa. E, assim, por vezes, o espectador vê sem saber. A imagem, quando percebida, tem o poder de significar e penetrar a subjetividade do imaginário pessoal do espectador. O áudiovídeo

funciona pelo que retira do visível, nele a imagem é primeiro cortada. Nele, o movimento é entravado, suspenso, invertido, paralisado. Mais essencial é a presença é o corte, não apenas pelo

efeito da montagem, mas já e de imediato pelo do enquadramento e da depuração dominada do visível. É absolutamente importante no cinema que essas flores mostradas, como uma determinada sequência de Visconti, sejam flores de Mallarmé, que elas sejam as ausentes de todo buquê. Eu as vi, essas flores, mas o modo próprio segundo o qual elas são cativas de um corte faz que existam, indivisivelmente, sua singularidade e sua idealidade. (BADIOU, 2002, p. 103)

Em *O espectador emancipado*, o filósofo Jacques Rancière, em indagação sobre o estabelecimento de uma imagem com eficácia política, inquire a existência de uma imagem que acumule características misteres para suscitar indignação ao espectador. A partir dessas perguntas, o teórico aponta para imagens que têm o potencial de contribuir para que novas formas de articulação entre o dizível, o visível e o pensável sejam delineadas longe do caráter da imagem explícita. Reflexões e questionamentos acerca de como a representação se constitui no campo literário e audiovisual leva em consideração o diálogo intermédias e como o sentido é expresso por essas diferentes mídias.

MEDIA: HERBERT MARSHALL MCLUHAN

Com o propósito de dar sequência o que se vinha tratando, passamos a tecer algumas considerações sobre *New Media* e a cultura digital procurando demonstrar como se movimentava seu diálogo com a literatura, compreendendo “as ‘zonas fronteiriças’ entre as mídias” como “espaços que nos possibilitam testar e experimentar uma plethora de estratégias diferentes” (RAJEWSKY, 2012, p. 71). De acordo com Bolter e Grusin (2000, p.19 - nossa tradução), “nenhum meio de hoje, e certamente nenhum evento midiático, parece estar a fazer o seu trabalho cultural no isolamento de outros meios de comunicação (...)”.

A partir de um singelo exemplo, uma narrativa interativa criada pela *Pixelberry Studios*, demonstramos a tentativa de desenvolvimento de uma nova estética, um novo produto midiático, que se abaliza na estrutura literária. Por fim, apontamos que essas estruturas midiáticas estão sendo utilizadas sem que seus usuários sejam propriamente instruídos e ressaltamos que elas não representam uma ameaça para as estruturas midiáticas mais tradicionais.

Mídia é o meio pelo qual nos comunicamos. Assim, levando em conta essa premissa, o conceito abarca todas as artes e, portanto, mesmo as pinturas rupestres são consideradas produtos midiáticos. Segundo Glen Creeber e Royston Martin,

embora o significado preciso das imagens de bisontes, leões, cavalos e mãos humanas descobertos em Lascaux, na Dordogne, na França, não seja claro, essas imagens fornecem evidências de que alguns humanos produziram ‘mídia’ em tempos tão remotos quanto a última Era Glacial” (CREEBER; MARTIN, p. 1, 2009 – nossa tradução).

A partir do filósofo canadense Herbert Marshall McLuhan, a mídia foi definida como a mensagem. Ou seja, “as consequências pessoais e sociais de qualquer meio resultam da nova escala que é introduzida em nossos assuntos por cada extensão de nós mesmos, ou por qualquer nova tecnologia” (MCLUHAN, 2013, p. 7). Sendo assim, é inerente à mídia a capacidade de transmitir uma mensagem, mesmo que ela não possa ser prontamente decodificada, quando deslocada de seu contexto de criação, como em Dordogne. O intelecto humano, para o autor, seria uma base sensorial, pois considerava todos os tipos de mídias como nossas extensões sensoriais:

McLuhan analisou o poder transformador das tecnologias de mídia. Através de vários livros (...) ele explorou como o desenvolvimento de sucessivas mídias altera as relações humanas com o mundo. McLuhan estava interessado nos desenvolvimentos na tecnologia de mídia que alteravam o relacionamento humano com o meio ambiente, independentemente da mensagem que qualquer meio pudesse transmitir (...). Ele estava interessado nas mudanças nas distribuições na proporção dos sentidos humanos, como, por exemplo, na mudança de uma cultura auditiva para uma cultura visual que era concomitante com a escrita e, mais enfaticamente, com a impressão. Com a chegada da mídia eletrônica, como a televisão, ele viu um retorno a um paradigma oral e ao surgimento do que ele chamava de "aldeia global", um mundo ligado por comunicações eletrônicas. (GERE, 2008, p. 101 – nossa tradução)

Contudo, não se pode considerar que a estrutura age como um mero suporte à mensagem. Levando-se em consideração a genealogia foucaultiana (1971), que se propõe a uma compreensão dos eventos de formação do objeto não apenas sua simples origem, a estrutura é elemento de sustentação da mensagem (conteúdo), mas em si também carrega informações sobre o modo como essa mídia se construiu e quais suas faculdades. Portanto, tanto estrutura quanto conteúdo podem sofrer e sofrem influências externas, principalmente de outras mídias.

Também foi McLuhan o primeiro a demonstrar o início do fim da visão teórica pessimista – visão essa que vem à tona novamente por parte dos usuários desconfiados com possíveis manipulações em suas redes sociais – que definia a abordagem modernista da Escola de Frankfurt quanto aos meios de comunicação:

Enquanto McLuhan compartilhava muitas das preocupações modernistas sobre a influência ideológica da mídia em um público crédulo e impotente, seu trabalho muitas vezes o traía com um entusiasmo e uma excitação para a mídia que raramente foi detectada na teoria crítica modernista. (CREEBER, 2009, p. 15 – nossa tradução)

O livro de McLuhan foi primeiro publicado em 1964 e, segundo Creeber (2009), o pensamento teórico menos pessimista que surgia na década de sessenta teria sido proveniente da “alteração da sociedade pós-industrial” no sentido de como se “entendia e concebia o papel exercido pelas mídias à época na sociedade”. A mudança teórica de concepção de mídia e de concepção do usuário

(...) mais tarde foi realizada por muitos dos trabalhos corroborados pelo pós-estruturalismo. Enquanto o estruturalismo refletia geralmente a necessidade modernista de descobrir o significado ideológico latente embutido no texto da mídia, o pós-estruturalismo tende a tomar uma visão menos determinista sobre a natureza da mídia como um todo. (...) A análise midiática começou gradualmente a reconhecer que a ideologia era mais complexa do que havia sido imaginado (...), ou seja, [a mídia é] constituída por múltiplos significados. (CREEBER, 2009, p. 15)

McLuhan morreu antes que os computadores se tornassem aparelhos pessoais e residenciais, assim não viveu para presenciar a internet. Contudo, muitas de suas ideias têm sido aplicadas, diretamente ou reformuladas, por outros teóricos para discutir hoje as novas mídias digitais.

NEW MEDIA E CULTURA DIGITAL

New Media não é exatamente “*new*”. De acordo com Creeber e Martin, “toda a mídia e tecnologia já foram novas e, portanto, o significado implícito de *novas mídias* é, na melhor das hipóteses, transitório. (...) Embora possamos compreender o que entendemos por ‘New Media’ hoje, suas raízes estão claras e inevitavelmente localizadas no passado” (CREEBER; MARTIN, 2009, p. 1 – nossa tradução). Para Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), o enfoque está em distingui-las das mídias tradicionais – as já consolidadas mídias eletrônicas, as quais eles denominam “mídias eletrônicas mais velhas”, e as mídias impressas, grupo que inclui todas as mídias físicas como a pintura rupestre etc. Assim, seriam as mídias novas aquelas mais recentes em comparação a outras, ou seja, as mídias digitais que ascenderam com as profundas mudanças na comunicação eletrônica desde a chegada da tecnologia digital duas décadas antes da virada do milênio.

Apesar de estar intrinsecamente ligada aos desenvolvimentos eletrônicos e a *internet*, hoje, o cerne da questão é como o usuário está se relacionando com as novas mídias e por meio delas. Assim como na década de 1960, a sociedade vem passando por novos processos tecnológicos de transformação. O mundo (mais uma vez) mudou:

Nós todos vivemos em um tempo de mudança permanente e turbulência agitada em todos os campos da atividade humana. Todos nós vivemos em um mundo caracterizado pelo rápido desenvolvimento de tecnologias cada vez mais sofisticadas que estão tendo impacto em nossos empregos, seja qual for o nosso estilo de vida. O mundo como o conhecíamos há uma década mudou sem dúvida e, especialmente, ficou menor: a forma como nos comunicamos, a maneira como trabalhamos e procuramos trabalho, viajamos para um emprego, educação ou diversão, como estamos ficando cada vez mais e mais acostumados à migração em busca de uma vida melhor e são forçados a se tornar mais confiantes

e melhores profissionais para ter sucesso em um mundo competitivo cheio de várias lutas, crises econômicas e morais e eternas esperanças por uma vida melhor e pacífica - todas estas são características significativas da hora atual. (HARTÁNSKÁ, 2012, p. 5 – nossa tradução)

As novas tecnologias permitiram que outros setores do cotidiano (banco, correio...) migrassem para o meio digital. O rápido desenvolvimento das *New Media* e das tecnologias computacionais

(...) têm o potencial de transformar a própria natureza da esfera pública e abrir novos canais de comunicação para uma proliferação de novas vozes. O intelectual público de hoje deve estar muito mais vivo para as possibilidades de participar do que poderia se tornar uma nova democracia do ciberespaço - uma esfera pública expandida que é menos acadêmica e menos elitista, e exige o uso de formas mais acessíveis de linguagem e discurso do que aquelas a que os intelectuais se acostumaram. (BASSETT, 1996, p. 519 – nossa tradução)

Hoje, as novas mídias possibilitaram que o usuário passe não apenas a consumir e ter seu tempo consumido, mas também a produzir. O usuário está cada vez mais ocupando a posição de produtor de conteúdo dentro do mundo digital. Como teria dito Rupert Murdoch, segundo Chris Anderson, “Os jovens não querem depender de uma figura divina para contar a eles o que é importante’(...). ‘Eles querem controle sobre sua mídia, em vez de serem controlados por ela” (ANDERSON, 2006, p. 37 - nossa tradução). O que ocorre, no entanto, é o uso desregrado principalmente das mídias sociais, uma exposição extremada do ser que passa a se sentir empoderado e não percebe que pode estar sendo iludido:

O resultado de todas essas interações on-line é a criação involuntária de uma identidade, um todo virtual que é maior do que suas partes e que, apesar de não ser real, está cheio de vida e vitalidade. Sem restrições por velhas regras de comportamento, intercâmbio social, etiqueta ou mesmo etiqueta, essa personalidade virtual é mais assertiva, menos restrita, um pouco do lado negro e decididamente mais sexy. (...) Em muitos casos, a versão virtual complementa bem a pessoa real e atua como uma extensão de sua

personalidade da vida real. (ABAJOULADE, 2011, p. 20 - nossa tradução)

Ou seja, “a cultura digital é, significativamente, uma cultura de acesso ‘sob demanda’ ao conteúdo (...) os usuários esperam poder acessar o conteúdo de mídia quando quiserem (...)”(SEXTON, 2009, p. 113 - nossa tradução). Cria-se, então, uma necessidade de imediatismo não só temporal, mas também de diálogo com a mídia. Por isso, segundo Bolter e Grusin (2000), *New Media* pendula entre *immediacy* e *hypermediacy*, entre transparência e opacidade. A variação entre os dois expõe o modo como ocorre o diálogo entre as mídias e a demanda da remediação, isto é, a representação de um *medium* em outro, ou seja, a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue a segunda mais do que apenas o conteúdo (mensagem) da primeira ou, ainda, quando uma mídia é representada em outra (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45).

De modo geral, todas as mídias visam um certo grau de imersão, de imediatismo, ou seja, pretendem fornecer ao usuário uma experiência de realidade para/com o conteúdo que torne a condição de um suporte midiático imperceptível, essa característica é denominada *immediacy*. Por não ter a necessidade de ser uma característica integral ou pertencente exclusivamente a mídias digitais, *immediacy* pode ser empregado de modo consciente em todas as mídias. Alguns programas de *talkshow*, por exemplo, costumavam empregar *immediacy* para se aproximar mais do telespectador, como uma suposta quebra da quarta parede. Como explica Martinez (2017), o programa *Oprah Winfrey Show*, por exemplo, posicionava a câmera a fim de dar ao telespectador a impressão de estar sentado na plateia, observando as entrevistas intimistas da apresentadora com seus convidados. Ao finalizar o programa ou a entrevista, o imediatismo era quebrado por *hypermediacy* a partir de uma câmera que fazia o movimento de se afastar da apresentadora e do convidado e que permitia a visualização do cenário, das demais câmeras e dos profissionais que trabalham para veicular as imagens. Dessa forma, *hypermediacy* se opõe a *immediacy* e tem como objetivo maior expor as estruturas midiáticas.

O DIGITAL E A MÍDIA LITERATURA

Na década de sessenta, iniciou-se um olhar para a confluência entre as mídias e os produtos midiáticos mistos. Dick Higgins, um dos primeiros

artistas do grupo Fluxus, propôs conjecturas sobre os novos caminhos e as tendências das artes em transpor fronteiras midiáticas a partir daquele momento. Cunhava-se por ele o termo *intermídia*, que hoje se aplica ao diálogo das mídias, mesmo no que se refere a *New Media*. Bem como o campo teórico de mídia,

(...) os estudos de intermedialidade se abrem para o amplo espectro das questões que envolvem mídia e realidade, mídia e História, mídia e política, mídia e indústria, mídia e corpo. Dentro delas, a literatura e o cinema interessam como mídias que ocuparam um lugar de dominância na sociedade (tal como ocorre hoje com as mídias digitais). Tanto para os estudos de literatura quanto para os de cinema, interessa compreender os processos de mutação, transformação, transferência, tradução, adaptação, citação, hibridação entre as duas mídias, e ainda em relação a outras mídias. (MÜLLER, 2008, p. 49)

Teóricos de intermídia compreendem que “o que é novo em uma nova mídia provém dos modos particulares com os quais ela redesenha uma mídia mais velha e os modos em que a velha mídia recria a si mesma para responder aos desafios trazidos pelas novas mídias” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 15 - nossa tradução). Destarte, não há e nunca houve uma mídia que se constituiu e agiu de modo isolado de outras mídias, bem como nenhuma delas está isolada social, cultural e/ou economicamente.

Na última década, teóricos vêm trabalhando mais extensamente com a compreensão de que literatura é também uma mídia, uma vez que o conceito abrigaria todas as artes e produtos criados pelo ser humano que comunicam. McLuhan (2013) explica que mídia é a mensagem, ou seja, o ato de comunicar e, por isso, a energia elétrica não pode ser considerada uma mídia, porque nada comunica, não possui mensagem:

(...) o ‘conteúdo’ de qualquer mídia é sempre outra mídia. O conteúdo da escrita é discurso, assim como a palavra escrita é o conteúdo da impressão, e a impressão é o conteúdo do telégrafo. (...) A luz elétrica escapa da atenção como meio de comunicação apenas porque não tem ‘conteúdo’. (MCLUHAN, 2013, p. 8-9 - nossa tradução)

No Brasil, pensar literatura como mídia ainda gera estranhamento e ainda se pode encontrar artigos que adotam um posicionamento mais conservador, que posiciona a literatura como elemento externo às mídias, sendo “mídias” empregado como sinônimo de meios jornalísticos e/ou publicitários. Bolter e Grusin propõem dois grupos de mídias: tradicionais – as já consolidadas mídias eletrônicas, as quais eles nomeiam “mídias eletrônicas mais velhas” – e as mídias impressas – grupo que abrange todas as mídias físicas como pintura etc. De acordo com eles, ambas as mídias, tradicionais e novas, procuram certificação ou reafirmação de seu *status* na cultura.

