

06
~
ABUSÕES
volume06 ano04

SUMÁRIO

EDITORIAL	03
APRESENTAÇÃO DO NÚMERO	05
O MODO FANTÁSTICO EM O HOBBIT – (RE)FLUXOS CINEMA/LITERATURA	09
“METZINGERSTEIN” DE POE NA GRANDE TELA	37
O CERRO DOS ENFORCADOS (1954), DE FERNANDO GARCIA: UM FILME FANTÁSTICO?	72
NÓS SOMOS JOHN MALKOVICH	100
O REAL E SEUS TRUQUES: O EFEITO FANTÁSTICO EM THE PRESTIGE, DE CHRISTOPHER NOLAN	134
POE’S BIOPICS: REPRESENTATIONS OF THE AUTHOR IN D.W. GRIFFITH’S EDGAR ALLEN POE AND JAMES MCTEIGUE’S THE RAVEN	163
IMAGENS SUSSURRANTES: CINEMA DE FLUXO E TEMPO MÍTICO EM HISTÓRIAS QUE SÓ EXISTEM QUANDO LEMBRADAS	182
MIGUEL MIGUEL: O FANTÁSTICO TRADUZIDO PARA O CINEMA	210
CINEMA RETROFUTURISTA E STEAMPUNK: POSSÍVEIS ORIGENS DE UM SUBGÊNERO LITERÁRIO	237
A QUEDA DAS CASAS DE EDGAR ALLAN POE E DE ROGER CORMAN NA LITERATURA E NO CINEMA B-SIDE	276

CARTOGRAFIAS PARA A FICÇÃO CIENTÍFICA MUNDIAL: CINEMA E LITERATURA. ALFREDO SUPPIA (ORG.). 2015	316
DAVID LYNCH, MULTIARTISTA. DANIEL SERRAVALLE DE SÁ E MARCIO MARKENDORF (ORG.). 2017	343
HISTORIA DE LO FANTÁSTICO EN LA CULTURA ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA (1900-2015).DAVID ROAS (ORG.) 2017	355
O FANTÁSTICO: PROCEDIMENTOS DE CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM H.P. LOVECRAFT. FILIPE FURTADO. 2017	389
O FANTÁSTICO NO CINEMA. SONHOS E MEDOS DO TERCEIRO MILÊNIO	401
O HORROR NO CINEMA DO TERCEIRO MILÊNIO: UM DIÁLOGO COM IRÈNE BESSIÈRE.....	419

EDITORIAL

As artes da abusão: dos erros de percepção, das coisas que se tomam por outras, das ilusões e dos enganos; da crença no fantástico e das superstições; dos feitiços, dos encantamentos e dos malefícios. Foi em torno dessa hoje exótica palavra que nasceu a Abusões, revista dedicada às ficções que transitam nas franjas do real, um projeto que é fruto da parceria entre dois Grupos de Pesquisa certificados pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) junto ao Diretório de Grupos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), o Nós do Insólito: Vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica e o Estudos do Gótico.

O vigor desse campo de estudos nas universidades brasileiras é atestado pelo surgimento e consolidação, nos últimos anos, de vários grupos de pesquisa a ele dedicados, como o Vertentes do Fantástico na Literatura (UNESP), o Espacialidades Artísticas (UFU), o Língua e literatura: interdisciplinaridade e docência (UNIFESP) e o Narrativa e insólito (UFU), todos reunidos, juntamente com nossos dois grupos da UERJ, no GT da Associação Nacional de Pós-graduações e Pesquisa em Letras e Linguística Vertentes do Insólito Ficcional.

Dessas inúmeras e labirínticas intersecções e tangências entre o insólito, o gótico, o fantástico, o medo, o estranho, o maravilhoso, o horror, a fantasia, o sobrenatural, vêm os artigos que dão corpo à publicação. Interessa veicular os resultados de pesquisas dessa vasta rede de estudos, seja como um instrumento de divulgação, seja como um ambiente crítico, capaz de integrar trabalhos individuais em projetos coletivos.

Abusões é uma publicação semestral, hospedada no Portal de Publicações Eletrônicas da UERJ, e tem por finalidade a divulgação de artigos, resenhas, entrevistas e fontes documentais relevantes para os estudos do Gótico, do Fantástico e do Insólito. A revista publica textos em Português, Espanhol, Francês, Italiano, Inglês e Alemão, de autoria de pesquisadores e professores doutores ou doutorandos em coautoria com seus orientadores.

Editores Gerentes

Flavio García (UERJ)

Líder do GP Nós do Insólito: Vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica

Júlio França (UERJ)

Líder do GP Estudos do Gótico

APRESENTAÇÃO DO NÚMERO

Aparecido Rossi
Claudio Zanini
Marcio Markendorf

Para este número da *Abusões*, o tema proposto para abordagens teóricas foi o modo como a produção audiovisual consolida suas *visões* do gótico, do insólito e do fantástico. O termo ‘visão’ aqui empregado carrega intencionalmente uma característica plurissignificativa provocadora, visto que a) remete à natureza dramática do audiovisual e sua natureza mista, a de arte espacial e temporal; b) explora o modo como a arte ficcional constitui *uma* visão da realidade, abordagem despreocupada com a tradição do reconhecimento mimético; e c) alude aos espectros, aparições e outras fantasmagorias típicas das três expressões narrativas elencadas para debate. O que acabamos por reunir no volume é um conjunto bastante variado de posições argumentativas debruçadas sobre alguns objetos já consagrados, e outros pouco conhecidos do público.

Em *O modo fantástico em “O Hobbit” – (re)fluxos cinema/literatura* os autores Vítor Castelões Gama, Werbson dos Santos Silva e Wiliam Alves Biserra se debruçam sobre aspectos comparativos entre a icônica obra de J. R. R. Tolkien e a dirigida por Peter Jackson, mensurando os aspectos fantásticos em ambas as criações.

De autoria de Maria da Luz Alves Pereira, *“Metzengerstein” de Poe na grande tela* faz uma leitura das opções fantásticas convocadas

pela adaptação realizada pelo diretor Roger Vadim para o antológico conto de Edgar Allan Poe – média-metragem que integra o projeto audiovisual *Histórias extraordinárias* (*Histoires extraordinaires*, 1968), em companhia de Federico Fellini e Louis Malle.

“O cerro dos enforcados” (1954), de Fernando Garcia: um filme fantástico?, escrito por Jean Carlos Carniel Luciene em coautoria com Marie Pavanelo, problematiza a natureza do filme português que dá título ao artigo, uma adaptação cinematográfica do conto *O defunto*, de Eça de Queirós.

Vinicius Lucas de Souza e Aparecido Donizete Rossi abordam em seu artigo *Nós somos John Malkovich* a presença do inquietante freudiano no filme *Quero Ser John Malkovich*, o qual se articula a partir do duplo que, de acordo com a tese defendida pelos autores, torna-se múltiplo.

O artigo *O real e seus truques: o efeito fantástico em “The prestige”, de Christopher Nolan* convoca o universo da prestidigitação para explorar as fronteiras do real e do ilusório, algo que recebe uma dimensão sobrenatural ou um efeito fantástico no ato mágico da cena. Roteirizado por Christopher Nolan e Jonathan Nolan, o filme é a versão cinematográfica do romance *The prestige*, do britânico Christopher Priest.

Poe’s biopics: representations of the author in D.W. Griffith’s Edgar Allen Poe and James McTeigue’s The Raven, de Amanda Leonardi de Oliveira e Elaine Indrusiak, debate a cinebiografia do célebre contista e poeta estadunidense, cuja vida e obra são objeto de três artigos neste número da revista, o que evidencia a importância e a multiplicidade da obra de Poe para o gótico, o insólito e o fantástico.

Projeto textual de Fabrício Basílio Pacheco da Silva e Maurício de Bragança, *Imagens sussurrantes: cinema de fluxo e tempo mítico em “Histórias que só existem quando lembradas”* enfoca a coprodução entre Brasil, Argentina e França, capitaneada pela diretora Júlia Murat. O enfoque desta vez recai na confluência entre registro, tempo e memória, algo que toma como aparato “fantástico” o dispositivo fotográfico, muito especialmente as *pinholes* da protagonista do filme, a mochileira Rita.

Em “*Miguel Miguel*”: *o fantástico traduzido para o cinema*, Wellingson Valente dos Reis, José Guilherme de Oliveira Castro e Lucilinda Ribeiro Teixeira apostam nas bases teóricas da intermidialidade, intersemiótica e intertextualidade para analisar o processo de tradução da obra de cunho fantástico *Miguel Miguel*, de Haroldo Maranhão, para o filme homônimo dirigido por Roger Elarrat.

Jayme Soares Chaves, autor de *Cinema retrofuturista e steampunk: possíveis origens de um subgênero literário*, propõe interessantes viagens no tempo ao articular presentes, passados e futuros em sua análise do *steampunk*, variante do *cyberpunk* cujo ápice se deu entre as décadas de 1980 e 1990.

A queda das casas de Edgar Allan Poe e de Roger Corman na literatura e no cinema b-side, de Auricélio Soares Fernandes e Luiz Antonio Mousinho Magalhães, retoma um dos mais célebres contos de Poe através da versão dirigida por Roger Corman em 1960, cujo título em português é *O Solar Maldito*.

A seção de resenhas conta com textos que enfocam quatro obras publicadas em 2017. São elas: *Cartografias para a ficção*

científica mundial cinema e literatura (organizado por Alfredo Suppia), *David Lynch, multiartista* (organizado por Daniel Serravalle de Sá e Marcio Markendorf), *Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015)*, de autoria de David Roas, e *O fantástico: procedimentos de construção narrativa em H. P. Lovecraft*, de Filipe Furtado.

O número 6 da *Abusões* também traz uma seção inédita, chamada *Tradução e diálogo*. A tradução está presente em *O fantástico no cinema. Sonhos e medos do terceiro milênio*, artigo oriundo de conferência proferida em 2005 por Irène Bessièrre e traduzido para o espanhol por Marcela Santero. Tal versão originou a tradução em português aqui publicada, de autoria de Flavio García e Ana Cristina dos Santos. Já o artigo de Claudio Vescia Zanini, intitulado *O horror no cinema do terceiro milênio: um diálogo com Irène Bessièrre*, retoma o texto da francesa através de conexões, olhares diversos, concordâncias e discordâncias, além de uma necessária atualização do corpus de análise.

Esperamos que este número da revista *Abusões* contribua para o crescimento da discussão e para o desenvolvimento de novas e necessárias reflexões acerca do insólito, do fantástico e do gótico.