Assim, a literatura (como mídia que é) vem sofrendo (como não poderia deixar de sofrer) influências diretas e indiretas sobre seus processos de criação e de adaptação devido aos pleitos de reinvenção das novas mídias digitais. O computador, que na época de Higgins e McLuhan tinha a função de calcular, foi transformado em uma ferramenta de criação em constante atualização e reinvenção e com poder quase irrestrito de criação.

Os produtos digitais vêm proporcionando um outro tipo de interatividade ao leitor e ao escritor. Ao leitor, com a chegada de leitores mecânicos de textos, aplicativos de leituras interativas, nos quais o usuário escolhe os caminhos que a personagem deve tomar como em *Episode*, da Episode Interactive, ou descobre novos tipos de interação com a narrativa como em *Frankie For Kids*, da StoryMax. Aos escritores, com a possibilidade de mais meios de publicação, como demonstram Conde e López:

1. Literatura convencional é literatura tradicional cujo veículo é papel. 2. A literatura digital não tem papel como seu veículo, mas dispositivos eletrônicos, como leitores eletrônicos, tablets, notebooks, etc. 3. Ciber-literatura, publicada somente na internet, para que os textos sejam encontrados exclusivamente on-line, onde seu veículo principal é, mas não apenas, o blog. (CONDE; LÓPEZ, 2012, p. 17 – nossa tradução)

A posição de autor se tornou mais ampla e mais acessível ao grande público, e, assim, a posição de leitor ganhou novas características e possibilidades. A literatura aproxima-se da mídia digital de modo a se reinventar. No meio de publicação 2, na citação acima, os textos da mídia literatura são “desmaterializados”, ou seja, são separados de sua forma física ao ser-lhes atribuídos valores numéricos fenomenológicos para a sua existência

digital. Todavia, a existência dos modos de publicação 2 e 3, não significa que o livro físico será substituído ou que novas formas de escrita e leitura serão adotadas e substituirão as já tradicionalizadas. Perceber a literatura como mídia, portanto, é conhecer sua forma mutável. Italo Calvino já considerava que o surgimento de novas mídias colocaria a literatura em um novo processo de autoafirmação e adaptação (CALVINO, 1990, p. 60).

Em “The crown & the flame”, disponibilizado *Choices: stories you play*, pela *Pixelberry Studios*, o usuário personifica dois personagens, uma princesa, que teve seu reino destruído e é agora a nova rainha, e um plebeu, que é seu fiel servo e amigo e, por meio de escolha entre as ações que lhe são possibilitadas (geralmente três opções), realiza os capítulos que contam a jornada de recuperação de um reino que está subjugado a um invasor tirano.

Certamente que possuir uma história não é suficiente para que categorizemos o produto como uma narrativa. Para que assim seja categorizado, é preciso que haja um contexto que propicie o comparecimento de um ou mais narradores e objetos narrados. Uma narrativa há, segundo Prince, de envolver uma sequência temporal em que ocorre pelo menos uma modificação do “estado das coisas” (PRINCE 1987, 59). A narrativa criada pela *Pixelberry Studios* tem todos os motes de uma trama ficcional fantástica como as escritas por J. R. R. Tolkien ou L. Frank Baum, porém adaptados e resumidos em versões do tipo *abridged books*. Trata-se de um “Mundo Secundário” (TOLKIEN, 2014) em que cinco reinos tentam se aliar contra um inimigo em comum, mas a aliança é rompida pela traição de um dos soberanos que pretende assumir o poder de todos os reinos para si. A nova rainha, Renna, tem que, em exílio, reunir reforços e crescer como indivíduo e como guerreira antes de retomar seu trono. Seu fiel escudeiro, Dom, fica no reino, disfarçado como cozinheiro, a fim de colher informações. Com o passar do tempo, Dom descobre ter o poder de controlar o fogo e usá-lo contra os inimigos. O usuário decidirá se Renna e Dom devem se apaixonar e como cada uma das personagens deve agir de modo a cumprir seu objetivo. Assim como em outros Mundos Secundários produzidos em toda literatura, o desejo das personagens “é poder (...), dominação dos objetos e das vontades” (TOLKIEN, 2014, p. 51).

O *software* é quem determina quando o usuário faz a troca entre as personagens, assim como o narrador que resolve dedicar sua atenção ora ao *hobbit*, ora ao mago, em *A Sociedade do Anel*. Tal alternância e a busca do lucro,

permitindo que o usuário pague para obter acesso a mais possibilidades dentro da narrativa, expõem sua *hypermediacy* e a estrutura da mídia. A característica de *immediacy* é cumprida pelo sistema ao proporcionar que o usuário personifique os personagens fazendo escolhas que alteram o desenrolar da narrativa. O imediatismo também é cumprido pela disponibilidade de o livro/jogo ser um aplicativo para *smartphones*, o que permite que o usuário tenha acesso onde e quando quiser. Essas definições deixam o grau de causalidade entre os eventos que compõem a história aberto a uma ampla variedade de gostos do usuário do que em uma obra cuja sequência é fechada.

Durante a tentativa de desenvolvimento de uma nova estética, as mídias tentam ganhar legitimidade, segundo Wallin (2007), absorvendo formas já bem-sucedidas: o épico se fez valer da estrutura das narrativas orais; o cinema fez, e ainda faz, inúmeras adaptações de enredo literários etc. “The crown & the flame” é um exemplo de nova obra que deve ser entendida como um produto intermediático ainda não categorizado e pertencente tanto à literatura quanto à mídia videointerativa. Mesmo seus produtores o chamam por vezes de livro, por vezes de jogo. Há momentos dentro do *software* em que frases como “os livros que você está jogando são armazenados aqui” promovem uma ampla visão sobre o diálogo que está sendo estabelecido entre as mídias.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Ao contrário do leitor que, quando pequeno, obteve ajuda da bibliotecária para entender como uma biblioteca funcionava e como podia encontrar aquilo que procurava, do pintor que, quando ensaiava suas primeiras pinceladas, obteve ajuda de um tutor que lhe ensinou sobre tintas e técnicas, ou do maestro que, antes de criar sua sinfonia, teve que obter conhecimento acerca das notas e dos tons, o usuário da *New Media* não tem obtido instrução quanto ao modo como o meio digital funciona. De modo empírico, este usuário vem errando entre suas possibilidades e, por vezes, perdendo-se em seu labirinto. O incorreto uso dessas possibilidades, aliado ao medo de que o novo foi criado para corromper a sociedade, como relembra Pierre Lévy, em *Cybercultura* (1999), por vezes macula a tecnologia e apaga seus modos de diálogo com as outras mídias:

O advento da informática gerou o que é considerada como “tecnofobia”, que em alguns casos, revela problemas e dificuldade de relacionar-se com a nova tecnologia, presente e necessária nos dias atuais. A reação mais comum dos “tecnofóbicos” em face das suas incapacidades em operar com a técnica é a diminuição da importância do uso da tecnologia. (SILVA, 2011, p. 2)

As mídias não passaram a existir por abiogênese, todas são produtos do ser humano e dependem dele para existir e para agir. Os erros e acertos no uso são sintomáticos: expressam a essência do ser mais do que a essência da mídia, lembrando a visão de McLuhan sobre a mídia ser a extensão do ser:

Nesta era da eletricidade, nos vemos mais traduzidos na forma de informação, caminhando para a extensão tecnológica da consciência. É o que se quer dizer quando dizemos que sabemos mais e mais sobre o homem. Queremos dizer que podemos traduzir mais e mais de nós mesmos em outras formas de expressão que nos excedem. (MCLUHAN, 2013, p. 56 – nossa tradução)

(...) as consequências pessoais e sociais de qualquer mídia - isto é, de qualquer extensão de nós mesmos - resultam da nova escala que é introduzida em nossos assuntos por cada extensão de nós mesmos, ou por qualquer nova tecnologia. (MCLUHAN, 2013, p. 7 – nossa tradução)

O produto de uma nova mídia,

(...) como na arte moderna na primeira metade do século, (...) deve fingir ser totalmente novo, a fim de promover sua reivindicação de *immediacy*. Deve constituir-se como um meio que (finalmente) fornece a experiência não mediada que todos os meios de comunicação anteriores procuraram, mas não conseguiram alcançar. (...) o que há de fato de novo é a maneira particular em que cada inovação reorganiza e reconstitui o significado de elementos anteriores. O que há de novo sobre os novos meios de comunicação é, portanto, também antigo e familiar: eles prometem o novo remediando o que já foi lançado antes. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 270 – nossa tradução)

Com isso, essas novas tecnologias devem ser pensadas, do ponto de vista teórico literário, como novas portas de entrada para a literatura. Agora,

somos capazes de executar novas possibilidades dentro do campo literário que possam aproveitar ao máximo todas as riquezas das habilidades provenientes da imaterialidade digital. Como recorda Angela Guida,

O cinema é um desses exemplos. Atualmente visto como uma forma de arte, também em seu nascimento foi visto com desconfiança por parte de intelectuais “bem-pensantes”, que vislumbravam na sétima arte um meio de empobrecer o intelecto daqueles que se rendiam aos encantos da grande tela. (GUIDA, 2011, p. 59)

Assim como quando do surgimento do vídeo, acreditou-se que todos deixariam de ir ao cinema, quando a televisão surgiu, não houve quem acreditasse que o rádio iria sobreviver e ele continua fazendo parte de nossas vidas. Uma vez que as novas mídias não matam as antigas, nossa atenção deve estar voltada mais para as possibilidades de prever mudanças e menos para o aparecimento do novo. Ou seja, por mais que prometam o ineditismo, os novos produtos estão a citar e remidiar produtos midiáticos anteriores em “uma forma de repetição e de redito, que a ação de citar, de retomar as palavras de alguém faz apenas reduplicar” (SAMOYAUULT, 2008, p. 103). Então, aos leitores cativados e curiosos o caminho do conhecimento estará aberto e o convite feito. Por meio da busca intertextual, conseguirá o leitor percorrer outras pontas do labirinto literário.

O ensinamento de nosso tempo parece ser substancialmente este: que a universalização do saber, facilitada pela tecnologia, não provoque a separação entre os saberes, mas estimule a interação entre linguagens, o interdiscursivo, o interdisciplinar, o intermídia, o transmídia.

Na era da convergência, Jenkins (2009, p. 138), afirma “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Mas isso já é conversa para outro momento.

REFERÊNCIAS

ABAJOULADE, E. *Virtually you: The dangerous Powers of the E-personality*. New York: W. W. Norton & Company, 2011.

- Anderson, Chris. *The long tail: why the future of business is selling less of more*. New York: Hyperion, 2006.
- BASSETT, Keith. *Postmodernism and the crisis of the intellectual: reflections on reflexivity, universities, and the scientific field*. Environment and planning d: Society and Space, vol. 14, 1996, p. 507-527.
- BADIOU, Alain. *Pequeno manual de inestética*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- BAUM, L. Frank. *The wondrous wizard of Oz*. Chicago, 1900.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. 2. ed. Trad. de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CONDE, Xavier Frías; LÓPEZ, Alfonso. *Cyber-literature, micro-stories and their exploitation*. Ars aeterna. Nitro: Univerzita Konštantína Filozofa, v.4, n.1, 2012.
- CREEBER, Glen. Digital theory: theorizing new media. In: CREEBER, Glen; MARTIN, Royston. *Digital cultures: understanding new media*. New York: Open University Press, 2009.
- CREEBER, Glen; MARTIN, Royston. *Digital cultures: understanding new media*. New York: Open University Press, 2009.
- FOUCAULT, Michel. Nietzsche, la généalogie, l'histoire. In: BACHELARD, Suzanne et al. *Hommage à Jean Hyppolite*. Paris: Presses Universitaires de France, 1971, p. 145-172.
- GERE, Charlie. *Digital culture*. London: Reaktion Books, 2008.
- GUIDA, Angela. Literatura e espaço digital: diálogos poéticos. O Eixo e a Roda: *Revista de Literatura Brasileira*, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 57-69, dez. 2011. ISSN 2358-9787. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3410/3340> Acesso em: 31 mar. 2021.

- Hartánská, Jana. On creativity and cultural awareness in foreign language teaching. *Ars aeterna*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, v. 4, n. 1, 2012.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. *Cybercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTINEZ, L. Yana L. *O diálogo intermediário entre A sociedade do anel e The lord of the rings online (Lotro): aspectos de remediação, meia-realidade, estrutura e ficção interativa*. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- McLuhan, H. Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.
- MÜLLER, Adalberto. *Além da literatura, além do cinema? Considerações sobre a intermedialidade*. Outra travessia. Florianópolis: UFSC, 2008.
- PIXELBERRY Studios. *“The crown & the flame”*. Choices: stories you play. Android. Mountain View: Pixelberry Studios, 2018.
- PRINCE, Gerald. *The dictionary of narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.
- 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.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- SAMOYAL, Tiphaine. *A intertextualidade: memória da literatura*. Trad. Sandra Nitrini. Campinas: Unicamp, 2003.

- SEXTON, Jamie. Digital music: production, distribution and consumption. In: CREEBER, Glen; MARTIN, Royston. *Digital cultures: understanding new media*. New York: Open University Press, 2009.
- SILVA, Antônio Carlos Braga. A literatura na era digital. *Anais do XII Congresso internacional da abralic: centro, centros – ética, estética*. Curitiba: UFPR, 2011. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC1118-1.pdf>> Acesso em: 17 out. 2020.
- SPIVAK, Gayatri. C. *Pode o subalterno falar?*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- TOLKIEN, J. R. R. *A árvore e a folha*. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- TOLKIEN, J. R. R. *O senhor dos anéis*. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- WALLIN, Mark Rowel. Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings. *Game studies journal*. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, Agosto, 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 20 mar. 2021.
- XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: editora Senac, 2003.

CAPÍTULO 6

WHAT IS IN A LETTER?

Júlia Corrêa Mitidieri

Sandra Sirangelo Maggio

Letters are one of the oldest medias of written communication and, therefore, a large part of the history of humanity is recorded in them and, for this reason alone, it can be told. To contain historical facts, the letter does not need to be written for this purpose because, when a person writes about things that are happening in their life at a certain time, they bring details of the time in which they lived, either with their customs, opinions about a certain subject, ways of relating with others, writing, speaking, among others. Therefore, many letters are historical documents.

The history of the letters begins with papyrus, a plant that was transformed into a flat sheet used for writing in Ancient Egypt. In the 2nd century BC, parchment appears for the first time, a paper made with the skin of sheep and calves, manufactured in the city of Pergamos. The paper we know today was only created in 105 BC, by T'sai Lun, who crushed vegetable fibres, sifted, and dried in the sun, creating a thin sheet of paper. Another important part of the letter's history is how they were delivered, which were also diverse: carrier pigeons, ships, horses, and the post office, used until today. In England, the Post Office was created in 1660, by Charles II. The industry grew a lot there, mainly in the seventeenth century, and soon became an important part of everyday life for the English population. But what is a letter? What sets up this type of media? How is it built and what is its function?

According to the Cambridge Dictionary, a letter is a “written message from one person to another, usually put in an envelope and sent by post”. Of course, because it is a dictionary, there is a simple definition, but other characteristics make a letter to be a letter. The textual genre “letter” describes a text—handwritten or printed—intended to establish written communication between people, to send different messages. Thus, the letter as a textual genre is divided into three types: the official letter, the document used in public

institutions; the business letter, which is written for the professional environment and, therefore, needs a more formal language; and the personal letter, which is a communication between people who have a relationship, be it family, friendship, etc.

In Literature field, many readers are interested in letters written by authors, since they can bring much of the intimacy of the writer, whether from everyday situations, gossip, life stories, opinions, etc. Reading a letter is often entering deeply into the life or mind of the writer, and it is this type of text that usually quenches human curiosity. In addition, this type of media is a way of overcoming the spatial distance that exists between sender and recipient, since the letter can be written and sent from anywhere in the world, and it will be delivered anywhere in the world, too.

What many people who read letters may not realize is the fact that the writer manipulates absolutely everything in the text and, therefore, manipulates the reader as well. As much as the letter seems like an open book of the sender's life and mind, it is often not. When writing a letter, we can define exactly what information we want to share and how we want to do it. When we write, we have time to think, write, read, and reread, erase and redo; it differs from what we do during a personal conversation. That way, whoever writes speaks with himself -deciding what is going to be said- and with the recipient while writing a letter.

According to Foucault (2000), the letter is “something more than a training of oneself by means of writing, through the advice and opinions one gives to the other: it also constitutes a certain way of manifesting oneself to oneself and to others.” (FOUCAULT, 2000, n. p.) The philosopher adds, saying that:

the letter makes the writer “present” to the one to whom he addresses it. And present not simply through the information he gives concerning his life, his activities, his successes and failures, his good luck, or misfortunes; rather, present with a kind of immediate, almost physical presence. (FOUCAULT, 2000, n. p.)

Thus, letters are more than an old media of written communication, an old habit of chatting at a distance. The letter brings the writer closer to the recipient because, besides the personal information that usually makes up a

letter, it also contains the sender's handwriting, and it is also folded, enveloped, and sent by them. This handcrafting way that the letter is produced, from the way the letter is thought to how it is enveloped, is what brings the sender close to the recipient at the time of reading. Therefore, "to write is [...] to "show oneself", to project oneself into view, to make one's own face appear in the other's presence." (FOUCAULT, 2000, n. p.). The letter is a look from the sender to themselves and a look from the sender to the recipient, which is manipulated by the sender through what they decide to say about them.

Therefore, whoever writes the letters is a writer of *I* because they decide how they will be seen by the people for whom they write. The writer is the protagonist of their own story and decides which direction their story will take. It is in this choice that the author shows how they want to be seen by society, or just the way they see *I*. In doing so, the author controls their image before society and does not expose details or thoughts that may be harmful to them in that context. In addition, considering that the letter will be delivered to someone, the author also delimits the subjects they want to debate, controversy, and what they expect from the recipient's response. Thus, it is possible to say that the sender strives to build what they are or want to be, but it is almost impossible to know when this image is merely constructed by the writer or when they are sincere in their words.

THE IMPORTANCE OF LETTERS IN THE REGENCY ERA

Letter writing was the most common means of communication in the Regency period and, besides the use of the letter to talk to friends and family, the way the letter was written dictated the character and personality of the writer, as well as their social class. Letters were so important at the time that guides existed to teach people how to write them—especially those from the lower classes. Therefore, how a letter was written was important in creating a good image in late 18th and early 19th century England.

Writing letters and talking about the ones you wrote and received was essential behaviour during the Regency Era, especially for women who had letter writing as part of their duties as women. Schools or tutors taught calligraphy, grammar, and spelling, so that correspondence was written in the most correct and standard way as possible. In addition, many famous people of

the time published their letters, and that was one more reason this type of media was so important. Anyway, it was not just an excellent education that made a superb letter writer. The art of writing a letter was not limited to just knowing how to put words on paper and write beautiful and cohesive sentences. There were some specific materials to write.

Paper, for example, was expensive. It was not something simple and cheap as it is today. For this reason, those who wrote needed to use the maximum space available on paper and, with that, came the cross-written letters, texts that were written in a crossed way on the paper. Reading and writing this type of letter required practice and time. The paper could be bought by sheets—the most expensive ones were sold just like that—or in a ream, which contained 480 sheets. Among the other important materials for letter-writing at the time, there are quill pens, ink, pencils, and sealing wax.

Quill pens were usually made of raven or goose feathers. The swan's feathers produced thicker and more precise lines, while the raven's feathers had their tips thin and flexible, being the favourite among artists and women who, in general, had more delicate and smaller letters. The ink was essential for writing a letter, as a quill pen without ink would have virtually no effect. Thus, the most common ink used in the Regency Era for letter writing was made from oak galls, iron sulphate, and acacia gum. This ink, when applied to the paper, turned a little grey, not black, as it should, but after a brief contact with the air, the ink dried and, thus, was very dark and permanent. Coloured inks were also a reality. It was possible to find red, blue, yellow, and green inks, all produced remarkably similar to the black ones. Some stationers would even plan their own ink.

Pencils, as simple and accessible as they seem to us today, were the first portable writing instrument, as it needed nothing more than itself, unlike the Quill pen, which always needed ink. Pencils did not differ from what they are today, they were also made with graphite, but, at first, the graphite was sold rolled up on paper. However, in the 17th century, wooden and even metal pencils appeared. In the beginning, this production of wooden and metal pencils was done by hand and, therefore, they were expensive products. Gradually the industry grew and manufacturing this type of product became more and more accessible until it became what we know today. Finally, sealing wax was widely used, especially before 1840, when the use of envelopes became

more common. To keep their letters closed and private, letter writers from the Regency period closed their correspondence with sealing wax, which, despite the name, contained little wax in their composition. Therefore, the Regency period was marked by correspondence and, with the variety of manuals and materials for letter writing—from the most expensive to the cheapest, a large part of the population could send letters and communicate with people from all over the world (Cf. MULLANY, 2021).

Letters, besides having their communicative function, also have the function of manipulating the reader. When writing a letter, the writer manipulates the information from a filter in which he or she selects the information they want to share and shapes the image they want the recipient to have about them. This manipulation of information differentiates a face-to-face conversation from letters. The conversation by letters is remarkably similar to the ones we have when we meet someone on the street. The major subjects of the letters, especially in the Regency Era, were personal matters—such as news about life and family, gossip about acquaintances, and personal conversations. Letters were one of the most important media of communication at that time. Therefore, when we write a letter, it is much easier to select the subjects, think twice about a specific opinion, and, most importantly, there is the option to erase and start over. During a face-to-face conversation, it is almost impossible to select the information we want to share. We can choose how we want to be seen while writing a letter, but during a conversation, this becomes a challenge.

REFERENCES

- FOUCAULT, Michel. Self Writing. *In: Ethics, Subjectivity and Truth: Essential Works of Foucault 1954-1984*, Vol. 1. London: Penguin Books, [s. d.].
- MULLANY, Janet. In Praise of Pencils. *In: The Risky Regencies*, 2010. Disponível em: Acesso em: 24 abr. 2021.
- POST Office. A short history of the Post Office. *In: The History Press*. Disponível em: Acesso em: 19 abr. 2021.
- WENFORD, Marcia. The Long and Complex History of Paper. *In: Interesting Engineering*, 2019. Disponível em: Acesso em: 12 abr. 2021

CAPÍTULO 7

PEIXE GRANDE, DE DANIEL WALLACE, E *PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS*, DE TIM BURTON: BREVE ANÁLISE DO DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO

Bianca Gomes Martins

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende através do livro *Peixe Grande*, do autor Daniel Wallace, e do filme *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, do diretor Tim Burton, analisar algumas das diferentes maneiras de representação do personagem Edward Bloom, que se configura como um contador de histórias no enredo. Essa observação contemplará as diferenças midiáticas da literatura e do cinema e, também, procurará discutir os traços que caracterizam a oralidade em ambas as mídias.

Partindo da definição de mídia feita por McLuhan (2013), que considerou a mídia como aquilo que possibilita a transmissão de uma mensagem, havendo, assim, uma correlação de meio e mensagem, e das reflexões de Jay Bolter e Richard Grusin (2000), onde a mídia “é aquilo que remidia”, L. Yana L. Martinez considera que a mídia é “aquilo que remidia, que adapta, que refrata, que relata” (2016, p. 1713). Como McLuhan, que salienta a complementaridade de meio e mensagem na mídia, a autora não considera que a mídia seja apenas um suporte ao conteúdo, já que em uma comparação da mídia como estrutura e o corpo ressalta que:

A estrutura é como um esqueleto que sustenta um corpo, mas em si também carrega informações sobre o modo como se deu a construção desse indivíduo, pensando analogicamente ao corpo de um ser vivo, e suas referências hereditárias. O conteúdo de uma mídia seria a personalidade do ser humano. Tanto corpo quanto personalidade recebem influências externas e hereditárias. (MARTINEZ, 2019, n.p.)

Também apontando para as constantes relações que as mídias efetuam entre si, Adalberto Müller (2008), ao refletir sobre o estudo da literatura e do cinema no campo da intermedialidade, também menciona essas conexões, observando que essas mídias se encontram “dentro de um universo midiático bastante amplo, que inclui mídias diversas como a tradição oral, a canção popular, o rádio, a imprensa escrita, a televisão, as artes visuais, a internet, o videogame etc (MULLER, 2008, p. 48).

Assim, sobre os estudos de intermedialidade, observa-se que

uma teoria da mídia pode se constituir a partir de objetos de investigação muito diversos, tais como a relação entre a tradição oral dos aedos na Grécia e as epopeias homéricas (FAULSTICH, 1998); o impacto do surgimento dos livros na cultura e na sociedade ocidental e o declínio da cultura oral (MCLUHAN, 1972); o estudo dos artefatos que provocam velocidade e aceleração (cf. VIRILIO, 1996); os processos cognitivos de construção da realidade (SCHMIDT, 2000) ou ainda a relação entre o teclado da máquina de escrever e o pensamento filosófico moderno (KITTLER, 1986). (MÜLLER, 2008, p. 48)

Dentro da divisão classificatória sobre o termo intermedialidade de Rajewsky (2015), o estudo com o filme *Peixe Grande e suas histórias maravilhosas* e o livro *Peixe grande – Uma fábula do amor entre pai e filho* pode enquadrar-se, inicialmente, em *Medienwechsel*, referente à transposição midiática. A sua relação como segundo tipo, *Medienkombination*, referente à mescla entre mídias, também pode ser tencionada, já que *Peixe Grande* pode ser considerado uma história tanto sobre a relação entre pai e filho, como uma história sobre contar histórias, integrando a tradição oral. Quanto ao terceiro tipo, *intermediale Bezüge*, que abrange as referências intermidiáticas, o estudo *Big Fish, uma análise aplicada sob cinco aspectos da narrativa*, de Giulia de Andrade dos Santos (2018) se empenhou em observar, entre outros elementos narratológicos, as aproximações e distanciamentos que cada uma das mídias opera em relação a outra, e que pode ser visto no exemplo da referência ao cinema encontrada no livro:

O filme tem a assinatura estética do diretor, que não se faz presente no livro, por se tratar de uma questão estilística pessoal. Em contrapartida, o livro cria uma relação próxima com o cinema, que

fica explícita, entre outros aspectos, através do uso da palavra “take” (traduzida como “tomada”) para intitular alguns dos capítulos. (DOS SANTOS, 2018, p. 1)

Em conversa¹ com o roteirista do filme, John August, o autor do livro, Daniel Wallace, explica essa referência e comenta que os capítulos nomeados de “Tomadas da morte do meu pai”, por mais que possuam uma certa continuidade, também funcionam como versões sobrepostas e/ou coexistentes da mesma cena. Da mesma forma que os contadores de histórias contam várias vezes a “mesma” história, o filho passa quatro vezes pela mesma conversa com o pai em uma perspectiva onde o leitor poder esse elemento do romance como novas versões da mesma história ou como continuidade da mesma narrativa.

A partir disso, realizei uma análise do tema da contação de estórias/narração no livro e no filme para relacionar a transposição midiática aos elementos da arte narrativa oral, representada nas obras. Aqui considero que as remedializações podem ser compreendidas como extensão da história seguindo o fio da arte narrativa, representado tematicamente na história.

Ambas as mídias vão nos apresentar a personagem William Bloom acompanhando os últimos momentos da vida de seu pai, Edward Bloom, que está muito doente. Em vida, esse pai colecionou grandes feitos, que nunca pareceram muito verossímeis para William. As histórias desses feitos, que o pai sempre contou ao filho, aparecem nas duas mídias narradas por William e intercaladas a capítulos, no livro, e cenas, no filme, de diálogos entre pai e filho. Dessa maneira, as oralidades, materializadas pelas histórias que ouvia, também permeiam a sua relação com o pai e o modo como o protagonista o percebe.

Temos as histórias da vida de Edward contidas na história de sua conflituosa relação com o filho. A trama se divide, mas as duas linhas narrativas caminham lado a lado até se unirem no capítulo final, “Peixe Grande”. Nesse sentido, a seguir, apresentarei algumas considerações acerca da questão do mito.