01

**O MODO FANTÁSTICO EM *O HOBBIT* –
(RE)FLUXOS CINEMA/LITERATURA¹**

Vítor Castelões Gama (UnB)

Werbson dos Santos Silva (UnB)

William Alves Biserra (UnB)

*Recebido em 05 fev 2018.**Aprovado em 14 mai 2018.*

Vítor Castelões Gama é Doutorando em Literatura e Práticas Sociais na Universidade de Brasília, UnB. Produção bibliográfica: *“Riqueza, caos e forma: O pensamento Lukacsiano em estágio embrionário”* e *“Laurence Sterne e Luiz Ruffato: Convergências/Divergências”*, ambos relacionando a obra do escritor irlandês com outras artes. Participante dos grupos de pesquisa Literatura e Psicologia e LiterArtes. Interessado no diálogo interartes, estudos bibliográficos, literatura fantástica e ficção científica. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7956839039592328>. E-mail: vitorcasteloesgama@Hotmail.com

Werbson dos Santos Silva é Mestrando em Literatura e Práticas Sociais na Universidade de Brasília, UnB. Produção bibliográfica: *“Diálogo fantástico entre J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis: uma subcriação a partir do sagrado”* e *“Teopoética: uma aproximação entre C. S. Lewis e J. R. R. Tolkien”*. Participante dos grupos de pesquisa Literatura e Psicologia e Literatura e Religiosidades. Interessado no diálogo literatura comparada, literatura e religião, literatura fantástica, romance histórico. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2652336503781346>. E-mail: werbson.calin@gmail.com

1 Título do artigo em inglês: “THE FANTASTIC MODE IN THE HOBBIT - (RE)FLUX CINEMA/LITERATURE”

William Alves Biserra é Pós-doutor em Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG. Professor adjunto de Literaturas de Língua Inglesa na Universidade de Brasília, UnB. É docente-orientador do programa de Pós-graduação em Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília. Produção Bibliográfica: *“Escritores e línguas: o crítico aprendiz, o aprendiz crítico: ensaios de crítica literária (literatura inglesa, estadunidense, francesa, brasileira e portuguesa) e filologia.”* e *“Shakespeare: 400 anos de legado”*. Líder do grupo de pesquisa Literatura e Psicologia e Literatura e Sagrado. Interessado em pesquisas relativas à psicanálise e literatura, literatura e religião e literaturas anglófonas. CV_Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4449251240105403>. E-mail: wiliamalvesbiserra@gmail.com

Resumo: No encontro e desencontro das linguagens cinematográfica e literária, geralmente, gera-se uma tensão, às vezes, nem sempre simples de ser resolvida — por exemplo, a fidelidade ao original. Tendo isso em mente, o presente artigo procura fomentar esta discussão a partir da adaptação fílmica do livro *O Hobbit*, do escritor J. R. R. Tolkien. O objetivo é perceber como essa tensão se desenrola, especialmente, com relação às definições de literatura fantástica, caracterizada como um gênero literário, na acepção de Tzvetan Todorov e David Roas, ou como Modo Poético, na definição de Remo Ceserani e Marisa Martins Gama-Khalil.

Palavras-Chave: Tolkien; Hobbit; Cinema; Adaptação.

Abstract: In the encounter and mismatch of the cinematographic and literary languages, usually, a tension is generated, sometimes not always simple to be solved — for example, fidelity to the original. With this in mind, the present article seeks to foster this discussion from the film adaptation of the book *The Hobbit* by the writer J. R. R. Tolkien. The aim is

to understand how this tension unfolds, especially with respect to the definitions of fantastic literature, characterized as a literary genre in the sense of Tzvetan Todorov and David Roas, or as Poetic Mode, in the definition of Remo Ceserani and Marisa Martins Gama-Khalil.

Keywords: Tolkien; Hobbit; Cinema; Adaptation.

Nenhuma receita simples para histórias infantis
vai lhe dar criaturas tão enraizadas em sua própria
terra e histórias como aquelas que o professor
Tolkien – que obviamente sabe muito sobre elas
do que precisa para esta fábula.
C.S Lewis

Desde os primórdios da sétima arte, o cinema e a literatura estiveram unidos. O diretor D. W. Griffith (1875-1948) – apontado como aquele que teria desenvolvido a linguagem cinematográfica – reconhecia como uma de suas maiores influências, o escritor Charles Dickens. Apesar do elo entre cinema e literatura, é inegável que esse diálogo interartes pode se tornar tenso e agonístico, sobretudo quando o assunto é a fidelidade da adaptação. André Bazin (1991, p.81), ao retratar a evolução da linguagem cinematográfica, assegura que as evoluções técnicas proporcionaram ao diretor poder escrever “diretamente em cinema”. Dessa forma, “o cineasta não é somente o concorrente do pintor e do dramaturgo, mas se iguala, enfim, ao romancista”. Com efeito, “o cinema entrou insensivelmente na época do roteiro” (BAZIN, 1991, p.103). Por seu lado, Robert Stam refere-se à associação da literatura e do cinema reiterando que a lealdade estrita não seria algo desejável ao script cinematográfico. Para ele,

a passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável. (STAM, 2008, p.20)

No caso da obra de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, foram não menos do que cinco adaptações fílmicas, a primeira em 1978, poucos anos depois da morte do autor, que era notadamente contrário às adaptações². Esse desagrado está explícito em uma carta datada de junho de 1958 endereçada ao agente literário Forrest J. Ackerman; nela, Tolkien comenta sobre um script do cineasta Morton Grady Zimmerman. Ele assevera que, se levado a efeito essa produção cinematográfica, as pessoas poderiam não gostar de suas críticas devido ao tratamento descuidado com a sua obra.

Os cânones da arte narrativa em qualquer mídia não podem ser completamente diferentes; e o fracasso de filmes ruins com frequência está precisamente no exagero e na intrusão de material injustificado que se deve à não-percepção de onde o núcleo do original se situa. (TOLKIEN, *Apud* CARPENTER, 2006, p.258. Carta 210)

Depreendem-se a partir desse excerto duas conclusões importantes. A primeira delas é que Tolkien capta a mudança que estava em curso na época: os roteiros cinematográficos que modificavam o original, talvez numa tentativa de mostrar certa independência. Além disso, mostra de modo bastante claro o que

2 Usamos o conceito de adaptação em um nível amplo, compreendendo tanto transposições de uma mídia a outra, combinações e referências.

pensa o autor sobre a problemática da adaptação, especialmente, porque Tolkien não gostaria de ter acréscimos em sua obra, posto que em sua teoria literária *Sobre histórias de fadas* (TOLKIEN, 2010), expõe como a arte fantástica é mais bem expressa pelas palavras. Tolkien (1892-1973) é um escritor que aos poucos vem se tornando tema de pesquisas no meio acadêmico brasileiro. A notoriedade mundial veio com a publicação da trilogia de *O Senhor dos Anéis* em 1954 e 1955. Todavia, esse não foi seu primeiro lançamento. Em 1937, publicou um livro infanto-juvenil – *O Hobbit*, iniciador da saga do anel. Flieger (2002) ao dar algumas explicações da razão de se ler a produção literária tolkieniana – Tolkien intitulou-a de *Legendarium* –, afirma que ela pode ser feita em busca de alívio e divertimento, bem como mediadora de uma poderosa tentativa de apreensão dos paradoxos e das ansiedades às quais o homem envolve-se em sua vida.

Tem havido um crescente interesse pelo gênero literário fantástico e esse entusiasmo está relacionado, em grande medida, com os escritos desse autor, posto que foi o seu *Legendarium* que recolocou o gênero fantástico novamente em evidência. Ele figura na lista dos mais vendidos do século XX³. Além disso, numa pesquisa feita em 1996 pela livraria londrina Waterstone's em conjunto com uma emissora de TV – *Channel 4* – para escolherem os 100 livros mais marcantes e influentes do século XX, *O Senhor dos Anéis* foi ganhador. Seu outro livro, *O Hobbit*, figura na 19ª posição nessa mesma eleição⁴. Essas pesquisas refletem a popularidade e o alcance que o gênero fantástico obteve depois das publicações desse autor,

3 Disponível em <<http://www.listchallenges.com/101-best-selling-books-of-all-time>> Acesso em 26/08/2017.

4 Disponível em <<http://www.wesselenyi.com/top100books.htm>> Acesso em 26/10/2017.

que conseguiu endereçar os anseios e captar o *zeitgeist* da época. Rosa Silvia López (2004) lembra que os anos 1960 são marcados por movimentos contraculturais, havia uma revolta deliberada contra o sistema político vigente.

No início do século XX, o universo das artes sofreu grandes convulsões com os avanços tecnológicos, os quais possibilitaram a reprodução em grande escala dos produtos a serem comercializados, inclusive obras de arte poderiam chegar ao grande público: a massa. Temos aí, o pleno desenvolvimento da chamada “cultura de massa” e da “indústria cultural”. Na década de 1960, movimentos de vanguarda e da assim chamada ‘guerrilha cultural’ [...] surgem com uma força renovada, principalmente pelo descompasso em que o mundo inteiro ficou após a absurda perplexidade gerada pelo lançamento da bomba atômica sobre Hiroshima e Nagasaki. (LÓPEZ, 2004, p.23)

López se harmoniza com White (2013) quando este evidencia que a transformação propiciada pelo advento da era tecnológica causou um *boom* na ficção científica e literatura fantástica. Além disso, White assegura que houve uma separação entre esses gêneros também nesse período, uma vez que a fantasia não ambientava suas narrativas em mundos futurísticos e tecnológicos, mas produziam mundos alternativos muitas vezes distantes da realidade.

Em termos de popularidade global, o gênero fantástico é hoje um dos mais importantes, mas quando Tolkien começou a escrever, a “ficção fantástica” (ou os “romances épicos”, como é chamada por alguns) estava muito à margem e era sempre incluída entre as obras seminais de ficção científica. (WHITE, 2013, p.87)

Exatamente no período da contracultura assinalado por López, a ficção científica ganhou espaço na indústria cinematográfica, posto que havia o desejo de representar uma realidade alternativa à estabelecida e fomentados por uma acentuada evolução nas técnicas de efeitos especiais. Este fato é sinalizado por Bazin:

Até por volta de 1938, o cinema (em preto-e-branco) esteve em constante progresso. Progresso técnico, em primeiro lugar (iluminação artificial, emulsão pancromática, *travelling*, som) e, por conseguinte, enriquecimento dos meios de expressão (primeiro plano, montagem, montagem paralela, montagem rápida, elipse, reenquadramento, etc.). (1991, p.103)

Com isso, a publicação recente de *O Senhor dos Anéis* (1954-1955) cumpria com louvor o anseio assinalado por López; porquanto, ao fundamentar a ficção fantástica, a obra de Tolkien abria a possibilidade de uma realidade alternativa no interior de uma narrativa fantástica acontecida em um tempo longínquo. Logo, em virtude da ascensão mundial de Tolkien, a visita do agente literário Forrest J. Ackerman — um entusiasta da ficção científica e criador do termo *sci-fi* — para lhe apresentar a proposta de transformar seu livro em filme a partir do roteiro de M. G. Zimmerman não foi injustificada. Recentemente (2017), as discussões quanto à adaptação da obra tolkieniana foram reacendidas com o interesse demonstrado pela empresa *Amazon* em realizar uma série televisiva baseada em *O Senhor dos Anéis*.

Neste artigo focamos na trilogia baseada em *O Hobbit*, respectivamente: *O Hobbit: Uma jornada inesperada* (2012); *O Hobbit: A desolação de Smaug* (2013); *O Hobbit: A batalha dos cinco exércitos* (2014), dirigidos por Peter Jackson. Nosso

objetivo é cotejar a adaptação realizada pelos filmes e o que estes significariam para a apreciação crítica dessas obras. Para levar a termo esse propósito, é útil pensar no fantástico e seus elementos constituintes. Portanto, como a obra de Tolkien se encaixaria nesse espectro? Essa não é uma pergunta tão simples de ser respondida dado que o trabalho de se ordenar as múltiplas formas nas quais a narrativa fantástica pode apresentar os elementos insólitos em seu enredo exige dificuldades. Inicialmente, o fantástico pode ser estudado a partir de duas correntes: a daqueles que o consideram como gênero, e a daqueles que o consideram como modo.