¹ Ver: <https://johnaugust.com/2004/transcript-of-my-first-meeting-with-daniel-wallace#more-299>

MITO E ORALIDADE

Segundo Adriana Monfardini (2005), o mito nas sociedades arcaicas tinha a função de estruturar essa coletividade, possuía um caráter exemplar, um status sagrado e, também, se configurava como a narrativa de uma criação. Ao discorrer sobre a relação do mito e da literatura, a autora destaca a oposição entre *mythos* e *logos* feita por Jean Pierre-Vernant, que nas sociedades arcaicas, antes do advento da escrita, não possuía uma delimitação precisa. Depois dessa transformação, a palavra escrita, *logos*, recebe qualidade de racionalidade demonstrativa, e se diferencia da palavra falada, *mythos* (VERNANT, 1992, p. 174). Outro traço distintivo é o efeito de sentidos contido no *mythos*, que está “localizado na ordem do fascinante, do fabuloso, do maravilhoso” (MONFARDINI, 2005, p.51). Ocorre, a partir disso, um afastamento do mito para o campo da arte, observado tanto em novas formas degenerativas, como a lenda e o romance, como apontado por Claude Lévi-Strauss (1993), ou na análise do pensamento mítico contido no imaginário do inconsciente, como na abordagem psicanalítica Freudiana. O mito perde a função criadora e organizadora, mas ganha outras funções, perpetuando a permanência do pensamento mítico. Nesse sentido,

as imagens e os símbolos podem mesmo condensar narrativas míticas. Os mitos primitivos, que diziam respeito à humanidade como um todo, reduzem-se a imagens individuais, que, no entanto, guardam relação com o imaginário coletivo. Nessas imagens e símbolos, presentes no sonho e na literatura, é que se revela a permanência do pensamento mítico. (MONFARDINI, 2005, p. 54)

No texto literário, essa transformação da elaboração mítica manifesta-se desde o título original do livro, que em tradução literal quer dizer *Peixe Grande: um romance de proporções míticas*. Por sua relação histórica com a literatura, o mito realiza um efeito coesivo à relação da trama com suas temáticas, o que remonta o momento de vinculação de *mythos* e *logos* (VERNANT, 1992, p. 174). O mito aparece lado a lado ao romance tensionando as relações familiares e a relação do homem comum com o

ficcional. Em entrevista ao periódico *StorySouth*², o autor, Daniel Wallace, explicou que a sua intenção em *Peixe Grande* era a de contar a vida de um homem comum exagerada em mito:

E as estórias apresentadas no mito às vezes são descrições do mundo natural que não poderiam ser explicadas de outras maneiras, sem arte. Há um em que Zeus quer fazer amor com uma mulher e não quer que Hera veja, então ele deixa o céu nublado, e essa é a explicação para as nuvens que entrelaçam essa agência lúdica por trás disso. Então, eu pensei que se essas estórias pudessem ser aplicadas a pessoas reais e que se pessoas reais pudessem ser entendidas em termos de mito ao longo da História, então poderíamos entender a vida de um homem contemporâneo nos mesmos termos. Eu poderia contar a história da vida de um homem normal através das lentes pelas quais as coisas que têm explicações na realidade são exageradas em mito. (WALLACE, 2009, p. 01)

Se por um lado, para o homem contemporâneo a História e a Ciência têm papel constitutivo em sua condição social (MONFARDINI, 2005, p.52) e, portanto, desempenham funções que não concernem mais ao mítico, por outro lado a contação de estórias configura-se como elemento de conflito na narrativa. Há algo que não pode, ou não se quer explicar na condição social da personagem Edward Bloom. A maneira que ele escolhe para se descrever ao filho, para se fazer conhecer, é contando relatos ricos em elementos fantásticos. O *mythos* retorna servindo à explicação do que está para além do âmbito do convívio familiar, ou seja, a vida de Edward antes de ter gerado William e o que ele experienciou em suas viagens de trabalho.

A presença do mitológico na literatura também é analisada por Mielietinsky (1987). O autor destaca alguns elementos que constituem essa utilização mitológica, como: a presença do fantástico e do maravilhoso, o uso do humor e da ironia, a intercalação de relatos de caráter mitológico e o fantástico no cotidiano, onde o maravilhoso entremeia-se ao cotidiano, ganhando um status cômico e mundano.

² Ver: <http://storysouth.com/stories/the-magical-work-of-fiction-an-interview-with-daniel-wallace/>

Os relatos de caráter mitológico nas histórias do protagonista, pautadas por grandes feitos que envolvam elementos sobrenaturais, ocorrem através de uma intertextualidade paródica, já que algumas de suas narrativas apresentam referências mais explícitas aos mitos, constituindo-se, por vezes, como verdadeiras versões das histórias míticas protagonizadas por Edward Bloom.

Um exemplo é o capítulo “Seus três trabalhos”, em que, apesar de partir de episódios cotidianos como alguns empregos que Edward teve como assistente de veterinário e vendedor de loja de departamento, ou a experiência de mudar de vizinhança, apresenta grandes desafios ao protagonista. Como quando ele enfrenta a tarefa de limpar canis de cães e gatos que em pouco tempo, depois de sua limpeza, já apresentavam quantidades surpreendentes de sujeira ou quando derrota um gigante cão negro, descrito como cão “infernai”, que amedrontava a vizinhança, arrancando o coração do animal e ainda salvando uma criancinha. O que parece ser uma referência aos doze trabalhos do herói Hércules, que como explica L. Yana L. Martinez (2014), é “figura mitológica que tem origem como Héraclés na mitologia grega e, com o passar dos tempos, foi incorporado à mitologia romana por intermédio dos etruscos”.

Há também o elemento do humor e da ironia no contraste com a situação do mito de referência com os episódios banais, da lida com o cachorro ou na limpeza de um *pet shop*. O traço do humor também se encontra em Peixe Grande nas anedotas e piadas que Edward conta ao filho, e que aparecem nas cenas das tomadas da morte do pai.

Um exemplo do fantástico no cotidiano está no capítulo “O dia em que ele nasceu”, onde Will nos conta as circunstâncias do nascimento de seu pai. O capítulo apresenta acontecimentos que por um lado não são fantásticos e maravilhosos, como a chegada de um filho a um casal ou de uma forte chuva, porém isso ocorre em um período de seca que já durava quarenta anos. Essa informação e a constante repetição do enunciado “No dia em que ele nasceu” antes de cada uma das descrições da chegada da grande chuva que salvaria o estado do Alabama servem para enfatizar o elemento fantástico, que sempre acompanhou a vida do protagonista. Esse tipo de utilização também aparece em outro capítulo, com o advento da neve, algo que nunca havia acontecido no estado até então, mas marca a infância de Edward.

PASSANDO DO MITO À ORALIDADE

Se a mitologização pode ser considerada a forma com que o mito se transformou e se conservou nas narrativas contemporâneas, e aparece no romance como um elemento constitutivo e que mobiliza o conflito da trama, outro ponto importante é a forma com que as histórias que a reelaboram aparecem na narrativa, que é pela narrativa oral, oferecendo outras camadas de sentido e evocando outras práticas artísticas. Em *Peixe Grande*, Edward Bloom contou suas estórias ao filho, Will, durante seu crescimento, e essas mesmas estórias são narradas ao leitor e ao telespectador por William. O tema da contação de estórias e do narrador oral são o cerne da operação intermediática que nossa análise busca realizar.

As reflexões de Walter Benjamin sobre a figura do narrador e a obra do autor russo Nikolai Leskov podem nos ajudar a identificar outras características dessa figura e do ofício do narrador e as relações dos personagens Will e Edward Bloom com a narração. Benjamin (1985) considera a arte de narrar como a “faculdade de intercambiar experiências”. Quem a realiza é o narrador. Para definir essa figura, o autor a divide em dois tipos, o marinheiro comerciante e o camponês sedentário, e vê no artesão uma integração destes dois tipos de narrador:

Se os camponeses e os marujos foram os primeiros mestres da arte de narrar, foram os artífices que a aperfeiçoaram. No sistema corporativo associava-se o saber das terras distantes, trazidos para casa pelos migrantes, com o saber do passado, recolhido pelo trabalhador sedentário. (BENJAMIN, 1985, p. 199)

A partir disso, Edward Bloom, poderia ser tido como representante ou ancestral moderno do primeiro tipo, pelo caráter de seu ofício, que se configura como comerciante migrante em ambas as mídias. Isso pode ser observado no trecho:

Então, ele trabalhava sem parar. Ficava semanas fora, em lugares como Nova York, Japão, e voltava em horários pouco convencionais, às nove da noite por exemplo, e preparava um drinque, reclamando sua poltrona e sua posição de dono de casa. E sempre tinha uma história fabulosa para contar. (WALLACE, 2008, p. 23)

Para Benjamin, a experiência comunicável, que transcorre entre pessoas, é o fundamento a que recorrem todos os narradores. Ele explica que “o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (BENJAMIN, 1985, p. 201). Os narradores, então, estão sempre integrados à narrativa, seja no relato que ouviram de alguém ou na atribuição a uma experiência autobiográfica.

Porém, diferente do narrador analisado por Benjamin, que seria alheio à exaltação mítica pelas suas personagens representantes do homem simples, Edward Bloom, como visto anteriormente, integra aos feitos protagonizados por ele extensões míticas. E ao integrar-se ao *logos*, tendo na narrativa de elementos míticos a explicação para a vida do homem, a figura de Will Bloom, em seus questionamentos quanto a história do pai, parece simbolizar a busca pela informação:

O saber que vinha de longe - do longe espacial das terras estranhas, ou do longe temporal contido na tradição -, dispunha de uma autoridade que era válida mesmo que não fosse controlável pela experiência. Mas a informação aspira a uma verificação imediata. Antes de mais nada, ela precisa ser compreensível ‘em si e para si’. Muitas vezes não é mais exata que os relatos antigos. Porém, enquanto esses relatos recorriam frequentemente ao miraculoso, é indispensável que a informação seja plausível. Nisso ela é incompatível com o espírito da narrativa. (BENJAMIN, 1985, p. 202/203)

Isso choca-se com uma identidade do pai que Will não consegue reconstruir, porque não consegue comportar aqueles relatos fantásticos perante a ordem lógica e cotidiana de sua vida, já que o que está presente parece ser uma imagem fragmentária, que se divide entre um quase herói épico e um narrador nato, mas não a um pai. Isso se dá porque a história de Edward está vinculada à atividade de narração, que como explica Benjamin não comporta explicações, já que:

extraordinário e o miraculoso são narrados com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio

narrado atinge uma amplitude que não existe na informação.
(BENJAMIN, 1985, p. 203)

E isso é realizado pelo narrador como forma de envolver o leitor-ouvinte na experiência da narração. É uma operação que deixa “lacunas” intencionais na narrativa. Diferente da informação, que só interessa enquanto é nova, a narrativa por meio dessa abertura se oferece ao leitor para ser recontada e de certa forma continuada.

Essa parece ser a intenção de Edward Bloom enquanto narrador, já que “a relação ingênua entre o ouvinte e o narrador é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado” (BENJAMIN, 1987, p. 210). Todavia, Will em seu anseio por conhecer o pai através da ordem da informação, não consegue atentar-se para a maneira com que Edward se coloca em sua narração à revelia da imprecisão da natureza dos fatos narrados, como explica Benjamin acerca da atividade do narrador, que:

recorre ao acervo de uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer). Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la *inteira*. (BENJAMIN, 1987, p. 221)

No desfecho do romance, a única reconciliação possível entre pai e filho, que é a transformação em peixe, é a forma com que Will simbolicamente aceita seu legado narrativo e integra-se ao fio das histórias. Movimento que se dá como se o filho completasse a imagem do pai com sua própria compreensão das contradições que fizeram parte do homem que ele foi ao não terminar de contar a epopeia de Edward Bloom. Acolhendo, assim, a bagagem cultural que o pai lhe transmitiu. O que pode parecer estranho, já que desde o início da narrativa Will já era o narrador das histórias de Edward, porém, essa diferenciação ocorre pela organização do último capítulo, a quarta tomara da morte do pai. Se antes os capítulos de histórias e de morte apareciam separados, na quarta tomada eles se misturam. William acaba por aceitar o que ele já possuía.

Outros elementos presentes na narração que colocam narrador e ouvinte-leitor em causa na oralidade são os da ordem da performance. Paul Zumthor (1993, 1997, 2000), ao investigar o papel das percepções sensoriais

do poético, entende que a performance é o modo vivo de comunicação poética e mobiliza a presença do corpo. Ela ocorre:

cada vez que de um rosto humano, de carne e osso, tenso diante de mim com sua carga ou suas rugas, seu suor que peroleja nas têmperas, seu cheiro, sai uma voz que me fala. Renova-se então uma continuidade que se inscreve nos nossos poderes corporais, na rede de sensualidades complexas que fazem de nós, no universo, seres diferentes dos outros. E nessa diferença reside alguma coisa da qual emana a poesia. (ZUMTHOR, 2000, p. 39)

A performance também implica na relação de semiotização do espaço, noção de teatralidade, onde o leitor-ouvinte identifica, numa ruptura com o real, o espaço como um ambiente que compõe o objeto ficcional (ZUMTHOR, 2000, p. 41). Quanto ao tempo, na performance oral, há um irrepetibilidade, um eu-aqui-agora único e jamais repetível, já que temos a presença concreta de participantes. Isso, pois, como explica Zumthor (2000, p. 70), “a performance dá ao conhecimento do ouvinte-espectador uma situação de enunciação. A escrita tende a dissimulá-la, mas, na medida do seu prazer, o leitor se empenha em restituí-la.” (ZUMTHOR, 2000, p. 70).

O autor estende o conceito à experiência de leitura, considerando que nessa atividade há a apreensão de uma performance ausente-presente, porém, o que diferencia as duas expressões do poético é que “o que na performance oral pura é realidade experimentada, é, na leitura, da ordem do desejo” (ZUMTHOR, 2000, p.35). Na experiência com o texto literário escrito o leitor busca resgatar a copresença dos participantes. A escrita sugere a esses momentos por marcas dêiticas, essas podem ser mais ou menos explícitas. Pensando nisso, podemos observar como em *Peixe Grande* há a presença de frases como “Imaginem a cena” e “E onde estava o marido?” no livro, já no filme, vemos Edward contando suas histórias para Will e para outros personagens realizando as mesmas operações. Essas perguntas e demandas ao leitor, realizadas pelo narrador, são elementos que visam uma reconstrução da interação performancial com o ouvinte. A distinção

(...) essencial entre os dois modelos de comunicação que elas realizam reside em que, em situação de oralidade pura, se mantém, de momento a momento, uma unidade muito forte, da ordem da percepção. Todas as funções desta (ouvido, vista, tato...), a

intelecção, a emoção se acham misturadas simultaneamente em jogo, de maneira dramática, que vem da presença comum do emissor da voz e do receptor auditivo, no seio de um complexo sociológico e circunstancial único. (ZUMTHOR, 2000, p. 66)

Zumthor também aborda a questão da *recepção*. Sobre ela, argumenta que a performance seria um momento da recepção do literário, o que na estética da recepção é chamado de *concretização*. Outra consequência da experiência poética oral é a da reiterabilidade, que se faz através da conservação pela memória, e implica em diversas e “incessantes variações recriadoras (2000, p. 65), cuja extensão o autor aborda sob o conceito de movência. A movência nos interessa porque não está ligada apenas a este tempo sempre presente que a performance põe em jogo na comunicação poética, mas às variações constantes, forma em que o sujeito se integra na experiência literária: “Sua memória descansa sobre uma espécie de ‘memória popular’ que não se refere a uma coleção de lembranças folclóricas, mas que, sem cessar, ajusta, transforma e recria”. (ZUMTHOR, 1993, p. 142)

Explorando a comunicação poética oral e sua relação com a tradição, o autor mostra que as variações também significam pela performance, em todos os elementos concernentes a sua realização, em uma operação que “Combina (contrariamente à transmissão puramente escrita) reprodução e mudança: a movência é criação contínua.” (ZUMTHOR, 1993, p. 145). Um exemplo dessas variações em *Peixe Grande* está no capítulo “A morte de meu pai: tomada 1”, em que primeiro Will recorda um momento de narração do pai, em que Edward lhe falara de seu encontro com uma gueixa de duas cabeças, que realizou a cerimônia do chá, quando ele esteve em Nagoya. Ao fim do capítulo, em um diálogo das personagens, vemos Edward recontando essa estória a Will e alterando-a conforme as reações de seu ouvinte:

— Sobre a dama de duas cabeças — ele diz com os olhos fechados, murmurando, como que adormecendo.

— Eu *ouvi* falar da dama de duas cabeças — digo, sacudindo-o delicadamente pelo ombro. — Não quero falar nela, papai. Ok?

— Eu não ia contar para você a respeito da dama de duas cabeças, sr. Espertinho.

— Não ia?

— Ia contar sobre a irmã dela.

- Havia uma irmã?
 - Ei — ele diz, abrindo os olhos, respirando novamente.
 - Eu iria brincar a respeito de uma coisa dessas?
- (WALLACE, 2008, p. 31)

No filme, essa história integra-se aos acontecimentos que no livro estão no capítulo “Ele vai para a guerra”. Neste capítulo, Edward encontra a dama do rio quando o navio em que estava servindo como marinheiro afunda. Já no filme, não temos a cena da cerimônia do chá, mas a gueixa de duas cabeças ajudando-o em uma fuga.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Ambas as obras lidam com a representação da performance oral, que é apresentada com todos seus elementos. No filme, temos a entonação da voz do ator quando ele conta suas histórias aos ouvintes, seus gestos, as reações desses ouvintes etc. E no livro, temos a descrição desses elementos nos capítulos de morte do pai. A partir disso, podemos interpretar que essa recriação, seja nas alterações que Edward realiza em suas histórias quando as reconta, seja nas variações que os contos ganham entre as mídias, pode ser considerada outro aspecto da movência, em nível intermidiático.

Portanto, as novas histórias de Edward propostas no filme podem ser encaradas como resultado tanto de uma recriação da personagem, como da própria natureza da arte narrativa. A forma com que o roteirista conta suas primeiras impressões da história parece possibilitar a interpretação dessa relação:

O que mais me atraiu foram as coisas que nem estavam na página. Eu sabia que o filho, Will, era repórter em Paris, casado com uma francesa grávida. Isso não está em parte alguma da história, mas eu tinha certeza absoluta de que era verdade. Não havia circo em nenhum lugar do livro, mas eu imediatamente senti onde ele se encaixaria. Resumindo, eu sabia tanto sobre a história que queria

contar que tive que escrever o roteiro imediatamente.³ (AUGUST, 1998, p. 1)⁴

Esta abre-se aos artistas envolvidos na mídia fílmica, enquanto “ouvintes” das histórias que o personagem do livro narrou, possibilitando novas performances e representações dessa história. Nesse movimento, as duas mídias se conectam em uma relação que as liga pela remediação e pela tematização da oralidade.

Outra tensão que se dá na relação mito e romance é a oposição dos lugares narrativo-ficcionais, já que, como aponta Mielietinsky (1987), o gênero romanesco surge como uma nova forma força generalizadora. O romance, a partir do século XVIII, será o novo modelo da narrativa de uma vida. (Pensando nos romances autobiográficos e no gênero de narrativas de vida). Por mais que os capítulos e cenas da morte do pai sigam uma descrição que não inclui o fantástico e maravilhoso, os outros capítulos possuem a forma de pequenos contos com os feitos fantásticos de Edward. A escolha do gênero também colabora para que não tenhamos uma história de uma vida que siga o ritmo da informação.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BIG Fish. Direção: Tin Burton. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2003, 125 minutos.

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

DOS SANTOS, Giulia Andrade. Big Fish: uma análise aplicada sob cinco aspectos da narrativa. In: *Salão de Iniciação Científica UFRGS*, Porto

³ “What attracted me most were the things that weren't even on the page. I knew that the son, Will, was a reporter in Paris, married to a pregnant French woman. That's nowhere in the story, but I was absolutely certain it was true. There wasn't a circus anywhere in the book, yet I immediately sensed where it would fit. In short, I knew so much about the story I wanted to tell that I had to write the script immediately.”

⁴ Ver: https://johnaugust.com/downloads_ripley/big-fish-intro.pdf

Alegre, RS. Disponível em:
<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/191417>

- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural 2*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993
- MARTINEZ, L. Yana L. Explicações teóricas iniciais: as mídias. IN: MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo C. *Personagens*. Maringá: Viseu, 2019.
- MARTINEZ, L. Muitas abordagens: intermedialidade, um conceito difícil. In: ARENDT, João Claudio (org.). *Anais do III seminário internacional de língua, literatura e processos culturais: novas linguagens, novas leituras*. Caxias do Sul: UCS, 2016, p. 1706-1715. <disponível em:
<https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/anais-iiisillpro-volume-3.pdf>
> Acesso em 26 de janeiro de 2020.
- MARTINEZ, L. *A intertextualidade de Hércules e seus mitos*, 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013
- MCLUHAN, Herbert Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.
- MIELIETINSKY, E. M. *A poética do mito*. Rio de Janeiro: Forense. 1987.
- MONFARDINI, Adriana. O mito e a literatura. *Terra roxa e outras terras*, v. 5, 2005.
- MÜLLER, Adalberto. Além da literatura, aquém do cinema? *Revista de literatura Ufsc*, n. 7, 2008.
- RAJEWSKY, I. Le terme d'intermédialité en ébullition: 25 ans de débat. In: FISCHER, C. (org.) *Intermédialités*. Paris, Mondial Livres, 2015, p. 19-54.
- VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e sociedade na Grécia antiga*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1992.
- WALLACE, Daniel. *Peixe grande*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a “literatura” medieval*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. São Paulo: Hucitec, 1997.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Educ, 2000.

CAPÍTULO 8

THE REPRESENTATION OF THE HOUSE: A DIALOGUE *BETWEEN CHARLOTTE BRONTË'S JANE EYRE (1847) AND EMILY BRONTË'S WUTHERING HEIGHTS (1847)*

Caroline Navarrina de Moura

Gothic literature received this nomenclature due to the medieval buildings in which the stories would happen and be located. Even though the Goth culture had been deceased for seven centuries, Gothic novelists would be part of a movement in order to revive such cultural expression to react against the high and powerful rational moment in History, which was the Enlightenment period. By locating the stories in old and religious buildings, such as ancient castles, churches, and even monasteries, the authors were able not only to add supernatural events to their narratives, but also managed to mingle the realistic trend that had preceded the Gothic expression in the previous century, with the publications of Daniel Defoe's, Henry Fielding's, and Samuel Richardson's¹ novels that would incorporate non-heroic characters into their narratives, and the description of moral and ethical commitment conflicts of 18th century Britain.

The first Gothic novels have been classified as the Old Gothic trend, in which we have presented a high quantity of supernatural events, such as the appearances of ghosts, living statues, revealing dreams, as we may find in

¹ Authors of novels, such as *Robson Crusoe* (1719), *Tom Jones* (1749), and *Clarissa* (1748), respectively. According to Ian Watt (1959, p. 55), Daniel Defoe, Henry Fielding, and Samuel Richardson are considered the precursors of the English novel. Due to the fact that they produced literary pieces that innovated aesthetics representations in literature, they accomplished it by rupturing with the previous romance stories, such as the tales of King Arthur, and adding realistic details to the plot and characterisation of protagonists.

Horace Walpole's *The Castle of Otranto* (1764)² and Clara Reeve's *The Old English Baron* (1777)³. We may notice that the setting of the castles, churches, and monasteries collaborate for the mysterious events that take place in the narratives, in the sense that it increases the complexity of the situation reported. As to *The Old English Baron*, we are also presented with a similar plot in which the rightful heir returns to reclaim his place and position in order to accomplish an old prophecy. We must also face haunted rooms and secret passages in order to understand what is happening at the core of the story so that the structure of a story within another story may be complete.

As we may notice, when the Modern Gothic comes to the picture in the turning of the 19th century, the Gothic setting remains as one of the most characteristics of the Gothic motifs, however, it is substituted by the new mansions. The scenario evolved, but the function remained the same, illustrating the complex plots and contradictions described in those narratives. When Ann Radcliffe⁴ innovates the genre by suggesting natural causes to supernatural events, not only did she revolutionise and open a new branch for new types of Gothic novels to come, but also stated what a proper gothic narrative should be like with the distinction of the difference of what horror was and what terror was. The English author considered the former concept to be monstrous since its scenes of damsels in distress and violence among characters would hurt the necessary decorum; whereas the latter was considered the most sublime type of gothic aesthetics, since it would only suggest the sense

² Considered the first English Gothic novel due to its subtitle, 'a Gothic story', we are presented to the story of Manfred, the lord of the castle, passing the propriety to his son Conrad on the day of his wedding ceremony. However, Conrad is struck by a fallen helmet that kills him instantly. This event generates a series of supernatural and horrifying events to Conrad's fiancée, Isabella, who is persecuted by Manfred in order to keep the propriety within the family circle.

³ Considered the offspring of *The Castle of Otranto*, Clara Reeve presents us to the story of Sir Phillip Harclay, who discovers the story about the assassination of his friend Arthur Lovel by his own cousin and usurper, Walter Lovel. Arthur's son and legitimate owner of the castle lives as a peasant in the surroundings of the property. By receiving messages in supernatural events, such as the appearances of ghosts, dreams, and walking statues, Edmund discovers that he is the rightful heir and claims his position.

⁴ Author of novels, such as *The Mysteries of Udolpho* (1794) and *The Italian* (1797), her literary works were outstanding and gained visibility because they would illustrate the perspective of heroines and the tyrannies to which they were submitted within domestic environments. As the protagonists of the narratives, they confronted what would be demonstrated in the novels that preceded Mrs Radcliffe.

of terror on the reader audience, and not show horrible and bloody descriptions. During the 20th century, Ann Radcliffe's dichotomy would also be developed and worked on, referring to the horror gothic as the male gothic and the terror gothic as the female gothic. The first one is related to the narratives, such as *The Castle of Otranto*, *The Old English Baron*, in which we have as a protagonist a male character who finds himself in a conquest to accomplish his most inner wishes and desires not mattering whether they were obliged to terrify or tyrannise other characters in order to fulfil their will.

Regarding the Female Gothic, it is related to Ann Radcliffe's published novels, and both of the literary works of this research, *Jane Eyre* (1847) and *Wuthering Heights* (1847), due to the fact that, differently from the Male Gothic, they present as the focus of the narratives a female protagonist, a heroine. These characters must face a contradiction and surpass numerous obstacles all related to the dominant patriarchal world they find themselves in, and social conventions, such as incest and the tyrannical control of the male antagonist (DAVISON, 2009, p. 84- 85). In this sense, contrary to the hero-villain, the female protagonists are not able to wander freely in the external world mainly because their movements depend upon the transition from one position to the other: daughter, wife, lady, and motherhood. Thus, the objective of this chapter is to analyse the dialogue between the works of *Jane Eyre* and *Wuthering Heights* in order to observe the path that each of the protagonists, Jane and Catherine, respectively, present throughout their narratives. Considering that the first novel refers to a traditional representation of a Gothic heroine within the structure of a *Bildungsroman*⁵ and that the second relates to a modern representation by the usage of unreliable narrators in different periods in the narrative, this chapter investigates the manner with which both protagonists pursuit freedom within the English domestic environment of the nineteenth century: the house. In this sense, the methodology used in this research is the detachment of the passages in which the wanderings of each heroine may be perceived, for instance, the change in scenario, according to the third element in professor Eve Kosofsky Sedgwick's

⁵ Concept that illustrates the literary and novelistic structure of a protagonist's trajectory since its infancy up to adulthood (DAVISON, 2009, p. 91)

Gothic triad, the phenomenological aspect related to Gothic elements in narratives, extended by the works of Gaston Bachelard and Gilbert Durand.

THE GOTHIC SETTING: THE INSIDE AND THE OUTSIDE

The domestic environment prevails in the narratives whose focus lies on the female protagonist because it is there that we may find their movements and transitions. In both novels which are the target objects of this research, we are presented to mainly domestic scenarios: in the first one, *Jane Eyre*, we may accompany the homonymous character wandering through five different literary contexts, Gateshead Hall, the house in which Jane spends the first years of her childhood under the care of her aunt and uncle; Lowood Institution, the boarding school to which she is sent and ends up working later on the narrative as one of the teachers; Thornfield Hall, the property of Mr Rochester in which Jane works as the governess of the little French girl Adèle and gets involved with her own master; Moor House, the place to which our protagonist moves in order to escape the immoral situation she finds herself in when the secret of Bertha's hidden figure in the attic is finally revealed; and the country house of Fearn Dean, the place to which the couple Jane and Edward Rochester move in order to start a new life as husband and wife.

Concerning the second novel, *Wuthering Heights*, only do we have two major scenarios: the homonymous property, in which we find as the residents the Earnshaw family, and Thrushcross Grange, in which we find as inhabitants the Lintons. Even though Catherine finds herself in a different position as Jane since the first is the daughter of a wealthy family with a long lineage, the movements Catherine is able to accomplish are closely related to the social position she embodies throughout the narrative: as the daughter of the lord of the neighbourhood, our heroine must remain in the family's mansion up to the moment she may contrive into socially equal matrimony, which is not possible, according to her inner feelings and impulses. In order to please both her wishes and what was expected from her, Catherine manages to try to take Heathcliff along with her to her new life as Lady Linton.

In both novels, we may notice that the respective scenarios react to what is happening at the moment of its narration: in *Jane Eyre*, Gateshead Hall is a big mansion that hides several mysteries about Jane's life, as we end up

learning towards the ending of the narrative that our heroine had other relatives in the Madeira island from whom she inherits a great fortune. Jane is not welcome there, and the brutality with which she is treated by her aunt and cousins is illustrated in the suffocating passage of the red room. In *Wuthering Heights*, we are presented with a similar situation due to the fact that both of its major scenarios also react and depict the condition of its inhabitants. In the homonymous property, Mr Lockwood describes the state in which the mansion finds itself: it is filthy, dark, cold, there are animals spread around the rooms, such as the dogs which Mr Lockwood passes by in the way to the kitchen. We may make a comparison between the state of the house along with the state of the family; in the first part of the narrative in which we would have a more free way of behaving, meaning that Catherine would have the liberty to walk, play, and ride around the moors in the surroundings of the property side by side with her stepbrother Heathcliff, illustrating an ungendered childhood provided by their father and protector Mr Earnshaw (KILLEEN, 2009, p. 76), whereas in the second moment of the narrative we would have Heathcliff as the new lord of the mansion and the chaos it had turned into due to his most inner desire for revenge not only to punish Catherine for making him desire her so badly but also to conquest the ownership of both properties in order to punish those who had humiliated him due to his origins and the fact that Heathcliff had no family name to provide for him a respectable position.

To what the second scenario is concerned, Thrushcross Grange resembles exactly the opposite of *Wuthering Heights*; being the typical house of the new English bourgeois of the 18th century, the mansion of the Lintons is not made of old stones, it is clearer, with long and wide windows towards the patio of the property; it is also brighter and plainer. There are no secrets embedded in Thrushcross Grange, and, thus, we have access to the rooms. Inside of such a property, we find the inhabitants: the couple with a pair of young children, Edgar and Isabella. Both of which also resemble exactly the opposite of Catherine and Heathcliff since we are informed by Nelly's narration the young lad was raised to take the place of the father; just like the rooms in his own house, Edgar Linton knows the role he must play in order to keep the routine happening regularly, while the lass was raised to portray the position of a future lady.

In this sense, the Gothic settings play an important role in the construction of the complex plots of which the literary genre demands in order to expose social conventions in which both of the heroines are included. To better illustrate the relevance of the influence that the domestic environment may apply on the characters, in *The Poetics of Space* (1996), Gaston Bachelard, says that the spaces created and described in the novels are more than mere scenarios for the characters to act. Thus, the story continues: mansions, dark rooms, basements, worn by time, correspond to the collective imagination that we share as a species. Therefore, space, in fiction, responds to the psychological levels of the conscious and the unconscious. Our home is the first environment that we find ourselves in during the first years of our lives, and it is from this space that we start to organise ourselves, also how we find out how the world around us works.