Os primeiros empenham-se em eleger e agrupar um corpus de narrativas fantásticas em gêneros. Com isso, estipulam o fantástico como um gênero fechado, sendo, portanto, mais restritivo, uma vez que seu nascimento e sua natureza podem ser situados historicamente. Diante disso, os limites são estabelecidos pela diferenciação a outros gêneros para que o fantástico possa ser constituído e deles se destacar. O segundo entende o fantástico como um modo poético, ou seja, não se limita no tempo ou espaço, pois se manifesta por meio dos diversos gêneros literários ao longo de diferentes épocas. Em outras palavras, essa corrente articula-se pela semelhança mais do que pela diferença.

Apesar das diferenças existentes entre quase todas as abordagens [...] verifica-se que elas concordam por completo num ponto, pelo menos: qualquer narrativa fantástica encena invariavelmente fenômenos ou seres inexplicáveis e, na aparência, sobrenaturais. (FURTADO, 1980, p.19)

Diante do exposto, em qual dessas correntes pode-se situar o *Legendarium* tolkieniano? Se ele for analisado em conformidade

com a corrente do gênero, ele não pertenceria ao fantástico. Um dos grandes proponentes dessa corrente foi Tzvetan Todorov. Com seu estudo *Introdução à literatura fantástica*, publicado em 1970, obteve-se um estudo mais detalhado e consistente das características formais do fantástico. Isso, consequentemente, fez com que o fantástico ganhasse a devida importância, visto que seu trabalho trouxe “uma perspectiva teórica que agrupou formas similares de trabalho com o sobrenatural e apartou essas formas de outras, com características dissonantes” (GAMA-KHALIL, 2013, p.19). Todorov colocava o gênero fantástico entre dois outros, o estranho e o maravilhoso. A classificação se daria em consequência da posição adotada frente a um acontecimento dentro da narrativa. Preliminarmente, se esse acontecimento fosse explicado utilizando-se parâmetros naturais e científicos, os quais os aproximariam da realidade no tempo e espaço, esse seria o gênero estranho. De outra forma, se o acontecimento fosse elucidado admitindo-se a existência de novas leis da natureza, ter-se-ia o gênero maravilhoso. Já o gênero fantástico, deveria atender três condições básicas; dentre essas, duas seriam necessárias e uma apenas desejada.

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente sentida por um personagem; desta forma, o papel de leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação se encontra representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante

que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação 'poética'. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenchem as três condições. (TODOROV, 2017, p.38-39)

Com efeito, dentro dessa corrente, o *Legendarium* tolkieniano seria classificado em relação a um gênero que Todorov chama de fantástico-maravilhoso ou então ao maravilhoso puro, porquanto não preencheria uma característica essencial ao gênero fantástico: a hesitação. O gênero maravilhoso conteria histórias que “se apresentam como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 2017, p.58). David Roas, com algumas ressalvas, também crê que a hesitação é um elemento típico do fantástico, portanto, a ausência de hesitação da parte tolkieniana lhe privaria da classificação do fantástico e tenderia para a literatura maravilhosa (ROAS, 2014, p.33).

O lugar em que transcorrem as ações de *O senhor dos anéis* não tem nada a ver com o funcionamento físico do nosso mundo, do que se deduz que nada do que ali aconteça pode ser sentido como ameaçador para a estabilidade de nossa realidade. Porque, em última instância não é nossa realidade, e sim um mundo autônomo, independente dela. O leitor do romance de Tolkien se sabe diante de um mundo absolutamente irreal, onde tudo é admissível, e onde, portanto, não existe possibilidade de transgressão. (ROAS, 2014, p.44-45)

O mesmo autor (ROAS, 2014, p.51) ressalta que a participação ativa do leitor é essencial ao fantástico em razão de estabelecer um

diferente tipo de pacto ficcional, que se equilibra entre a realidade e a ficção. Por isso, ambos os teóricos advogam pela hesitação. Porém, como esse posicionamento se compatibiliza com a leitura particularizada que Tolkien faz da tese da “suspensão voluntária da descrença” proposta por Coleridge, uma vez que também se trata de um pacto ficcional, mas em direções opostas? Tolkien, em sua teoria literária (2010, p.44), ressalta que a hesitação “[...] não parece ser uma boa descrição do que acontece” na literatura fantástica. Para tentar dar uma resposta satisfatória a essa questão há de se pensar em seu *Legendarium* pela corrente do Modo, que entretém um ponto de vista mais amplo. Júlio Cortázar, escritor argentino de literatura fantástica, deu a seguinte entrevista sobre a obra de Todorov:

não fiquei satisfeito com o imenso esforço que Todorov fez em L'introduction au Fantastique. O livro pode até ser útil como instrumento de trabalho, mas terminada a leitura, o meu sentimento de fantástico não havia sido explicado, o autor não encontra uma solução. (CORTÁZAR, *Apud* BERMEJO, 2002, p.36)

Não foi somente Cortázar quem ficou insatisfeito com essa corrente. Jorge Luis Borges — outro escritor argentino excepcional e leitor de Tolkien — afirma que “os romances realistas começaram a ser elaborados nos princípios do século XIX, enquanto todas as literaturas começaram com relatos fantásticos” (BORGES, *Apud* RODRIGUES, 2016). Cristiana Pires (2006) é uma das defensoras do fantástico como um Modo e, portanto, empreende uma investigação histórica dele. Para ela, o fantástico é um modo poético encontrado em diversas manifestações em diversos gêneros literários.

Assim, na Antiguidade greco-romana, egípcia e oriental, vimos que o **fantástico se traduz num ambiente feérico**, em que o herói empreende façanhas extraordinárias contra o mal, metaforizado em seres dotados de poderes, sobre-humanos como os gigantes, os dragões, os feiticeiros, contando com o auxílio das entidades divinas para o restabelecimento do bem [...]. No que respeita a panorama literário europeu da época anterior às cruzadas, observou-se que a **literatura fantástica evidencia a riqueza do fabuloso imaginário da cultura céltica, à qual se deve a figura da fada, que conquista um lugar de primazia até aos finais do século XVIII**. Outra fonte, igualmente importante, é a matéria da **Bretanha sobre as aventuras do lendário rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda, que se mantêm em voga praticamente até à fase final da idade média**. Em ambos os casos persiste a dicotomia bem/mal, plasmada na luta incansável dos protagonistas pela preservação dos valores ético-morais. (PIRES, 2006, p.113-114 - grifo nosso)

É tomando esse “fantástico como ambiente feérico” que Tolkien desenvolve suas obras, isto é, num ambiente totalmente pré-moderno — contudo, conectado com nossa história real. Inclusive sua escolha de classificar seus escritos como conto de fadas se dá em razão de que um conto de fadas, necessariamente, não precisava falar sobre fadas, mas sim do *Faërie*, “o reino ou estado no qual as fadas existem” (TOLKIEN, *Árvore e folha*, 2017, p.9). Logo, os personagens desse Reino não se restringiriam a fadas, elfos, duendes, dragões, mas a todo um panorama que lhe fundamenta e dá vida. O que Tolkien propõe é um mundo em que esses seres fantásticos existiam, tendo perdido sua importância com o advento da Era dos Homens. Contudo, eles

ficaram no imaginário desses homens. Em vista disso, contrapondo-se à ideia apresentada por Roas de que o mundo escrito por Tolkien não tem nada a ver com o nosso, a ideia apresentada por Kyrmse a demole. “O mundo onde se passa é chamado de ‘Terra-média’, porém este nada mais é que nosso próprio mundo, num passado remotíssimo” (KYRMSE, 2003, p.9).

Nesse sentido, ao tratar do aspecto da hesitação, a teoria literária tolkieniana (TOLKIEN, 2017, p.14) exige que seus escritos sejam apresentados como “verdadeiros”. Por conseguinte, há clara distinção entre Tolkien e Todorov. Para o segundo, a dúvida na narrativa é ponto principal para uma ficção fantástica ser bem sucedida. Para o primeiro, se houver a incerteza, a narrativa caiu em completo descrédito e precisa-se “suspender a descrença” para tentar se encontrar valores na narrativa fantástica. Portanto, Tolkien redefine a ideia proposta por Coleridge, a suspensão voluntária da descrença que se pauta na decisão do leitor em não desacreditar o cenário em que está sendo colocado. Embora ele saiba que a história foi inventada, a aceita como verdade pelo bem da própria história. Isto significa que o espectador está disposto a aceitar as limitações que lhe são apresentadas, sacrificando o realismo ou plausibilidade da situação em proveito do entretenimento.

Para Tolkien, o que ocorre na leitura é a Crença Secundária quando há o verdadeiro Encantamento deste mundo criado. Em razão disso, apesar de os escritores terem carta branca para subverter as leis da natureza, incluindo as leis da física, a coerência interna, constância e consistência das regras estabelecidas para estes mundos devem ser seguidas. Em sua concepção, a arte cria o Mundo Secundário, ou melhor, o mundo imaginado. Portanto, não

há hesitação se o que é contado é real ou não. As sentenças, as frases constroem um mundo. Um espaço interpretativo que deixa o texto vívido. Em outras palavras, a imaginação faz seu trabalho.

Esse estado mental tem sido chamado de “suspensão voluntária da incredulidade”. Mas isso não me parece ser uma boa descrição do que acontece. O que acontece de fato é que o criador da narrativa demonstra ser um “subcriador” bem-sucedido. Ele concebe um Mundo Secundário no qual nossa mente pode entrar. Dentro dele, o que ele relata é “verdade”: está de acordo com as leis daquele mundo. Portanto, acreditamos enquanto estamos, por assim dizer, do lado de dentro. No momento em que surge a incredulidade, o encanto se rompe; a magia, ou melhor a arte, fracassou. Então estamos outra vez no Mundo Primário, olhando de fora o pequeno Mundo Secundário malsucedido. Se formos obrigados a ficar, por benevolência ou circunstância, então a incredulidade precisa ser suspensa (ou abafada), do contrário será intolerável ouvir e olhar. Mas essa suspensão da incredulidade é um substituto da coisa genuína, um subterfúgio que usamos quando nos deixamos levar por uma brincadeira ou um faz de conta, ou quando tentamos (mais ou menos voluntariamente) descobrir alguma virtude na obra de arte que fracassou para nós. (TOLKIEN, Sobre histórias de fadas, 2010, p.43-44)

A definição do fantástico como gênero, claramente tem seu valor e permite observar muitas obras satisfatoriamente. Em outras, lhes impedem movimentação. Como ressaltado, o fantástico como modo possui a vantagem de ser mais fluido. Remo Ceserani distingue características relativas ao modo: 1) posição de relevo dos procedimentos narrativos no próprio corpo da

narração; 2) a narração em primeira pessoa; 3) um forte interesse pela capacidade projetiva e criativa da linguagem; 4) envolvimento do leitor: surpresa, terror, humor; 5) passagem de limite e de fronteira; 6) o objeto mediador; 7) as elipses; 8) a teatralidade; 9) a figuratividade; 10) o detalhe (2006, *passim*).