In this sense, the three scenarios that we have in *Wuthering Heights* become far too revealing. We are introduced to the home of the Earnshaws, old and battered, carrying three centuries of history; the house of the Lintons, new, beautiful, functional and sunny, but empty of tradition and unable to enforce respect; and we have the moors, the woods, the heather, the wind, the cliff of Penistone Cragg, with the Cave of the Fairies in its base. Only the presentation of these three environments already says much about the impasse of the novel: Heathcliff and Catherine are, on the one hand, doomed not to achieve their desires for one another – the scenarios of the two houses indicate the reasons why. On the other hand, the affinity of the two, which reveals itself entirely when they are alone and together in the natural environment, reveals that their souls could not be separated from one another. Following what Bachelard (1969) states, the ambiance of *Wuthering Heights* brings with it the cultural characteristics and literary peculiarity that determine social relations among the characters that inhabit the two properties, where the story happens, the issue of marriage and all that it represents in that particular situation, as well as the resulting destination, and in the future of the main characters and secondary ones. As to *Jane Eyre*, we see that there are exactly five spaces, which possess a vital role in the trajectory of the heroine of Charlotte Brontë: Gateshead Hall, the house in which she lived with her uncle and aunt, Lowood Institution, the boarding school, where she spends several years of her life, Thornfield Hall, where she plays the role of a preceptor, and that would be

classified as a space of greater dedication within the narrative, Moor House, and Ferndean.

It is of fundamental importance to highlight the real situation in which the two heroines fit in these environments: for instance, in the first one, Jane does not belong there since, when she lost her ties with her closest family, came at the mercy of the care of uncle and aunt, living in their property as a mere visit, or as a kind of servant that her aunt used to treat in the manner which he judged to be the best. Thus, we can see that Jane had more freedom to transit through these spaces, already protected, to a certain extent, by the invisibility that her personal and financial situation in the coming to the English society of the 19th century. However, the situation in which Catherine Earnshaw found herself in was exactly the opposite of Jane, because, unlike the former, she definitely belonged to the property by being the daughter of the owner of *Wuthering Heights*. This role carries with it great responsibilities since there is a tradition of the family to which social rules dictate that Catherine meets with her duty. When switching definitively to the adjoining property due to the marriage occurred, Catherine passes from the function of an heir to the role of the lady of the mansion, which means she now must comply with the care of the property and ensuring the lineage necessary for the family to keep it where it is and where it is located. With this, it is possible to affirm that Catherine is not invisible to the eyes of society.

If we consider the verticality of the house, as suggested by Bachelard (1969), it is possible to see with clarity the significance of and the influence that the spaces have on the characters and us, readers, consequently. The house, thus, is a construction of vertical images, whose floors and rooms refer to the levels of conscious and subconscious: in the higher parts of the house, the attic and the rooms refer to the level of dreams and imagination; on the first floor of the properties, the living rooms and dining room relate to the level of the conscious, or with the layer of the mind which, once formed and mature, dictates the behaviour we should present in a social environment. Finally, on the underground level, the basement refers to the level of the unconscious, the part where the wishes and innermost desires remain. With this design of the house according to the primary relationships that we have established since the beginning of life, we can see that the passages are decisive, as both novels worked in the research go in accordance with this scheme: Catherine Earnshaw

aims to satisfy her desire to stay with Heathcliff when she dreams in her room countless ways on how to make their plans work; it is in the living room that she receives the train of Edgar Linton and his proposals of marriage; it is on the moors, where social rules do not apply due to the fact that the rules of nature differ from the rules arbitrarily created by different cultures, that Catherine and Heathcliff are exchanging vows of love and promises of the future; it is in a dark room, on the second floor of Thornfield, that Jane must overcome the traumas of childhood to stay locked in the dark for many hours until she falls asleep from fatigue; it is in the living room where Jane and her employer, Mr Rochester, meet and have the opportunity to meet with an equal dialogue; it is in her room that Jane presents us with the most scaring dreams and the most irrational fears with ghosts and door knobs that move by themselves.

DIURNAL AND NOCTURNAL IMAGES; THE DISPOSITION OF THE HOUSE

In his thesis entitled *The Anthropological Structures of the Imaginary* (2002), Gilbert Durand, a disciple and a follower of the ideas of Gaston Bachelard, inquires psychical questions about the collective imaginary, symbolic anthropology, and mythology. The professor and philosopher agrees with Bachelard when he states that humankind has learned to express inner desires, impulses, and ideas through images, however, Durand goes forward when he affirms that a community only perpetuates itself if the institutions that rule that society lies on solid collective beliefs. The anthropologist develops the idea that images follow two regimes: the diurnal and the nocturnal. Parting from the premise that before the distressful conscience of the proximity of death, the individual seeks imaginative attitudes that pursue denial of such a fact and aim to surpass this inevitable destination by transforming and inverting its meaning into a more comforting feeling, these imaginative attitudes result in the perception, production, and reproduction of symbols, images, myths, and archetypes by the individual. This group of symbolic elements forms the imaginary, whose main function is to take the individual to mental balance before the perception of temporality, and consequently, of finitude.

The diurnal regime works as the contraposition to the nocturnal regime since the professor believes that without darkness, there cannot be any light, however, the former may exist without the latter, being the nocturnal regime independent. The images that concern the diurnal regime are divided into three kinds of symbols, theriomorphic, the ones which present the shape of an animal, such as the horse, the ox, and the spider; nictomorphic, images that relate to darkness and obscurity, such as the hour of twilight, which stands for the most mystical hour of the day, since we do not know whether it is the beginning of a new day or the ending of the previous due to the display of the colours of blue, orange, and black in the skies (SEDGWICK, 1986); and finally the catamorphic symbols, which stands for the dynamic images, more specifically, the image of the fall as the first and most primitive fear of humankind.

To what the first set of symbols is concerned, Durand states that the animal imagery is the most common and adds that, even though a small child may not be familiar with the picture of a fox, the infant still relates the idea to the animal, for instance (2002, p. 69). The reason why animalistic images are extremely close to the imaginative act of the infants is due to the animate scheme since the restlessness means the same to both, and it is provoked by the fast and rebel movements, and Durand continues to illustrate that this correlation demonstrates the origins of the fear of change, meaning, the terrifying notion of the passage of time. The very first childish experiences of change are highly painful since it breaks off the eternal comfort: birth, the first contact with the external world, and the separation of the mother (2002, p. 74). As we may notice, a reference to both of our heroines may be accomplished due to the fact that, in *Jane Eyre*, the homonymous character is greatly accustomed to the dynamism of change since she is separated from her family at an early age. Furthermore, in order to survive, Jane must learn how to behave in the five scenarios she is passing through. Not for nothing, she compares herself to the image of the bird at the moment she communicates Rochester about her departure (BRONTË, 2001, p. 252). In *Wuthering Heights*, we are also introduced to a similar situation when we take into consideration the fact that Catherine had also suffered the loss of her mother and was raised by a more progressive father in the sense that Mr Earnshaw would not insist on conventional treatment with his daughter.

Concerning the second group of images, the nictomorphic ones, this set of symbols refers to the idea of darkness and obscurity. As we have already seen, the hour of twilight is mystical by itself, and, according to Durand (2002), the ending of the day or even the midnight may leave on us the terrifying idea of what is unknown since we cannot see what is standing in front of us. Moreover, it is a collective memory of the time in which wild animals and infernal monsters get out of their lairs in order to seize innocent bodies and souls. Contrasting this nocturnal image in the diurnal regime, we may analyse it as it is without further distortion since the images of the day allow us to clearly observe the symbology of collective imaginary. As so, this is one of the reasons that the negative aspect of darkness is incorporated to its images, and the symbology of blindness is commonly considered as negative due to the correlation to the archetype of the old blind wise man. Durand argues, then, that on the one hand, blindness may refer to the passage of time, on the other hand, it may be taken as an enhancement to the power and ability of clairvoyance. In *Jane Eyre*, we may notice the effect of blindness in the eponymous character in the sense that she cannot see the presence of Bertha within the walls of Thornfield Hall, even though she can feel that something is happening there. Another symbol of the darkness and obscurity regarding the individual's sight is the image of the mirror; according to Durand (2002), the mirror works as much as the deep, profound, and dark waters that stand for an invitation for the individual to drown. In this sense, in *Wuthering Heights*, we are presented to the androgen figure of Catherine and Heathcliff (GILBERT and GUBAR, 2000), as a doubled, mirrored image, in which he is compelled to immerse into her waters due to the calling of its darkness and profoundness.

The last group of images that are related to the evasion of the idea of death and finitude is, thus, the catamorphic images. At this point, the professor and anthropologist agrees with his mentor Bachelard that the first and the most primitive fear of the human collective unconscious is the fear of the fall. Falling works as one of the vivid anguishes of the metaphor of darkness and obscurity and has accompanied humankind since its birth due to the fact that the infant must learn how to stand up and give its the first steps. As the individual grows and mentally develops through their trajectory in life, the fall gradually becomes more abstract to the point of a metaphor. According to the

obscurity of the night, in this second regime, there is an inversion of the images connected to the fear of death, prominent finitude, and the passage of time. In this process of inversion of values, the symbology of the fall turns into the symbol of the descent, while the symbol of the abyss becomes the symbol of the cavity.

Taking into consideration both novels *Jane Eyre* and *Wuthering Heights*, in the first narrative, we follow the heroine's steps throughout five different spaces, in which we are presented to the conditions of the buildings and the inhabitants of such places. Gateshead Hall illustrates the proper situation of the Reed family and the mysteries which contains regarding the unknown part of Jane's life. The episode in the red room is an example of that, and we must also consider the small room in which Jane would sleep in, sharing with the servant of the house, Bessie, the only one that would truly care for the 10-year-old child, demonstrating the lack of Jane's presence and personality as well within those walls. Lowood institution showing the rational distribution of its buildings, not alone the coldness of its walls, demonstrating the hyper rationalised and strict personality of its master, Mr Brocklehurst. When the headmaster is disconnected from the boarding school due to the epidemic that ravages there, Lowood suffers the changes of its new inhabitants' voices and personalities. Jane remains there for six years as a tutor and claims that life had improved considerably. Concerning Thornfield Hall, we are presented to a mansion that possesses too many rooms that hide secrets within just as much as the teasing first impression of the Byronic personification of Mr Edward Rochester. Whenever he is away from the property, the place shuts down, and loneliness and peacefulness seem to reign for Jane's personal happiness; at the moment that Rochester returns, the house is opened to the outside in order to keep the big secrets still secrets, the more Jane unravels his personality, meaning, that she is able to know him better, we are introduced to a new room of the house up to the moment that we manage to know all of the facts, and Bertha comes to the picture, at last, solving all the suspicious supernatural effects that had been taking place throughout the narrative. As we may know, Jane runs away to the property of Moor House, a place that perfectly expresses the state of mind and body of the homonymous protagonist. After such a betrayal of her trust, Jane seeks silence and ease in order to gather her mind together so that she may conceive what she truly wants, desires, and most

importantly, can live with. Finally, the property of Ferndean illustrates the personality of the new Rochester family that is living within the faraway house in the middle of the forest; it is cosier, showing their state of happiness and equality not only economically but also socially and mentally.

In the second novel, we have portrayed two major scenarios, *Wuthering Heights* and *Thrushcross Grange*, the first one revealing the disorganised structure of the Earnshaw family, while the second demonstrates the plainness and the clarity of the Linton family, who belonged to the new English bourgeois, bringing about a certain contrast according to the behaviour of the Earnshaws due to the fact that the Lintons were not attached to the old values of the old world. While the old Mr Earnshaw remained alive, the only aspect that may be considered regarding the mansion is its already mentioned disorganisation, conversing easily to the easy-going way that he would take his life, the growth and the raise of both of his children. At the moment that Mr Earnshaw passed away, the house remained straight to the eldest male in the family, being Catherine's brother, Hindley. Coming from the city along with his pregnant wife, the new Mr Earnshaw decides to run the place as he best conveyed and expels Heathcliff from the main house so that he could take his rightful place as one of the servants, living in the barn. Thus, the mansion of *Wuthering Heights* begins to fall apart gradually, especially when Catherine leaves the house to become the new Mrs Linton. The mansion becomes dark, dirty, and filthy, according to Nelly. Three years after Heathcliff's departure, he comes back with a fortune in his pockets possibly due to a position in the army. Heathcliff finds Hindley in that state and persuades him to keep on gambling the little money that remained so that Heathcliff could buy his property, and, at last, become the owner and master of *Wuthering Heights*. However, his intentions are not meant to improve either himself, or the conditions of such a broken family, and puts his revengeful plans into action. After Catherine's death, it is now Heathcliff that finds himself in a miserable situation since the death of his beloved one was too painful for him to bear, his marriage had already fallen apart due to the fact that the reason why he married Isabella was because it was part of his plan to invade Edgar's family core and inherit *Thrushcross Grange*.

Considering the verticality of the domestic environment, Durand (2002) adds to Bachelard's scheme of the correlation of the lairs of

consciousness and unconsciousness to the levels and stories of the house the fact that the descent from the attic to the basement is more related to the dynamism of the house than to the idea of a residence. The anthropologist also complements the symbology of the attic by stating that this part of the house stands for the regression and to the fallacies of the past. Regarding this addition to the symbology of the attic in the verticality of the house, in both novels, we are presented to similar situations in which the male protagonists, Mr Edward Rochester and Heathcliff, respectively, hide secrets of their past lives in the upper room of both mansions Thornfield Hall and Wuthering Heights, that directly relates to the trajectory of our heroines Jane and Catherine. The first is the madwoman in the attic, Bertha Antoinette Mason that is the reminder of the days that the master of Thornfield desires to forget the most since it was a life chosen for him and not by him, whose spouse ends up mentally ill, according to one of his confessions to Jane. Bertha also means the impediment for the union between Rochester and Jane, standing for the fact that this figure of the other – since Bertha is born and raised in Jamaica – is influencing the actions and decisions of his personal life. In the second novel, we are not presented to a room in the last story of the mansion, meaning that probably there is no attic in the Earnshaw property, however, we are introduced to Catherine's room, which was kept by the cares of the servants and Nelly, later on, to be preserved and enjoyed by the last owner Heathcliff. There, he maintains the rooms as it really was when Catherine was the one to make usage of, therefore, her memories, her personality is perpetuated in the room of the regression and of the museum of the past and glory days (DURAND, 2002).

FINAL CONSIDERATIONS

As an extension of the novel as a genre, Gothic literature comes into the literary trend, competing for space in the middle of the rationalistic currents that were prevailing by rebelling against the harshness of such verisimilitude, highlighting and stressing the old medieval romance narratives, which were filled with supernatural passages and fairly narrative structures (RATHBURN, 1958). In this sense, professor Robert B. Heilman (1958) states that the Gothic possesses the ability to expand our notions of reality since it is the means used by authors to deeply express the proper contradictions of

the particular social group or community they find themselves in. The critic and professor also points out the fact that Charlotte Brontë, along with her sister, has revolutionised the concept of the Gothic by making it more abstract than physical, contrasting to what is called the Old Gothic, meaning the first novels of the genre that would invest in physical and supernatural events, when increasing the psychological struggles the characters must face, as it is the case with both heroines Catherine and Jane, whose inner anguish derives from the general prohibitions provided by social conventions.