Essa concepção abrange mais o preconizado por Tolkien e, de maneira resumida, podemos dizer que as características de 1, 3 e 4 correspondem à relação esperada com o leitor e o que de fato realiza o escritor com sua subcriação, pois envolve o leitor que se vê no mundo subcriado em conjunto com o autor. As características 2, 5 e 6 também podem ser observadas em *O Hobbit*. Apesar, de a obra ser narrada principalmente em terceira pessoa, há momentos que o foco narrativo muda para primeira pessoa, também, o jogo entre limites e fronteiras é o principal motivo da obra, com um ritmo realizado pelos contrastes. Visível já no título do capítulo 4 do livro: “Montanha Acima, Montanha Adentro”. Também são frequentes os objetos mediadores, estes que agem como sinais de realidade e são instrumentos que corroboram a narrativa (mapas, figuras). Dessa forma, o livro pode ser frutiferamente analisado com relação ao modo fantástico, mais do que como gênero.

Considerando esta discussão, perguntamos como se dá a passagem do livro para o cinema? Deve-se notar, primeiramente, que uma adaptação não tem a obrigação de ser fiel à obra inspiradora. Diferente não significa inferior, tampouco, superior. Apenas que devem ser vistas de outras formas, entretanto:

Não há muito sentido em apenas insistir que um filme é um filme, adaptado ou não de uma fonte literária, e que este último não tem nenhuma

importância quando se trata de nossa resposta ao filme. O fato é que os espectadores simplesmente estão interessados em como os cineastas têm lidado com os negócios e a arte de transpor de um meio para outro - e que essa transposição e os processos envolvidos constituem um fenômeno de interesse contínuo para um grande número de pessoas. (MCFARLANE, 2007, p.18 - tradução nossa)⁵

Portanto, a maneira como se transpõe uma narrativa literária também importa, mas não apenas por um critério de fidelidade. Afinal, é mais importante entender as especificidades de cada meio, ou perceber uma nova perspectiva sobre sua obra favorita. Dessa forma, no início do primeiro filme observa-se uma diferença importante: a inserção da figura do narrador e de outra relação autor/espectador. Bilbo é representado como um estereótipo de escritor e imediatamente descobrimos que este está escrevendo suas memórias, informação que só seria descoberta pelo leitor ao ler *O Senhor dos Anéis*. Os 14 minutos iniciais do primeiro filme servem para introduzir este discurso memorialístico e imprimir a sugestão que Bilbo é o narrador, e que tudo que vemos foi ele quem escreveu. A que propósito serve esta mudança?

No livro, o distanciamento realizado pelo narrador, que não se deixa identificar, demonstra uma credibilidade, como um discurso legitimado, corroborada ainda mais pela ânsia documental. Voto de confiança que também poderia ser levado ao narrador em primeira pessoa do filme, mas, cuja voz é minada desde o início. Antes dos

5 No original: *There is not much point in merely insisting that a film is a film, whether or not it is adapted from a literary source, and that the latter is of no consequence when it comes to our response to the film. The fact is that filmgoers simply are interested in how filmmakers have gone about the business and art of transposition from one medium to another – and that this transposition and the processes involved constitute a phenomenon of continuing interest to large numbers of people.*

cinco minutos de metragem, há uma cena da escritura do passado e a sugestão de uma estilização, o tom memorialístico é patente. Ainda mais contundente é o comentário metatextual sobre o ato criativo aos 10 minutos, quando Bilbo diz: “Distante, em outro canto do mundo dragões eram somente faz de conta. Um pequeno truque conjurado por magos no solstício de verão” (HOBBIT, 2012, tradução nossa)⁶. Ao passo que no livro contam-se histórias e não “faz-de-conta”.

Pouco tempo depois outra cena denuncia. Bilbo estava narrando a história da queda dos anões e o desejo de vingança que nutriam, mas, aos 11 minutos, quando o plano retorna ao narrador, vê-se o personagem esboçando um sorriso fugidio, uma micro expressão discrepante com o que se narrava até então. Expressão esta, que aqueles que se dizem escritores percebem como um prazer antecipando em imaginar a reação do leitor. Afinal, estaria ele sorrindo da destruição que Smaug causou, do destino que acometera os anões, ou estava sorrindo de felicidade por uma frase bem escrita? É neste momento que Bilbo — com a aparição de Frodo — esconde a obra incompleta, talvez com medo que o sobrinho veja os artifícios da licença poética.

Aos 18 minutos de metragem, a discrepância entre o narrado e o visto se estabelece mais uma vez. O jovem Bilbo já sabia o desejo de Gandalf em levá-lo para uma aventura e esta situação atemorizava-o. Com medo da própria sombra, o narrador enquanto andava em uma feira confunde um homem, que carregava um saco, com Gandalf, mais especificamente por uma semelhança com o chapéu. O espectador do filme percebe o engano de Bilbo

6 Cabe ressaltar que esta e as falas subsequentes são transcrições do filme. No original: *Far away, in another corner of the world dragons were only a matter of make believe. A party trick conjured by wizards at midsummer's eve.*

imediatamente, pois não é a visão dele que observamos, uma vez que o ângulo de filmagem não deixa dúvidas de que não era o mago cinzento. Este efeito é realizado por meio de uma técnica de filmagem conhecida como *eye-trace*, que se refere ao processo de metrificar os posicionamentos dos olhos para conferir como a visão do espectador se movimenta entre um plano e outro. O objetivo desta técnica é saber como direcionar o olhar do espectador para a informação mais importante na tela. Portanto, se olharmos para os personagens conversando no lado direito, ao mudar a imagem, nosso olhar continuará inicialmente nesta direção e se deslocará para o ponto focal da ação.

No filme, o *eye-trace* é realizado primeiramente quando Bilbo e Worrywort conversam no lado esquerdo da tela. Para criar expectativa, Bilbo pergunta: “Por acaso viu um mago perambulando pela região?” (HOBBIT, 2012, tradução nossa).⁷ A câmera centraliza em Worrywort, que responde de uma maneira familiar a todos que alguma vez na vida assistiram Pernalonga. “Um sujeito alto, barba cinzenta e longa, de chapéu pontudo?” (HOBBIT, 2012, tradução nossa).⁸ É neste momento que a vista se desloca para o lado direito, de onde aparece um saco cinza emulando o chapéu de Gandalf. Com o olhar ainda neste canto da tela, vemos claramente que há um hobbit carregando este saco. Porém, Bilbo não vê dessa forma, e desloca-se para o lado esquerdo. Worrywort retoma ao plano e dá uma das respostas clássicas de Pernalonga. “Não posso dizer que vi” (HOBBIT, 2012, tradução nossa).⁹ Repetimos, esta situação não é vista pela visão periférica, o que nos faria compartilhar da surpresa

7 No original: *Now, I don't suppose you've seen a wizard wandering around these parts.*

8 No original: *Tall fella, Long Gray Beard, Pointy Hat?*

9 No original: *Can't say I have.*

de Bilbo, ao contrário é realizada de maneira que descredita a visão subjetiva do narrador. Pode-se dizer que desde o início da trilogia haverá um jogo entre o realismo e hesitação que pode ser observado pela mudança nos focos narrativos e a verossimilhança interna.

Em uma análise fílmica é essencial observar alguns parâmetros para entender a relação do filme com sua história. Nesta trilogia, a direção de Peter Jackson joga cuidadosamente com questões de perspectiva, escala e movimento dos planos. De maneira geral, é possível dizer que a posição de filmagem dos planos é realizada “por cima dos ombros”, o que serve para ressaltar sempre a presença dos atores nas imagens e distanciar o espectador de uma identificação com a visão da câmera, logo, com a visão de algum personagem ou narrador.

Entretanto, há duas vezes em que o foco narrativo é modificado e exerce uma função estrutural. A primeira delas é quando, Gandalf após convidar Bilbo para a aventura, tem seu convite recusado. Neste momento, o mago deixa uma marcação na porta. Passa de um plano a outro, no qual Bilbo está na segurança de sua casa, é neste momento que Gandalf aparece observando pela janela e a perspectiva modifica-se para o ponto de vista de Bilbo. A segunda vez ocorre na fuga dos protagonistas em barris de Mirkwood e, por um breve momento, o plano muda para a primeira pessoa, novamente na perspectiva de Bilbo, como se estivesse se afogando. A câmera utilizada também é modificada para uma de uso específico em esportes radicais e filmagens de ação. A inadequação é perceptível pela qualidade inferior da imagem, mesmo em um plano tão curto. Nestes momentos a escala e os ângulos diferem-se consideravelmente do resto dos

filmes. Na fuga, a perspectiva de Bilbo é retomada para compensar a negligência que sofrera no decorrer da narrativa, uma vez que se privilegiou Gandalf e Thorin durante o segundo filme inteiro, restando ao narrador um papel passivo.

Portanto, a mudança do foco de visão serviu a dois propósitos: para que lembremos quem é o narrador da história e para desestabilizá-lo ao representar esta visão como destoante, seja pela imagem de pior qualidade que sugeriria uma visão e memória falha, ou por subjetivá-la. Isto é, quando no primeiro filme, Gandalf aparece de supetão em um primeiríssimo plano, escurecido e visto de baixo para cima, ou seja, eivado pelo medo. O volume da trilha sonora também aumenta marcadamente, para assustar.

É igualmente importante a questão da verossimilhança narrativa. Há momentos em que a adaptação aparenta seguir a visão de Tolkien ao incluir objetos mediadores. O mapa aparece em alguns planos do filme e o gigantesco contrato assinado pela companhia de Thorin é construído minuciosamente para a película. Além do mais é legalmente válido pela legislação americana. Há uma submissão à realidade externa. Entretanto, em outros momentos o filme não busca manter uma coerência interna com inconsistências gritantes. O fato é que este filme está inserido em todo um espectro mercantil da obra tolkieniana, que se retroalimentam.

Um filme como O Senhor dos Anéis é tanto ponto de partida quanto produto final de adaptação: apenas um ponto de referência em uma matriz de relações intertextuais criada pela promoção-cruzada

sinérgica. Videogames, novelas gráficas e literárias, trilhas sonoras, múltiplas versões e edições para DVD, prequels, sequências e franquias. (HUNTER, 2007, p.154 - tradução nossa)¹⁰

Talvez partindo dos videogames que transformam Legolas em um personagem muito forte, o filme toma uma decisão infame e muito criticada: garantir poderes antigravidade para Legolas, personagem que nem aparece no livro inspirador. A crítica realizada não é tanto à inclusão deste personagem no filme, afinal, é um dos favoritos dos fãs, mas ao impossível momento em sua luta contra Bolg.

Novamente, indo contra a consciência interna há também o instrumento de narrativa *deus ex machina* injustificados — como quando no terceiro filme, três bodes de batalha estão parados no meio da guerra à espera dos protagonistas —, ambos os momentos que retiram o espectador de sua imersão e os leva a questionar as convenções fílmicas. Ainda característico é o diálogo referencial que também chama atenção à artificialidade, por exemplo, quando no final de *O Hobbit: a batalha dos cinco exércitos*, cenas do filme *A sociedade do Anel* são reutilizadas.

Podemos perceber como o filme busca exagerar um aspecto fantástico. É indicativa a mudança da técnica de filmagem, do enquadramento, pois enquanto a trilogia que Peter Jackson gravou para *O Senhor dos Anéis* se utilizava da “perspectiva forçada” para gravar os hobbits ao lado dos humanos, consideravelmente maiores, esta nova trilogia se utiliza de efeitos gráficos especiais

10 No original: *A film like The Lord of the Rings is a starting place as much as an end product of adaptation: just one reference point in a matrix of intertextual relations created by synergic cross-promotion. Video games, graphic and literary novelizations, CD soundtracks, multiple Director's Cuts and DVD versions, prequels, sequels, and franchises.*

(CGI). Uma mudança no FPS também demonstra isso, pois no lugar 24 FPS, o mais comum no cinema uma vez que garante um *motion-blur* parecido com a realidade ou ao menos não agressivo, foi filmado em 48 FPS¹¹. Esta decisão foi realizada para que a imagem ficasse mais “clara”, de modo que a ação do filme não aparentasse estar tão borrada, isto porque haveria muito movimento ao mesmo tempo, em um mesmo plano. Além do mais, também permitiria uma melhor visualização nos cinemas 3D. Porém, no afã de conseguir essa realidade, o contrário foi feito, já que a sensação é de um esmagador amontoamento visual. Isto quando é possível ver o filme em condições ideais, pois *O Hobbit* “se tornou o primeiro sucesso de bilheteria a ser lançado em 48 FPS, embora uma minoria de cinemas estivesse equipada para essa velocidade. O estúdio teve que fornecê-lo em várias combinações de formatos de 3D, 48 FPS, 24” (THOMPSON, 2014, p.527 - tradução nossa)¹².

A escolha em situar o filme no fantástico pode ser observada também em algumas mudanças de enredo na adaptação. A questão do anel de Sauron, no livro, é tratada de forma corriqueira, pois os anéis de poder não eram tão raros. Portanto, quando Bilbo consegue pegar o anel de Gollum, ele não tem problemas em partilhar a informação com seus companheiros. Assim, no capítulo VIII (Moscas e Aranhas), Bilbo após salvar os anões, tem de se explicar. “Mas logo começaram a fazer perguntas. Exigiam detalhadamente explicado todo o negócio do desaparecimento,

11 FPS ou *Frames per second*: Quadros por Segundo — Uma medida de cadência de um dispositivo audiovisual; *Motion Blur* — O efeito em que uma imagem registrada em alta velocidade se torna borrada, desfocada.

12 No original: *Became the first theatrical feature successfully released in 48 fps, though a minority of theaters were equipped for that speed. The studio had to supply it in various format combinations of 3D, 48 FPS, 24.*

e o achado no anel interessou-os tanto que por alguns instantes esqueceram seus problemas” (TOLKIEN, 2014, p.160). Finalmente, após esse ato de bravura, começaram a respeitar o hobbit, pois saber que ele possuía um anel mágico não era empecilho algum para crer em sua coragem.

Em comparação, no filme há uma atmosfera de suspense o tempo todo. Quando Gandalf percebe Bilbo escondendo o anel no bolso, e os outros anões o interpelam asperamente sobre a fuga da montanha dos orcs, o mago muda de assunto como se partilhassem um segredo escuso ou como se temesse o que os anões fariam se soubessem do anel. Esse e outros momentos se assemelham ao que Todorov chamou de “hesitação representada no interior da obra”, as dúvidas e o suspense são mantidos pelo máximo de tempo possível com o objetivo de aumentar a importância do poder do anel na narrativa.

Dadas essas diferenças é possível observar que o livro é mais satisfatoriamente lido com relação ao modo fantástico e o filme com relação ao gênero. Apesar de todos os defeitos, a sugestão de subjetividade na narração é uma adição interessante à história, e não é isenta de tradição. A mesma escolha em modificar as formas, do modo para o gênero, foi realizada no filme *O Mágico de Oz*, ao colocar Dorothy claramente sonhando com o reino de Oz.

Parece que é comum para a indústria cinematográfica, ao buscar o público adulto, crer que estes procuram sempre a hesitação como critério estético e não uma imersão e divertimento. Mais além, a escolha dos efeitos especiais pode dar liberdade à imaginação para os diretores e atores. Mas, quando má realizada, perde-se a

liberdade do espectador. Pensa-se que a experiência do cinema é sempre passiva. Entretanto, por outro lado, filmes que imergem o espectador em seu mundo são idolatrados, e *fanfics* são escritas, uma vez que o espectador quer viver nesse mundo e expandir o que vira nos filmes.¹³ Em nossa opinião, Peter Jackson acertou na primeira trilogia, mas errou nesta. Os primeiros filmes permitiam esse vislumbre, justamente por que neles o modo fantástico é mais forte, como nos livros.

Afinal, a representação de um filme pode influenciar a imaginação. Quanto diálogo entre outras artes se realizou com a representação do olho de Sauron, na primeira trilogia? Em *O Hobbit*, Peter Jackson admitiu o erro ao representar Sauron daquela maneira e corrigiu a aparência, transformando-o na aparição negra no formato de uma pupila, condizente com o livro, mas era tarde demais, pois esta visão espalhou-se no imaginário dos espectadores.

Quando você lê um romance antes, você forma uma imagem mental pessoal do mundo fictício e quando você lê uma HQ antes, você constrói uma ideia visual cinética daquilo. Qualquer adaptação fílmica tem de lidar com essas primeiras interpretações e imagens pessoais. (LEFÈVRE, 2012, p.191)

Esta tensão presente entre livro e filme é a mesma que os fãs sentem diante da adaptação de sua obra favorita, algo natural. O medo é de que na transmutação de linguagens o encanto da obra se perca. Colbert esclarece que este temor é fácil de compreender, pois “uma montanha criada por computação gráfica pode criar um ambiente excelente para uma história, mas não pode explicar grandes ideias como a imortalidade ou o destino” (2002, p.7-8),

13 *Fanfic*: Termo derivado de *Fan-Fiction*, ou seja, a narrativa escrita e divulgada por fãs.

apesar de que na época do pré-lançamento de *A sociedade do Anel* descobriu-se que os fãs, “embora estivessem ansiosos com os filmes, estavam dispostos a ver mudanças e esperavam pelos filmes como uma maneira de continuar a experiência dos livros e validar sua devoção a eles” (HUNTER, 2007, p.157, tradução nossa)¹⁴. Para McFarlane é um equívoco dizer:

Que o filme faz menos exigências à imaginação do que um livro. Este tipo de pensamento é baseado — erroneamente, na minha opinião — na crença de que chegar a um acordo com uma narrativa contínua envolvendo um conjunto de personagens operando em um determinado tempo e lugar impõe um maior esforço por parte do leitor do que do espectador. Está tudo ali, expoentes dessa visão dirão, lá em cima na tela, deixando pouco para nós termos que trabalhar, enquanto na página temos que “traduzir” aquelas linhas de marcas pretas que constituem palavras, frases, cláusulas e sentenças em imagens mentais. Ao realizar este “trabalho”, mais de nossos recursos intelectuais e emocionais serão necessariamente colocados em ação, e — talvez haja um toque de puritanismo aqui — o próprio esforço requerido será bom para nós. (2007, p.16)¹⁵

14 No original: *Although they were anxious about the films, they were willing to see changes and looked forward to the films as a way of continuing the experience of the books and validating their devotion to them.*

15 No original: *that film makes fewer demands on the imagination than a book does. This kind of thinking is based – erroneously, in my view – on the belief that coming to terms with a continuous narrative involving a set of characters operating in a given time and place enjoins a greater effort on the part of the reader than it does on that of the viewer. There it all is, exponents of this view will say, up there on the screen, leaving little for us to have to work on, whereas on the page we have to “translate” those lines of black marks that constitute words, phrases, clauses and sentences into conceptual images. In carrying out this “work,” more of our intellectual and emotional resources will necessarily be called into play, and – there is perhaps a touch of Puritanism here – the very effort required will be good for us.*

Em todo caso, os filmes podem oferecer ao leitor uma nova perspectiva da obra, e esclarecer pontos que ficaram obscuros. Logo, as adaptações, ainda que contestadas, são muito bem-vindas. Porém, a tensão sentida é de outra natureza. No primeiro filme:

The Lord of the Rings is a sequential character-driven quest narrative (albeit a quest to dispose of rather than discover something); it is filmed in a style of unemphatic realism in which the staggering special effects are subordinated to the needs of the story; and the plot resolution, while exhausting, at length achieves the resounding closure of “The End”. (HUNTER, 2007, p.163)

Não é que o leitor tenha menos trabalho em *O Hobbit*, pois ele o tem, especialmente, em resolver toda a hesitação e de conectar as relações intertextuais. A tensão está presente na escolha da forma utilizada na narrativa, isto é, causada a partir da mudança entre o fantástico como modo (aliado à crença secundária) para o gênero (com a hesitação). E entender o motivo para esta escolha é importante tanto para a apreciação do espectador, quanto para descobrir os movimentos da crítica e criação literárias.

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André (1991). *O Cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense.
- BERMEJO, Ernesto Gonzalez (2002). *Conversas com Cortázar*. Luís Carlos Cabral (Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- CARPENTER, Humphrey (2006). *As cartas de J.R.R. Tolkien*. Curitiba: Arte e Letra.
- CESERANI, Remo (2006). *O fantástico*. Nilton Cezar Tridapalli (Trad.). Curitiba: Ed. UFPR.
- COLBERT, David (2002). *O mundo mágico do Senhor dos Anéis: mitos, lendas e histórias fascinantes*. Rio de Janeiro: Sextante.

FLIEGER, Verlyn (2002). *Splintered light: Logos and Language in Tolkien's World*. Edição Kindle. Ed. Ohio: The Kent State University Press.

FURTADO, Filipe (1980). *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins (2013). *A literatura fantástica: gênero ou modo? Terra Roxa e Outras Terras: Revista de Estudos Literários*. Londrina, 26, 18-31, dez.

HUNTER, I. Q. (2007) "Post-classical fantasy cinema: The Lord of the Rings". In: CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda (Orgs.) *The Cambridge Companion to Literature on Screen*. Cambridge [UK]: Cambridge University Press.

KYRMSE, Ronald (2003). *Explicando Tolkien*. São Paulo: Martins Fontes.

LEFÈVRE, Pascal (2012). "Ontologias visuais incompatíveis?: A adaptação problemática de imagens desenhadas". In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Vol.2. Belo Horizonte: Rona Editora; FALE/UFGM.

LÓPEZ, Rosa Sílvia (2004). *O Senhor dos Anéis e Tolkien: o poder mágico das palavras*. São Paulo: Devir.

JACKSON, Peter (2012). *O HOBBIT: Uma jornada inesperada*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures. Filme (169 min), Título original: The Hobbit: An unexpected journey.

PIRES, Cristiana Sofia Monteiro dos Santos (2006). *Modo fantástico e A jangada de pedra de José Saramago*. Coimbra: Edições Ecopy.

ROAS, David (2014). *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Julián Fuks (Trad.). São Paulo: Editora Unesp.

RODRIGUES, Selma Calazans (2016). *O Fantástico*. São Paulo: Ática.

STAM, Robert (2008). *A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFGM.

TODOROV, Tzvetan (2017). *Introdução à literatura fantástica*. Maria Clara Correa Castello (Trad.). 4.ed. São Paulo: Perspectiva.

TOLKIEN, J. R. R. (2010). *Sobre histórias de fadas*. 2.ed. São Paulo: Conrad.