Both novels qualify as the Female Gothic type, an expression coined by professor Ellen Moers (1977), but expanded and worked on by professor and literary critic Carol Margaret Davison (2009), who traces back the Radcliffean dichotomy of what horror and terror literary decorum of the sublime should be like. As so, we are able to accompany Catherine and Jane throughout their path, whose movements are attached to the domestic environment, since that was the way for a Victorian female character to be able to move around (DAVISON, 2009). Analysing the heroines' trajectories through the lens of the triad provided by professor Eve Kosofsky Sedgwick (1986), which suggests that the Gothic genre should be analysed by its particular structure, psychological and phenomenological aspects, we may reach a perception of the functioning of the elements. Taking into consideration that we are dealing with two Female Gothic novels, the domestic scenario becomes the centre of the analysis, for it will affect directly the trajectory of both heroines. According to Bachelard (1969), the space of the house is the first space in our domain; consequently, it is the first contact with our social acquaintances. Bachelard suggests that we investigate the frame of the house vertically, relating each of its floors to a lair of the mental consciousness and unconsciousness. However, those scenes must be bearable for the conscious mind, otherwise, the individual wakes up; regarding this correlation we are presented to the scene in which Catherine writes over and over again her name in three different variations: Catherine Earnshaw, Catherine Heathcliff, and Catherine Linton, as if she was pondering on what decision to make. In *Jane Eyre*, we have the passage in which the horrifying episode of the red-room makes little Jane faint due to the unbearable imagery she sees in the mirror. The living rooms stands for the level of conscious appearances that, in order for the survival of the collective community, we put

behind our evil twin to prioritise the group's first and basic needs; at last, the basement is related to the lair of the unconsciousness, being the secretive, dark room in which we keep the inner fears, desires, and impulses that we might not even be aware of.

Gilbert Durand's Diurnal and Nocturnal regimes expand Bachelard's ideas of the inside and the outside. Imagery related to the Diurnal regime can be seen as they are due to the brightness of light, thus, the daily images work as a function to evade the idea of the proximity of death and the passage of time. Concerning the Nocturnal regime, then, those images and symbols suffer a twist in their meaning, and what was the foreshadowing image of death, as the grave in the cemetery, becomes the warmth and comfort of the baby cradle. According to Durand (2002), the individual that insists on living in delusion loses the track of the reality they are immersed in. Catherine Earnshaw, thus, chooses to live within her fantastic world of imagination during childhood, womanhood, and adulthood, plunging into the idea of remaining with both Heathcliff and Edgar. In this sense, she flows directly on her way out into the calm waters of the ocean whereas Jane does not allow her delusions to get over her, remaining strong, reasonable, and realistic to the situations presented. In doing so, Jane rises vertically in the trajectory of her life, not letting space come to her, transcending the obstacles and contradictions with the support of the *Bildungsroman* narrative structure, by controlling the Romantic environment that stands around her. Catherine, on the other hand, establishes a pendulum trajectory, by being inserted in the structure of the narrative of a saga, whose balance is only established when the second generation solves the problems and contradictions of the first one, as happens in the narrative of *Wuthering Heights* when Hareton Earnshaw (1802) takes his rightful place as the heir of Hareton Earnshaw (1500).

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. *The Poetics of Space*. Trad. De Maria Jolas. Boston: Beacon Press, 1969.
- BRONTË, Charlotte. *Jane Eyre*. Ed. Richard Dunn. New York: Norton, 2001.

- BRONTË, Emily. *Wuthering Heights*. Ed. Richard Dunn. New York: Norton, 2001.
- DANIEL, Defoe. *Robinson Crusoe*. London: Penguin, 2003.
- DAVISON, Carol Margaret. *History of the Gothic: Gothic Literature 1764 – 1824*. Valeta: Gutenberg Press, 2009.
- FIELDING, Henry. *Tom Jones*. New York: Oxford University Press, 2008.
- GILBERT, Sandra M. and GUBAR, Susan. *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination*. 2. Ed. New Haven: Yale Nota Bene, 2000.
- HEILMAN, Robert B. "Charlotte Brontë's 'New' Gothic". In: *Discovering Authors*. Detroit: Gale, 2003.
- KILLEEN, Jarlath. *History of the Gothic: Gothic Literature 1825–1914*. Cardiff: University of Wales Press, 2009.
- MOERS, Ellen. "Female Gothic". In: _____. *Literary Women*. New York: Oxford University Press, 1977.
- RADCLIFFE, Ann. "On the Supernatural in Poetry". Available at: http://seas3.elte.hu/coursematerial/RuttkayVeronika/radcliffe_sup.pdf
Access: 10/06/2021
- RATHBURN, Robert C. "The Makers of the British Novel". In: RATHBURN, Robert C and STEINMANN, Martin. *From Jane Austen to Joseph Conrad*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1958.
- REEVE, Clara. *The Old English Baron*. Oxford: Oxford University Press; Reissue edition, 2008.
- RICHARDSON, Samuel. *Clarissa, or the History of a Young Lady*. New York: New American Library, 2005.
- SEDGWICK, Eve Kosofsky. *The Coherence of Gothic Conventions*. New York: Methuen, 1986.
- TREVELYAN, G. M. *English Social History*. London: Longman, 1985.
- WALPOLE, Horace. *The Castle of Otranto*. New York: Dover Thrift, 2004.
- WATT, Ian. *The Rise of the Novel*. 2nd Ed. Los Angeles: The University of California Press, 1959.

CAPÍTULO 9

INTERMEDIALITY: THE MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME *THE LORD OF THE RINGS ONLINE*

Lis Yana de Lima Martinez

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 enhancement of new digital media, it was not long before the arrival of products resulting from intermedia dialogue.

Literature is considered a medium in its most derivative functions and executions. It is true that, through time, many definitions of what is a medium emerged. Common sense still tends to understand the nomenclature as that which defines the means of journalist communication. According to philosopher Marshall McLuhan, what characterizes a medium is the possibility of transmitting a message. Therefore, this mediatic structure "is the 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). Thus, the medium is the message itself, that is, upon receiving the content, the user also receives the medium, and each medium is received differently. Due to the absence of a message, the electric energy could not, as the philosopher explains, be considered a medium even though it propagates through waves as the radio. This perception incorporates the arts into the media because, in accordance with McLuhan, media are extensions of the human being.

From McLuhan's ideas, Jay Bolter and Richard Grusin conceive the definition of media as that which remediates (2000, p. 65). The authors refer to Remediation as what is the representation of a medium in another and argue that remediation is a characteristic that defines new digital media. This new

definition focuses on the fact that the media interact with one another and with agents of their context other than the user, and which do not exist by themselves. In this manner, we understand nowadays that the medium needs a message, but also that, in its structure, there is more than simple support to the content, as McLuhan seemed to defend. The structure works as a skeleton that sustains the body but also carries information in itself on how this individual came to be, in analogy to the living body and its hereditary references. A medium's content would be equivalent to a human being's personality. The body, as well as the personality, receive external and hereditary influences.

From this evident relation between media, emerges the term intermedia in 1962, conceived by artist Dick Higgins to portray the many interdisciplinary artistic accomplishments that were arising at the time, such as the happenings and the *objets trouvés*. The artist begins his article contextualizing that many amongst the best works that were being produced seemed to converge between media, but that it was not an accidental factor. Higgins explains that the concept of separation between media emerged in the Renaissance and, therefore, the idea that painting is made with oil on canvas, or that sculptures should not be painted, seems characteristic to a type of thought emerging from the feudal conception of the Great Chain of Being (HIGGINS, 1966, p. 1). The intermedia product develops as an unexplored, or simply unknown, map, which is not regulated by preestablished rules. According to Claus Clüver (2006), intermedia concerns not only what we consider broadly as "arts" (music, literature, dance, painting and other forms of visual art, architecture, etc.), but also the journalistic media, the cinema, as well as the many electronic and digital media that emerged more recently.

Alongside the literary theoretical analysis, Irina Rajewsky (2012) identified the first main branches of research within this topic. The first would have been conceived with the comparative studies and originally encompassed the comparison between arts (literature, music, and visual arts). The second would have emerged from the cinematic context, based on theoretical discussions on the new medium of the beginning of the 20th century amongst writers and filmmakers. According to Anita Wienerroither (2011), it was only in the 1980s that the groups converged to the same nomenclature and analysis proposals within intermedia relationships. However, as Rajewsky (2012)

remarks, there are more traditional lines of research that still prefer the term interarts.

This text briefly approaches the intermedia dialogue established in the transition from Tolkien's work to *The Lord of The Rings Online (Lotro)* and intends to discuss significant attributes of the construction of this dialogue, including how it is installed and how it moves, focusing, through a comparative bias, on the remediation process, established by Bolter and Grusin as the representation of a medium in another, that is, the transposition of the properties of one medium to another that incorporates to the second more than just the content of the first, or even, when a medium is represented in another (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45).

The work of John Ronald Reuel Tolkien has already been remediated in various television specials and, more recently, was brought to the big screen under the direction of Peter Jackson, in both trilogies *The Lord of the Rings* and *The Hobbit*, and to the video-interactive media, among which is the game *The Lord of the Rings Online*. The versatility of Tolkien's narratives for the intermedia dialogue may dwell in the way the author developed the narrative universe. According to Leslie Donovan (2014), Tolkien's narratives are built not only from hero stories accomplished through brave actions, but also from a vast mythology that explains its cultures, its landscapes, and its purposes. Between moments of explanation and times when the characters are immersed in exciting action and grave danger,

Tolkien followed the practice he established in *The Hobbit* of building in periods of rest for his protagonists. Frodo and company confront a series of increasingly more perilous situations, but in between them Tolkien creates moments of (relative) safety. These havens are not just moments in time, but also regions in space. The maps at the end of the book remind the reader that Tolkien's imagination is not just mythopoeic, but also geographic. (HOLMES, 2014, p. 136)

Thus, Shippey (2005) classifies the book as a "cartographic plot". This cartographic characteristic, as well as the explanations on the people and the cultures, was interestingly applied by the developers of *The Lord of The Rings Online (Lotro)* in the process of remediation of Arda, the world where Middle-Earth is located.

Lotro belongs to the category of videogames referred to by the programmers as *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). That is, high-resolution games played online by individuals who have their characters created to represent them and to interact not only with the software (the game's context and the characters of this context, which are controlled by the software), but also with other players.

Lotro encompasses a great part of the map of Middle-Earth and guides its players through quests called *epic books* that progress towards Mordor. The reader, upon becoming a player, has the power of weaving the story of their character (avatar, in programmers' language) and of interfering in the narrative of *The Lord of the Rings*, aiding, directly or indirectly, Tolkien's characters, or creating the narrative of their own character.

Massively Multiplayer Online Games (MMOG), which, connected to the internet through computers or (nowadays) game consoles, hold the activity of many present players, and sometimes, in cooperation in a shared world, bring the basis of their ancestors — Role-Playing Games (RPG) made with dice, paper and pen, such as *Dungeons & Dragons* (1974) — into the video interactivity, that is, they create or recreate fantastic worlds. In the case of *Lotro*, a segmentation of Arda is recreated. The creation or recreation of these universes must be completed within the region intended to be conceived. Regarding *Lotro*, the first area conceived was the region of Eriador¹ and in it were created all aspects of terrain, biosphere, constructions, ruins, cities, etc. according to the descriptions in *The Lord of the Rings* and *The Hobbit*. This was done regarding internal areas, such as character houses, old constructions, inns, etc. The construction of these worlds requires caution and hard work so that the universes reproduce the feeling of immersion of the player into the medium.

J. R. R. Tolkien, in his book *On Fairy-Stories*, interprets the fantastic worlds, and suggests a characterization in contrast with the real world, which he names "Primary World". Certainly, Tolkien theorized on the literary universe, but he seems to introduce the concept of a place of experience that would be enabled by interactive video. According to Tolkien, "Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter,

¹ Tolkien proposed this segmentation and named it Eriador.

to the satisfaction of their senses while they are inside; but in its purity it is artistic in desire and purpose.” (TOLKIEN, 2008, p. 64). The games create digital universes in which programmers and gamers alike are connected.

If in literature, according to Tolkien (2008), the Enchantment produces the Secondary World, in video-interactive media, I believe that the videogame (Secondary World) aims to be the way to the Enchantment. In the process of creation, games intersect with and give new meaning to elements from other media, provoking the senses and the perception of a receiving audience that is used to a more inactive position regarding the work, and which now assumes the role of interaction with the created world². Therefore, in this presented world, it does not matter who claims to practice the “Magic”; players as much as non-player characters, which are controlled by the software through artificial intelligence, and which are responsible for the development of the interactive fiction, be it fay or mortal, Tolkien (2008) argues that their desire is to have the *power* in this world to dominate things and wills.

It is in this contrast between Primary and Secondary Worlds that Jesper Juul, in the introduction of his book *Half-Real*, explains the “half-reality” that involves the act of playing:

(...) *Half-real* refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world. (JUUL, 2005, p. 1)

And for the player to interact successfully with the rules, they must be well defined so that the player does not feel bothered by them or confronts them throughout the game. That is because, as well as in literature, as Umberto Eco (2005) stated, we may build a completely unreal world, where donkeys fly and princesses are resurrected with a kiss, but it is necessary that this world,

² According to Adrienne Shaw, people are always active when interacting with media, but in videogames the interaction is indispensable for the workings of its media structure (SHAW, 2010, p. 8).

merely possible and unreal, exists according to predefined structures. Thus, it is necessary to know if a princess may be resurrected only with a kiss from a prince or with a kiss from a witch as well.

In videogame, the rules vary from establishing the dimension of the game to its objective. In second dimension games, the player may only move in the left or right directions, and the direction preferred by the programmers is often towards the right. As for the objective, a great example is *Sonic the Hedgehog*, considering its objective is undoubtedly to collect the greatest number of points to advance through the levels, to access bonus levels, and not just to get Sonic from one end of the game to the other.

In *The Lord of The Rings Online*, the player is presented to a character creation screen where they may choose a name for their character, its race (hobbit, elf, dwarves, beorning or man), its physical features (eye and hair colour, face type, etc.), class skills and birthplace. Considering that the options of classes and birthplaces are linked to the race, an elf cannot be a Burglar, nor can it be born in Iron Hill or Erebor. Another important rule is regarding the names; each character created by the player is unique, which means the players may not use names already chosen by other players, or names already created by Tolkien or the programmers in their non-player characters.

The objectives are different from player to player. Because it is an MMORPG, *Lotro* allows the player to control a life, the one of their characters, and thus, allows the player to execute daily chores, such as buying and decorating a house, having a profession (cook, farmer, jeweller, etc.), having a family which extends up to nine generations with a surname and adopting other players' characters, among others.