_____ (2014). *O Hobbit*. 8.ed. São Paulo: Martins Fontes.

_____ (2017). *Árvore e folha*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.

THOMPSON, Kristin (2014). "Film Adaptations: Theatrical and Television Versions". In: LEE, Stuart D. (Org.) *A Companion to J.R.R Tolkien*. West Sussex: John Wiley & Sons.

WHITE, Michael (2013). *O senhor da fantasia*. Rio de Janeiro: Darkside.

02

“METZINGERSTEIN” DE POE NA GRANDE TELA

Maria da Luz Alves Pereira (CMCG)

*Recebido em 11 fev 2018.
Aprovado em 08 mai 2018.*

Maria da Luz Alves Pereira é Doutora é em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) e docente em Língua Inglesa no Colégio Militar de Campo Grande (CMCG). Como pesquisadora, atua principalmente nos seguintes temas: tradução, adaptação, intermedialidade, cinema, gótico e dialogismo. Com ativa produção, vale destacar algumas publicações em periódicos: “Toby Dammit a partir do olhar de Fellini”, em *Todas as Letras* (2017), “O moderno e o contemporâneo: relações dialógicas entre Poe e Vilela”, em *Acta Scientiarum. Language and Culture* (Impresso) (2015) e “O retrato oval a partir do olhar de Poly Bernatene” em *SOLETRAS* (2012). Atualmente, é integrante do grupo de pesquisa “Estudos da Intermedialidade: teorias e ensino”, sob a coordenação da profª Drª Aurora Gedra Ruiz Alvarez. Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4239403U1>. E-mail: daluz_alves@hotmail.com

Resumo: Muito se tem discutido acerca do Gótico, principalmente sobre as razões que fazem desse gênero uma manifestação cultural plenamente adaptável e renovável, que perdura por séculos. Diante do exposto, o presente artigo visa discutir o Gótico e suas principais estratégias de representação. Para desenvolver essa discussão, realiza-se a análise

do conto “Metzengerstein”, de Edgar Allan Poe, e da adaptação fílmica homônima, dirigida por Roger Vadim. O referencial teórico recai sobre estudos literários que abarcam a temática proposta, incluindo nomes como Fred Botting, David Punter, H. P. Lovecraft, Stephen King, Wolfgang Kayser e Victor Hugo.

Palavras-chave: Cinema; Conto; Grotesco; Horror; Terror.

Abstract: A lot has been discussed about the Gothic, especially on the reasons that make the genre a totally adaptable and renewable cultural manifestation, which lasts for centuries. In view of the above, this article aims to discuss the Gothic and its main strategies of representation. To develop this discussion, it analyzes the short story “Metzengerstein” by Edgar Allan Poe and the homonymous film adaptation directed by Roger Vadim. The theoretical reference is based on literary studies that cover the proposed theme, including names such as Fred Botting, David Punter, H. P. Lovecraft, Stephen King, Wolfgang Kayser and Victor Hugo.

Keywords: Cinema; Grotesque; Horror; Short story; Terror.

Se em muitas das minhas produções o terror tem
sido a tese,
afirmo que não é o terror da Alemanha, mas da alma,
— eu deduzi este terror de sua fonte legítima,
e exotei-o a seus resultados legítimos.¹
(Edgar Allan Poe)²

Escritor americano, que embora tenha lutado para deixar um legado como poeta, Edgar Allan Poe (1809-49) ficou mais conhecido por ser um grande contador de histórias de terror, de mistério e de

1 If in many of my productions terror has been the thesis, I maintain that terror is not of Germany, but of the soul, — that I have deduced this terror only from its legitimate source, and urged it only to its legitimate results.

2 Todas as traduções deste trabalho são de nossa autoria. Para realizar tal tarefa, procuramos nos manter mais próximos do texto fonte, visando restituir o seu sentido, mesmo que para isso, em alguns casos, fosse necessário recorrer a uma tradução literal.

morte. Nesse campo, iniciou sua carreira literária com a publicação de *Tamerlane and other poems* (1827) e “Metzengerstein” (1832), a sua primeira experiência na prosa. Nessas obras, ele já dava sinais de sua veia gótica, mostrando a sua predileção pelo horror natural, pelos estados mentais obsessivos e pela investigação dos extremos da natureza humana, tendendo a uma inquestionável influência no desenvolvimento da vertente do Gótico psicológico, distinguindo sua ficção do horror sobrenatural presente em Walpole, Lee, Radcliffe, Schiller ou Lewis. Seus contos policiais ou histórias de detetive, como as conhecemos agora, assim como suas experiências com a ficção científica, são de fato resultado de seu “goticismo experimental”³ (FISHER, 2009, p.71), que o encaminhou para um Gótico que era só seu.

Para melhor situar Poe nesse cenário, este artigo propõe uma leitura do conto “Metzengerstein” e do segmento⁴ homônimo. Esse média-metragem, dirigido por Roger Vadim (1928-2000), é parte integrante do filme franco-italiano *Histoires extraordinaires*, em cores, com 121 minutos de duração, produzido por *Cocinor*, *Les Films Marceau* e *Produzioni Europee Associati* (PEA), lançado em 17 de maio de 1968, na França. Estamos utilizando a edição brasileira *Histórias extraordinárias* (2003).

Considerando que um embasamento a respeito do Gótico nos dá alicerce para a construção da análise proposta, iniciamos com uma reflexão acerca do termo, que inclui um exame do seu uso nos séculos XVIII, XIX e XX. Em seguida, possibilitamos uma discussão

3 Experimental Gothicism.

4 Para designar cada uma das três partes (médias-metragens) do filme, Don G. Smith (2003) utiliza o termo “segmento”. Seguindo seus passos, adotamos a mesma terminologia e, de maneira similar, usamos itálico quando se refere ao filme e aspas com relação ao segmento.

sobre suas principais estratégias de representação, o terror, o horror e o grotesco, como recursos de sua expressão. A fundamentação teórica desta seção é amparada por estudiosos da área como H. P. Lovecraft (2007), Stephen King (1983), Wolfgang Kayser (2003) e Victor Hugo (2010) entre outros.

Afinal, o que é o Gótico? Quais as origens e as características desse gênero relativamente novo, se comparado aos clássicos, que remontam à Antiguidade Clássica e perduram até hoje, exercendo influências culturais nas mais diversas manifestações artísticas? Segundo o *Etymology Dictionary*, o termo Gótico diz respeito aos Godos, povo germânico que viveu na Europa Oriental por volta dos anos 100d.C., e vem a significar “bárbaro”, “rude” e “cruel”. Conforme o *Dictionary of literature* (1995, p. 92-93), o romance gótico é

um tipo de romance que foi muito popular no final do século XVIII, combinando elementos do sobrenatural, macabro ou fantástico, frequentes nos ambientes selvagens de Radcliffe, por exemplo, abadias em ruínas e castelos antigos. Os heróis e/ou heroínas, quer medievais ou modernos, em sua maioria falam uma linguagem formal, curiosamente em desacordo (para o leitor moderno) com as situações deploráveis em que se encontram. *O castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, e *Os mistérios de Udolfo* (1794), de Ann Radcliffe, estão entre os mais conhecidos exemplos do gênero.⁵

5 A type of novel that was enormously popular in the late 18th century, combining elements of the supernatural, macabre or fantastic, often in wildly Radcliffe settings, e.g. ruined abbeys or ancient castles. The heroes and/or heroines, whether medieval or modern, for the most part speak in a formal, stilted language curiously at odds (for the modern reader) with the appalling situations they find themselves in. Horace Walpole's *The castle of Otranto* (1764) and Ann Radcliffe's *The mysteries of Udolpho* (1794) are among the best-known examples of the genre.

Outra opinião é ainda oportuna. Jerrold E. Hogle (2011, 2011, p. 02) escreve que

uma história gótica geralmente ocorre (pelo menos por algum tempo) em um espaço arcaico ou aparentemente arcaico — seja um castelo, um palácio afastado, uma abadia, uma vasta prisão, uma cripta subterrânea, um cemitério, uma fronteira ou ilha primitiva, um casarão ou teatro antigos, uma cidade envelhecida ou submundo urbano, um armazém, uma fábrica, um laboratório ou edifício público decadentes, ou alguma nova recriação de um local ultrapassado, como um escritório com arquivos antigos, uma nave espacial obsoleta, ou uma memória de computador.⁶

Privilegiando uma abordagem histórica, a definição do dicionário aponta para a popularidade da literatura gótica nos fins do século XVIII indicando *O castelo de Otranto* de Horace Walpole (1717-97), como o primeiro romance gótico, publicado em 1764. Ambas as concepções ressaltam a categoria espacial como uma importante característica da narrativa gótica. Enquanto a primeira é específica, restringindo esses espaços a castelos e casarões antigos, a segunda faz um apanhado mais abrangente dos mesmos, abarcando desde o clássico castelo medieval até ambientes modernos, como naves em desuso ou recintos cibernéticos.

Essa inconstância reflete a imprecisão dominante em torno da expressão. Em consonância com os entendimentos anteriores, E. J.

6 a Gothic tale usually takes place (at least some of the time) in an antiquated or seemingly antiquated space — be it a castle, a foreign palace, an abbey, a vast prison, a subterranean crypt, a graveyard, a primeval frontier or island, a large old house or theatre, an aging city or urban underworld, a decaying storehouse, factory, laboratory, public building, or some new recreation of an older venue, such as an office with old filing cabinets, an overworked spaceship, or a computer memory.

Clery (2011) indica que nessa época o Gótico significava qualquer coisa velha, fora de moda, vigorando a visão de que a era gótica foi um tempo de barbarismo, superstição e anarquia, percorrendo um período que vai do século V depois de Cristo, quando os invasores visigodos precipitaram a queda do Império Romano até a Renascença e a restauração da era clássica. No contexto britânico, estendeu-se até a reforma no século XVI.

Essa constatação nos leva a crer que ainda no século XIX, o Gótico está associado à ideia de estilo de arte medieval, de objeto obsoleto e, portanto, os escritores não queriam ter as suas ficções a ela vinculadas. O próprio Poe teve a recepção de suas obras avariadas por ter suas narrativas ligadas a cenários arcaicos e ambientes noturnos. Benjamin Fisher (2002) escreve que ao começar a atrair atenção por volta de 1835, publicando suas histórias macabras no *Southern Literary Messenger*, os críticos teciam notas negativas a respeito de seu “germanismo” (o que hoje chamamos de Gótico) e lamentavam o desperdício de seu talento, apontando a sua ficção como antiquada, sem erudição e bom gosto.

Não obstante, Poe não se rende aos comentários e fala explicitamente para si mesmo e implicitamente para muitos outros escritores góticos, quando no “Prefácio” de sua coleção de contos, *Tales of the grotesque and arabesque* (1840), rebate as acusações dirigidas a ele. Sua declaração, tomada como epígrafe deste artigo, além de conter a sua defesa, é expressão da ideia que ele tem do próprio estilo ao afirmar que o seu terror não é o da Alemanha, mas da “alma”. A sua segurança é tamanha que chega a afrontar os críticos, desafiando-os a reconhecer em qualquer dos contos ali publicados características da referida espécie de “germanismo”

que ele chama “pseudo-horror” (POE, 1996, p.129). Analisando o teor de seu pronunciamento, Fisher (2009, p.67) diz que, em outras palavras, “Poe explorava o terror onde ele se originava e funcionava: na mente. Sua mente assombrada revela muito mais arte do que fazem outros góticos em suas histórias, onde o pilar é uma emoção pura no nível do intestino”.⁷ A categorização de obras desse período como góticas como conhecemos hoje, incluindo as de Poe, data do século seguinte. Clery (2011, p.21) atesta que “o ‘romance gótico’ é, assim, especialmente, uma cunhagem do século XX”.⁸

Para podermos vislumbrar a transposição do goticismo de Poe em linguagem cinematográfica, examinemos as principais estratégias de representação do Gótico, iniciando pelo terror. Estudando o horror sobrenatural na literatura, Lovecraft (2007) concebe que o terror nasce da capacidade de imaginação, e que o seu efeito (realização) no espectador ou leitor requer dele uma capacidade de distanciamento da vida cotidiana, ou seja, é necessário que esse receptor esteja livre dos eventos ordinários e consiga se isolar do mundo externo, emergindo nesse recinto restrito do macabro espectral.

Por isso, as histórias de costume que trazem acontecimentos diários com relatos comuns são sempre do agrado e tem boa recepção junto ao público, não correndo risco os produtores e editores que investem nesse tipo de produto, pois o lucro é garantido. Essa circunstância é justificada pelo fato de que, não tendo um caráter nada em particular, não necessitando de um distanciamento, essas

7 Poe explored terror where it originated and functioned: in the mind. His haunted minds reveal far more art than do those in many another gothic tale where the mainstay is a thrill at sheer gut level.

8 The ‘Gothic novel’ is thus mostly a twentieth-century coinage.

produções estão mais próximas da natureza humana e não chocam. Pensando assim, como as histórias de terror e horror conseguem se manter atraentes e permanecer vivas? A resposta não é de todo incompreensível: há sempre alguém desejoso de fugir da rotina, com instinto de libertação da normalidade, propenso a se sujeitar a experimentar outras emoções que não as que lhe são familiares.

Discorrendo a respeito das emoções dos povos primitivos, Lovecraft (2007, p.13) diz que os primeiros instintos foram a sua resposta ao ambiente no qual viviam. Ele explica que, envolvendo os fenômenos cujas causas e efeitos eram compreendidos, estavam o prazer e a dor; e o medo e o pavor rodeavam aqueles para os quais não achavam explicação, levando a interpretações fabulosas. Dessas sensações, ele conclui que “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido”.

O medo não tem origem na vida adulta, como podem pensar alguns, mas na mais tenra idade, na infância, quando as crianças, como os primitivos, convivendo com o ambiente que as rodeia, têm a tendência a desenvolver medo daquilo que não lhes é familiar: o escuro, ficar sozinhas ou coisas e pessoas estranhas. Quando adultos, os homens tendem a superar esses traumas, porém movidos por impulsos hereditários, “sempre temerão ante a ideia dos mundos ocultos e insondáveis de existência singular” (LOVECRAFT, 2007, p.13).

Os escritores com grande imaginação se aproveitam dessa fragilidade humana e, nessa seara fértil, fazem brotar o que Lovecraft (2007, p.16) designa de “literatura do cósmico”, uma ficção que tem existido de modo vigoroso, impulsionando gerações

de escritores. Mesmo os mais avessos a esse estilo, em algum momento, tendem a produzir algo, mesmo que isoladamente, como forma de descarregar seus rompantes quiméricos. A essa criação do medo cósmico em seu sentido mais puro, ele denomina de “literatura de terror” cuja natureza assim se expressa:

uma certa atmosfera inexplicável e empolgante de pavor de forças externas desconhecidas precisa estar presente; e deve haver um indício, expresso com seriedade e dignidade condizentes com o tema, daquela mais terrível concepção do cérebro humano — uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis. (LOVECRAFT, 2007, p.17)

Com uma ligação muito forte às emoções primitivas, as histórias de terror são tão antigas quanto a imaginação humana. Por isso, Lovecraft (2007) acredita que o “terror cósmico” aparece como fonte de inspiração no folclore mais primitivo, sendo encontrados traços desse medo transcendental nas baladas, lendas e escritos antigos, passando pela literatura clássica até a era moderna, e diríamos até os dias atuais. A Idade Média, por exemplo, conhecida como a Era das Trevas, não precisou de muito esforço para deixar um grande legado nesse campo, com suas histórias de bruxas e demônios necrófagos. Lovecraft (2007) concorda que a história fantástica típica da literatura nasceu no século XVIII e que *O castelo de Otranto* (1764) serviu de inspiração para os criadores do terror cósmico, estimulando o crescimento de uma escola do Gótico. Todavia, na sua opinião, uma linhagem de verdadeiros representantes desse gênero só se estabelece no século XIX, começando com Poe.

Por ter mais que assassinatos secretos, ossos ensanguentados, ou vultos cobertos com lençóis arrastando correntes, a “literatura de terror” puro, no dizer de Lovecraft, distingue-se em essência do horror, do qual nos ocupamos agora. King (1983, p.25), autor consagrado pelas suas histórias de horror, sabe melhor que qualquer outro o que assusta o leitor. Para ele, as emoções de medo se dividem em três níveis: “o terror no topo, o horror abaixo dele, e mais abaixo de tudo, a golfada de repulsa”.⁹ Se por um lado, ele reconhece essas distinções por elas serem úteis na leitura de uma obra, por outro, prefere evitar preferências por uma em detrimento das outras, baseado na ideia de que o efeito de uma é, de alguma maneira, melhor do que o das outras. Ademais, ele concebe o terror como “*a mais refinada emoção*”¹⁰ (p.21 - grifos nossos) e o horror como uma “emoção do medo subjacente ao terror, uma emoção que é um pouco menos refinada, porque não é totalmente da mente. O horror também invoca uma reação física ao nos mostrar algo que está fisicamente errado”¹¹ (p.22).

Ele esclarece que se o escritor percebe que não vai ser capaz de aterrorizar (1º nível), tenta horrorizar (2º nível) e, se descobre que não vai conseguir horrorizar, apela para o horror explícito, repulsivo (3º nível). Quando pensa em terror, vem à sua mente o som contínuo do batimento cardíaco do velho em “The tell-tale heart” (1843), de Poe: “Era um som baixo, maçante, rápido — muito mais como um som que um relógio faz quando envolto em algodão.”¹² (p.559 -

9 Terror on top, horror below it, and lowest at all, the gag reflex of revulsion.

10 the finest emotion

11 Emotion of fear that underlies terror, an emotion which is slightly less fine, because it is not entirely of the mind. Horror also invites a physical reaction by showing us something which is physically wrong.

12 It was a low, dull, quick sound — much such a sound as a watch makes when enveloped in cotton.

grifos do autor).¹³ O efeito de terror é aí atingido na medida em que o leitor é levado a acreditar que o assassinato cometido por pura maldade é fruto da loucura do narrador e não de sua capacidade de cometer um ato perfeito em pleno vigor de sua sanidade. Já o horror lhe faz pensar no conto “Slime”, do livro *Nine horrors and a dream* (1958), de Joseph P. Brennan, no qual a coisa amorfa, porém concreta, envolve o corpo de um cachorro ganindo. Em suma, os dois gêneros têm certos laços ao lidarem com o mais básico das histórias do medo: segredos inconfessáveis e coisas não ditas.

Reconhecendo que não há tantas temáticas a serem seguidas, porque a esfera do sobrenatural é estreita e escassa diante do grande escopo da literatura em geral, King (1983) nomina o Vampiro, o Lobisomem, a Criatura Inominável e o Fantasma como as quatro personagens principais da narrativa de horror. Segundo ele, esse tipo de ficção retorna à tensão apolínea e dionisíaca existente em toda ficção de terror, ou seja, o mal convivendo com o bem. Desses quatro arquétipos, o fantasma é o mais potente, porque é a parte principal daquele complexo mítico que todos devem se banhar, e consegue adotar, no final, todas as motivações e, talvez até mesmo, a alma daqueles que os veem. Para os propósitos do romance de horror, o fantasma deve ser malvado e o que nos faz retomar o conflito dionisíaco-apolíneo.

Segundo King (1983, p.62-63), a ficção do medo pode ser dividida em três categorias: a) as que lidam com o “mal interior” (*The strange case of Dr. Jekyll and Mr Hyde*), resultante de um desejo próprio livre e consciente — uma decisão consciente de fazer o mal;

13 Todas as citações dos contos de Poe deste trabalho são retiradas de POE, Edgar Allan. *Poetry, tales, and selected essays*. New York: The Library of America, 1996a. Deste ponto em diante, limitar-nos-emos a indicar os números das páginas.

b) as que operam com o “mal exterior” (*Dracula*), em que o horror é predestinado, vindo de fora como o estrondo de um trovão; c) aquelas nas quais é impossível distinguir esses dois mundos (*Ghost Story*). Ele alerta que é exatamente esse mistério a respeito de onde está surgindo o mal que diferencia o bom do excelente e reconhece que na tentativa de reproduzir esse paradoxo, a maioria dos romances só consegue produzir uma confusão. Como exemplos dessa classe, cita *Lovers living, lovers dead* (1981), de Richard Lortz. Ilustrando a primeira categoria, mais uma vez, é tomado pela lembrança de Poe ao declarar que “talvez a melhor história de mal interior já escrita seja ‘O coração delator’, de Poe”¹⁴.

Na concepção de King (1983), o que a mente é capaz de imaginar, estimulada por si só, é o que faz a quintessência das histórias de terror ao passo que o horror se realiza com o que os olhos veem. Tanto que David Punter (2009, p.245) assegura que o horror nos pega pelo choque e surpresa e “está ‘na cara’, ao passo que o terror consiste numa certa retenção da ocorrência do medo”.¹⁵ Por isso, inclui mutilação de pessoas, possessões demoníacas, vampirismo, homens se transformando em lobisomens, necrofagia, sexo, violência, medo covarde, mortes gratuitas, sangue excessivo, entranhas e vísceras expostas, coisas gelatinosas e aracnídeas se espalhando de modo apelativo, cujo efeito é a repulsa e o principal objetivo é apavorar plateias. A escrita de Fred Botting (2009, p.192) corrobora essa configuração ao atestar que estando “ligado aos sentimentos de repulsa, nojo e repugnância, o horror induz a estados de tremor ou paralisia, à

14 Perhaps the best tale of inside evil ever written is Poe’s “The tell-tale heart”.

15 [It] is “in your face”, whereas terror consorts with a certain withholding of the occasion of fear.

perda de faculdades, particularmente, a consciência e a expressão, ou a impotência física e confusão mental.¹⁶

Assistindo a uma película de horror, o público geme, enquanto que diante de cenas de terror, os gritos são inevitáveis. King (1983) exemplifica essa assertiva dizendo que nas apavorantes cenas de *Alien* (1979), de Ridley Scott, a plateia parece mais propensa a gemer de repulsa do que de gritar de terror. Ao contrário dos filmes de terror que exigem um nível de refinamento, os de horror não são sofisticados, e são voltados para um público menos exigente que está continuamente disposto a dar uma olhada num gato morto, ou num corpo estrebuchando no chão, ou em qualquer coisa horrível que lhe faça quase golfar na sala do cinema.