During the prologues of *The Lord of The Rings Online*, the player is found immersed in a situation not completely understandable. Thus, much as the reader when beginning a narrative *in media res*, the player wakes up amidst chaos in which non-player characters beg for their help. On that account, not completely understanding the reasons, the player's character accepts quests and progresses while trying to understand the context they are in. Not much different from John Tolkien's narratives, where Bilbo certainly did not know where his adventure was headed and, even if a little more aware, Sam and Frodo recognize that, with a little more knowledge, they would not have journeyed towards Mordor:

‘I don’t like anything here at all,’ said Frodo, ‘step or stone, breath or bone. Earth, air and water all seem accursed. But so our path is laid.’ ‘Yes, that’s so,’ said Sam. ‘And we shouldn’t be here at all, if we’d known more about it before we started. But I suppose it’s often that way. The brave things in the old tales and songs, Mr. Frodo: adventures, as I used to call them. I used to think that they were things the wonderful folk of the stories went out and looked for, because they wanted them, because they were exciting and life was a bit dull, a kind of a sport, as you might say. But that’s not the way of it with the tales that really mattered, or the ones that stay in the mind. Folk seem to have been just landed in them, usually – their paths were laid that way, as you put it. But I expect they had lots of chances, like us, of turning back, only they didn’t. And if they had, we shouldn’t know, because they’d have been forgotten. We hear about those as just went on – and not all to a good end, mind you; at least not to what folk inside a story and not outside it call a good end. You know, coming home, and finding things all right, though not quite the same – like old Mr. Bilbo. But those aren’t always the best tales to hear, though they may be the best tales to get landed in! I wonder what sort of a tale we’ve fallen into?’ (TOLKIEN, 2005, p. 622-623)

Journeying between places, the player moves closer or further away from the narrative of *The Lord of the Rings* according to their will and the way this dialogue is presented by the programmers. Bellow, I bring an example of how, in its interactive fiction, *Lotro* enables the dialogue with the text of *The Lord of the Rings* regarding the narratives of some specific quests.

A PLACE TO READ ABOUT, A PLACE TO PLAY

In *The Fellowship of the Ring*, when Frodo comes across Aragorn in the Prancing Pony inn, in Bree, he eventually discovers that he is friends with Gandalf and that he was sent by the wizard to help them. Aragorn saves the hobbits from the Black Riders, the Nazgûl, and leads them out of Bree towards Weathertop. Amon Sûl, as it was also known, was the highest point of the local hills, and for that exact motive, it was there that an observation tower was built in the time of the Kingdom of Arnor. Upon arriving at Weathertop, Aragorn desperately seeks, at the top of the hill, next to the ruins of the

observation tower, for sings of a missing Gandalf. The hobbits, curious by nature, do not linger waiting for him:

Sam and Peregrin had [...] explored the small dell and the surrounding slopes. Not far away they found a spring of clear water in the hillside, and near it footprints not more than a day or two old. In the dell itself they found recent traces of a fire, and other signs of a hasty camp. There were some fallen rocks on the edge of the dell nearest to the hill. Behind them Sam came upon a small store of firewood neatly stacked. 'I wonder if old Gandalf has been here,' he said to Pippin. 'Whoever it was put this stuff here meant to come back it seems.' Strider was greatly interested in these discoveries. 'I wish I had waited and explored the ground down here myself,' he said, hurrying off to the spring to examine the footprints. 'It is just as I feared,' he said, when he came back. 'Sam and Pippin have trampled the soft ground, and the marks are spoiled or confused. Rangers have been here lately. It is they who left the firewood behind. But there are also several newer tracks that were not made by Rangers. At least one set was made, only a day or two ago, by heavy boots. At least one. I cannot now be certain, but I think there were many booted feet.' He paused and stood in anxious thought. (TOLKIEN, 2005, p. 153)

It is from the statement that the Rangers and other beings had recently passed through that place that the developers of *Lotro* write one of their epic quests. The player is presented to Candaith, the Ranger that had passed through that region. The dialogue box opens when the player talks to the Ranger and he explains the context of the quest: when Candaith returned from his journey to the Eastlands, he saw flashes of white light resembling lightning coming from Amon Sûl, even though there was no storm (LOTRO, *vol. I, book 2*, (30.1S, 37.9W)). The same storm was also seen by Frodo in the night before their arrival at Amon Sûl:

As Frodo lay, tired but unable to close his eyes, it seemed to him that far away there came a light in the eastern sky: it flashed and faded many times. It was not the dawn, for that was still some hours off. 'What is the light?' he said to Strider, who had risen, and was standing, gazing ahead into the night. 'I do not know,' Strider answered. 'It is too distant to make out. It is like lightning that

leaps up from the hill-tops.' Frodo lay down again, but for a long while he could still see the white flashes, and against them the tall dark figure of Strider, standing silent and watchful. At last he passed into uneasy sleep. (TOLKIEN, 2005, p. 148)

In Tolkien's narrative, the occurrence is later explained to have been a confrontation between Gandalf and the Dark Knights. In the game, a suspicious Candaith decides to remain in the region and requires the player to rummage the ruins at Weathertop after proofs of the event and, should any be found, to return immediately to share the information. Upon finding a stone with an engraved rune, the player returns to the ranger that claims to not know what the inscription means and asserts that the same person that engraved it sent the player to him (LOTRO, *vol. I, book 2*, (30.1S, 37.9W)). In the book, Gandalf is the one who engraved the stone, and, in the game, it is also him who sends the player to leave Bree towards Wasteland, and consequently, towards Amon Sûl.

THE FINAL QUEST: SOME CONSIDERATIONS

Considering Tiphaine Samoyault's (2008) affirmations on literature, it is possible to remember that media rationalize on themselves, comprehending the essential difference from what is real and what is fictional. The theory reminds us that, in metaphysics and poetics, Aristotle had already differentiated referential discourse, which reflects the world (philosophy or history, for example), from the non-referential discourse, which reflects its own world. Thus, Aristotle defines fiction and consecrates it to literature, which may be universally applied to other media today. The creative act of media consists, fundamentally, in a manner of repetition and retelling, that the action of quoting, of resuming words of another, is only to replicate, as it is done by the intertextuality proposed by Samoyault (2008). For Irina Rajewsky (2012), the 'borders' between media are revealed to be enabling structures, that is, spaces that make it possible the experience of a range of different strategies.

In the Brazilian anthology *Ensaïos*, there is a text by Thomas Stearns Eliot on tradition and the individual talent. In this text, the poet theorizes on literature and, I believe, his reflections concern our possible correlation while theorists and users of one medium, be it literary or not. According to T. S.

Eliot, it is important to remember that criticism is as inevitable as breathing. We have the tendency, when complimenting a poet, to insist on the aspects of their work on which they least resemble any other. We emphasize with satisfaction the difference that poetically separates the author from their predecessors, for we concentrate on discovering something that can be isolated so that we may revel in it (ELIOT, 1989, p. 38).

The work of the theorists is not much different. We considered the lesson learned, but we often read texts that end up subjugating one medium to another. Perhaps, because videogames are, as Juul (2015) explains it, traditionally considered hierarchically inferior when compared to older media, I have felt the constant need to deal with *The Lord of the Rings Online* with more diligence, emphasis, and commitment. I could never advocate one or the other, but only the study of the existing dialogue between media. Thus, I understand that no poet or artist have complete signification alone, as has no media (ELIOT, 1989, p. 39). Whether it is a piece of art, author or medium, as Eliot (1989) explains, we cannot estimate it on itself, we must contextualize it with the purpose of contrast and comparison. What happens when a new piece of art appears is often what happens simultaneously in relation to all the pieces that proceed it. The existing moments make up an ideal order among themselves, and this is only altered by the emergence of a new one amongst them. For the order to remain after the insertion of the novelty, the *totality* of the existing order must be altered. There lies the harmony between the old and the new (ELIOT, 1989. p. 39). The same happens to the media.

What is new about *The Lord of The Rings Online* is precisely in the way it remediates Arda, offering the player/reader a new way of experiencing the mythological and cartographic world of J. R. R. Tolkien. Considering the postulates of Juul (2005), we may state that *Lotro* is a structure through which we see things differently. Literature, on one hand, can lead us through the beauty of its words. The game, on the other hand, can lead us to seek the beauty of the activity itself (JUUL, 2005, p, 197). Not considering the beauty of the act of imagination provided by the words greater or smaller than the beauty of the interactivity provided by the game, throughout the dissertation, I affirmed, revisiting Juul (2005), videogames as structures that combine rules and fiction, with fiction as the result of the experience of the player's avatar in a virtual world, in this case, Arda. The game does not pretend to surpass Tolkien's

narrative, nor to replace it. Interactive fiction does not necessarily possess or assume a plot adaptation. The purpose of *Lotro* is to remediate Arda and to provide to the player the power of, through the avatar, acting as the main character and creating their narrative in that Secondary World.

For it is an MMORPG, it is given to the player the power of being the author and character of their own story, but the fact that the player does not experience the events that happen to Frodo and the other characters in the book, personifying one of these characters with the purpose to represent their narrative role, does not mean that *The Lord of The Rings Online* fails while trying to remediate Arda in all its complexity. To deny the existence of the intermedia dialogue would be to examine the form of a medium (be it a book, a movie, a song, or a sculpture) without observing the intricate and complex aspects that converge for this form to be created and, thus, in a continuous chain of succession between media, for others to be created from it.

REFERENCES

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- CLÜVER, Claus. Inter textos/Inter artes/Inter media. *Aletria: revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, n. 14, jul./dez. 2006 <disponível em:
<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/viewFile/1357/1454> > Acesso em: 21 de setembro de 2015.
- DONOVAN, Leslie A. Middle-earth mythology: an overview. In: LEE, Stuart D. *A companion to J. R. R. Tolkien*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 92-106.
- ECO, Humberto. *Pós-escrito a o nome da rosa*. 4ªed. Tradução de Letizia Zini Antunes e Álvaro Lorencini. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- ELIOT, Thomas Stearns. *Ensaio: T. S. Eliot*. São Paulo: Art Editora, 1989.
- HIGGINS, Dick. Intermedia. *The something else newsletter*. Nova York, 1996. <disponível em:
http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf> Acesso em: 21 de setembro de 2015.

- HOLMES, John R. The lord of the rings. In: LEE, Stuart D. *A companion to J. R. R. Tolkien*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 133-145.
- JUUL, Jesper. *Game liberation*. [www.jesperjuul.net/gameliberation/]. PC. Jesper Juul, 2015. Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.
- JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- MCLUHAN, Herbert Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.
- 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.
- SAMOYAL, Tiphaine. *A intertextualidade: memória da literatura*. Tradução de Sandra Nitrini. Campinas: Unicamp, 2003.
- SEGA. *Sonic the hedgehog*. Mega Drive. Tóquio: Sega, 1991.
- SHAW, Adrienne, *Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study*. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.
- SHIPPEY, Tom. *The road to Middle-Earth*. London: HarperCollins, 2005.
- STANDING Stone Games. *The lord of the rings online*. [Lotro.com]. PC. Boston: Standing Stone Games LLC, 2017.
- TOLKIEN, J. R. R. *O hobbit*. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- TOLKIEN, J. R. R. *Tolkien On Fairy-Stories*. London: HarperCollins, 2008.
- TOLKIEN, J. R. R. *Lord of the Rings*. London: HarperCollins, 2005.
- WIENERROITHER, Anita. *The plays of Patrick Marber: intermediality and the theater*. Wien, 2011. <disponível em: http://othes.univie.ac.at/15148/1/2011-05-30_0400518.pdf>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES

Alisson Preto Souza é atual doutorando do PPG Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. É mestre em Literatura pela mesma instituição. Bolsista de pesquisa da CAPES. Hoje, segue a linha de pesquisa de *Teoria, Crítica e Comparatismo*, pesquisando processos relacionados às mídias e a sociedade, envolvendo-se com literatura, estudos culturais, sociologia e antropologia. Também estudou literatura indígena no âmbito das teorias pós-coloniais e identidades.

Bianca Gomes Martins é pesquisadora na área de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: biagomes110@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0085101260249428>.

Bruna Farias Machado é doutoranda no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na linha de pesquisa intitulada Teoria, Crítica e Comparatismo. Possui mestrado pelo PPG Letras na mesma linha de pesquisa e graduação em português suas respectivas literaturas pela mesma universidade. Atualmente, integra o grupo de pesquisa, coordenado pela professora doutora Lucia Sá Rebello, intitulado *Processos e diálogos da Literatura: Passagens, intertextos, traduções, adaptações e remediações*.

Caroline Navarrina de Moura é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: carolinenmoura@yahoo.com.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0486965178608990>.

Fabian Quevedo da Rocha é bolsista CAPES de Doutorando e Mestre do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFRGS na área de Estudos de Literatura, vinculada a linha de pesquisa Sociedade, (Inter)Textos Literários e Tradução nas Literaturas Estrangeiras Modernas. É graduado em Letras - licenciatura, com ênfase em Literatura e Língua Inglesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e graduando em Letras - licenciatura, com

ênfase em Literatura e Língua Alemã pela mesma instituição. Seus temas de interesse são Literatura Inglesa do século XX, Literatura de Fantasia, Literatura Comparada e Literatura e Sociedade.

Júlia Corrêa Mitidieri é graduanda em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: julia.cmitidieri@gmail.com. LATTES: <http://lattes.cnpq.br/8949447554411511>.

Sandra Sirangelo Maggio é professora titular no Departamento de Línguas Modernas do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: sandramaggio01@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0866814477504163>.

SOBRE OS ORGANIZADORES

Lis Yana de Lima Martinez Lis Yana de Lima Martinez é Doutora e Mestre em Estudos de Literatura pela linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Especialista em Literatura Contemporânea pelo Centro Universitário UniDomBosco. Sua pesquisa se concentra em estudos sobre Midialidade, Intermialidade e Convergências, especialmente em temáticas que envolvem Literatura, Cinema e Videogames. Suas publicações versão sobre as dimensionalidades midiáticas e a estruturação das interações e das narrativas. Também tem publicações nas áreas de literatura fantástica, mitológica, pós-colonial, atea e epistolar. Parte de sua produção pode ser acessada pelo link: <https://ufrgs.academia.edu/LisYanaMartinez>

Lúcia Sá Rebello é doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Docente Titular do Instituto de Letras da UFRGS. Professora dos cursos de graduação em Letras e do Programa de Pós-graduação em Letras da UFRGS. Atua na linha de pesquisa Teoria, crítica e comparatismo. Sua pesquisa atual, “Processos e diálogos da literatura: passagens, intertextos, traduções, adaptações e remediações”, conta com bolsista de IC, seis doutorandos e dois mestrands desenvolvendo seus trabalhos junto ao projeto.

Ricardo Cortez Lopes ingressou na Universidade Federal do Rio Grande do Sul no primeiro semestre do ano de 2007. Em 2011 ingressou no Núcleo de Estudos da Religião no primeiro semestre. Atualmente encontra-se pesquisando na área de Sociologia (Mestrado), com relação às moralidades religiosas e ateias no ambiente universitário. Possui pesquisas na área de Sociologia da Moral (morais atea e religiosa), Teorias da Secularização, Ateísmo, Movimento Social Ateu, Modernidade, Pós-Modernidade, Teoria Sociológica, Teoria do Conhecimento e Pensamento Político-Religioso. Interessa-se também pela área de Ensino de Sociologia, na qual atua na condição de professor, com experiência em nível básico e em nível superior. Parte de sua produção pode ser acessada pelo link <https://ufrgs.academia.edu/RicardoLopes>. E-mail: rshicardo@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0168878682156505>.