Por intermédio do terror e horror, o Gótico alcança efeito, em grande escala, devido ao fato de estar ligado a outro modo de representação do qual não consegue se dissociar: o grotesco. Segundo Mikhail Bakhtin (2008), essa tendência oitocentista, como método de construção de imagens, procede de uma época muito antiga, levando-nos a crer que o fenômeno é mais antigo que o próprio nome.

O grotesco está presente em todos os povos, desde a mitologia e a arte arcaica, passando pela arte pré-histórica, dos gregos e romanos, até a época clássica, período em que foi excluído da arte oficial, mas continuou vivendo e desenvolvendo-se em certos domínios “inferiores” não cômicos. Essa tradição clássica não deu ao tipo de imagem grotesca uma denominação geral, reconhecendo-a pela teoria, nem lhe atribuiu um sentido preciso. Bakhtin (2008,

16 Bound up with feelings of revulsion, disgust and loathing, horror induces states of shuddering or paralysis, the loss of one's faculties, particularly consciousness and speech, or a general physical powerlessness and mental confusion.

p.28) reforça que “o florescimento do realismo grotesco é o sistema de imagens da cultura cômica popular da Idade Média e o seu apogeu é a literatura do Renascimento”.

O aparecimento do termo “grotesco” se dá nos fins do século XV, quando escavações em Roma, nos subterrâneos das Termas de Tito, encontram um tipo de pintura ornamental antiga até então desconhecido. Conforme o *Etymology dictionary*, recebeu o nome de *grottesca*, derivado do seu substantivo italiano *grotta* (gruta). Essa pintura era a representação de figuras fantásticas das formas vegetais, animais e humanas que se confundiam entre si, de modo que não se podiam distinguir fronteiras entre esses reinos. Na verdade, essas regiões limítrofes no grotesco eram superadas de maneira que o movimento das pinturas deixava de ser o de formas completamente acabadas. Havia um inacabamento da existência, expressa por uma liberdade e uma leveza excepcional da fantasia artística.

Inicialmente, o uso desse nome inédito, designando o que se acreditava ser um fenômeno novo, é restrito. E, por quase três séculos, a ampliação do vocábulo realizou-se muito lentamente, sem uma consciência teórica clara acerca da originalidade e da unidade do mundo grotesco. Bakhtin (2008) esclarece que uma compreensão mais profunda e ampla da palavra só aparece na segunda metade do século XVIII. Em 1788, o crítico alemão Flögel publica sua *História do cômico-grotesco*, em que não define nem delimita o termo, nem do ponto de vista histórico nem do ponto de vista sistemático. Ele qualifica de grotesco “tudo o que se aparta sensivelmente das regras estéticas correntes, tudo que contém um

elemento corporal e material nitidamente marcado e exagerado” (FLÖGEL, *Apud* BAKHTIN, 2008, p.31)¹⁷.

Hugo (1802-1885), no “Prefácio” ao seu *Cromwell* (2010, p.30), informa que “o grotesco antigo é tímido, e que procura sempre esconder-se. Sente-se que não está no seu terreno, porque não está na sua natureza. Dissimula-se o mais que pode”. Ele explica que alguns seres mitológicos são apenas disformes no seu aspecto exterior, sendo horrendos mais por seus atributos que por seus traços e, por vezes, a literatura antiga fazia esforço para disfarçar a deformidade. Ao contrário, entre os Modernos, o grotesco tem um enorme papel e está em toda parte, criando, de um lado, o disforme e o horrível e, de outro, o cômico e o bufo: “[...] é da fecunda união do tipo grotesco com o tipo sublime que nasce o gênio moderno, tão complexo, tão variado nas suas formas, tão inesgotável nas suas criações, e nisto bem oposto à uniforme simplicidade do gênio antigo”. A partir desse ponto de vista é que ele estabelece a radical e real diferença entre a literatura antiga e moderna, elegendo o grotesco como “a mais rica fonte que a natureza pode abrir à arte”.

Hugo reconhece que, apesar de ter suas ideias rebatidas pela crítica de seu tempo, o advento e o avanço do grotesco na era moderna é um aprendizado curioso e chega a sugerir que fosse feito um estudo mais extenso sobre o seu emprego nas artes. No século seguinte, Kayser (1906-1960), um pesquisador alemão não menos interessado nesse tópico, atende ao pedido do

17 Bakhtin não informa a referência da obra citada. Em nota de rodapé, faz o seguinte comentário sobre essa obra: O livro de Flögel foi reeditado em 1862, um pouco retocado e ampliado, em: Fr. W. Ebeling, *Flögel's Geschichte des Grotesk-Komischen (A história do cômico grotesco de Flögel)*. Leipzig, 1962.

ensaísta francês ao lançar uma densa pesquisa, o livro *O grotesco*. Discutindo o grotesco no Romantismo, Kayser (2003)¹⁸ atesta que é neste período que há as mais importantes exposições das ideias estéticas acerca desse estilo, de modo que o conceito passa por longas discussões e tende a avançar para o centro. Tendo por base as declarações de Friedrich Schlegel em uma resenha crítica de 1797, Kayser (2003) diz que o termo grotesco era empregado no mesmo sentido de arabesco e essa tendência não era corrente só na Alemanha, mas difundia-se entre os que se atreviam a conceituar o termo. De modo geral, o arabesco era tido como a forma mais antiga e primitiva de expressão da fantasia humana e era “usado inteiramente como sinônimo de ‘grotesco’” (KAYSER, 2003, p.55), apesar de relegado a um patamar inferior.

Ele comenta que Walter Scott (1771-1832), em 1827, em uma resenha das novelas de Hoffmann (1776-1822), acaba por dar uma definição desse estilo ao escrever que o grotesco na obra do escritor alemão se assemelhava em parte ao arabesco na pintura, por empregar monstros disformes, exhibir uma ilimitada fertilidade de fantasia e usar um exuberante contraste em todas as múltiplas e variadas formas. Kayser, fazendo uma leitura de algumas obras que lhes parecem grotescas, enumera muitos dos elementos que são essenciais nessas ficções:

a mescla do *heterogêneo*, a confusão, o fantástico, e é possível achar nelas [histórias grotescas] até mesmo algo como o *estranhamento* do mundo. Mas falta uma coisa: o caráter insondável, abismal, o interveniente horror em face das ordens em *fragmentação*. (2003, p.56 - grifos nossos)

18 A primeira edição deste livro é datada de 1957.

Partindo do exame de alguns contos de Poe, vemos que ele, conhecedor desses elementos, domina o gênero ao produzir cenas grotescas das mais elaboradas e tem consciência de sua eficácia como provocador de fortes impressões no leitor. Observa-se, ainda, que sabedor das ideias correntes, com muita perspicácia, ele as absorve, une às suas próprias concepções e consegue usar a seu modo as inesgotáveis possibilidades desse tipo de representação em suas criações.

Partindo do princípio que as formas literárias se mesclam, encontrando-se dificilmente puros os gêneros, é preciso verificar em que grau e em que condições o texto narrativo e o fílmico, eleitos como objetos de estudo deste artigo, possuem o terror, o horror e o grotesco como traços do gótico. Para proceder às análises, procuremos entender, primeiramente, o conto do qual é originário, iniciando com a sua fábula.

A narrativa do conto centra-se na rivalidade entre duas famílias de linhagem nobre: Berlifitzing e Metzengerstein. Wilhelm Von Berlifitzing é um velho conde de saúde fraca cuja vida é devotada à paixão aos cavalos e à caça. Frederick de Metzengerstein, um jovem barão, aos dezoito anos de idade, é o único herdeiro de volumosa fortuna. Após a perda prematura dos pais, ele passa a exibir um comportamento particularmente cruel, e tem os dias regados a orgias, atrocidades e mesquinhas. Certa noite, o estábulo do conde pega fogo e ele morre tentando salvar os animais. Os indícios levam a crer que o crime foi premeditado pelo barão. Na mesma noite, um estranho cavalo aparece no seu castelo, tomado por ele como propriedade. Desde então, o comportamento do jovem sofre sensível alteração, tornando-

se uma pessoa solitária cujo único companheiro é o cavalo. Em uma noite tempestuosa, após Metzengerstein acordar e sair cavalgando em direção à floresta, seu castelo pega fogo. Quando ele retorna, sem o domínio do animal, é guiado diretamente para as chamas abrasadoras. À morte do cavalo e do cavaleiro e à destruição do castelo se ergue uma nuvem de fumaça em forma de um enorme cavalo.

A opinião de Arthur Hobson Quinn (1998) a respeito desse conto é esclarecedora: “Já nesta primeira história a unidade de construção e de tom, a sugestão magistral do sobrenatural, a preservação do suspense e a manipulação do clímax — muitas das grandes qualidades de Poe — estão em ‘Metzengerstein’”¹⁹ (p.192). Lembrando que esse é o primeiro conto publicado por Poe, concordamos com Quinn, principalmente, se pensarmos que a “unidade de construção e de tom” está diretamente ligada ao “efeito” defendido por ele como o ponto de partida, a base da gênese de toda composição poética ou prosaica.

Fisher (2006), em seu artigo “Poe and the Gothic tradition”, escreve que esse conto pode ser lido quase como se fosse uma enciclopédia do horror sobrenatural “alemão”. Entretanto, alerta que qualquer que seja a quantidade de “germanismo” aí presente, ele se mantém como um importante barômetro das subseqüentes realizações de Poe na ficção gótica, porque a sua atenção para a unidade de impressão ou efeito como a mola mestra da arte em narrativas curtas já se mostra em evidência. E argumenta que “[...] para um trabalho de aprendiz, o que pode facilmente trair seus

19 Already in this first story the unity of construction and of tone, the masterly suggestion of the supernatural, the preservation of suspense, and the handling of the climax — many of the great Poe quality — these are in “Metzengerstein”.

modelos, ele [‘Metzengerstein’] demonstra a sofisticação de seu autor²⁰ (FISHER, 2006, p.80).

Visando ao terror como principal procedimento de representação do Gótico, Poe cria uma história ambientada em um castelo medieval, na remota Hungria, cujas personagens são movidas por um ódio hereditário que perdura por séculos. Como estratégia associada, a trama envolve o sobrenatural: uma tapeçaria misteriosamente animada em vez de um retrato mal-assombrado, um enorme cavalo sobrenatural cor de fogo — a metempsicose do velho conde Berlifitzing — e um jovem afligido por uma maldição que recai sobre a sua família. A rápida sucessão de acontecimentos, juntamente com o mistério crescente que cada um dispara, acrescenta-se aos elementos de angústia e fatalidade que pairam em torno do protagonista.

Quando Quinn (1998) fala desse conto, deixa de mencionar a construção das personagens como outra das grandes qualidades de Poe. Utilizando-se dos ornamentos da ficção gótica, o seu primeiro protagonista é o protótipo das personagens que viriam a povoar a maioria de suas histórias: raramente americanas, de linhagem antiga, são representação da aristocracia decadente; apesar de eruditas e dotadas, estão em crise e são atormentadas pelo passado e condenadas pelo destino, como Roderick Usher e Madeline; ou destroem a si mesmas, como William Wilson, Toby Dammit e o próprio Frederick de Metzengerstein. Restringindo-nos não somente aos contos policiais, mas à totalidade de suas narrativas, somos levados a concordar com Fisher (2006, p.87) que

20 [...] for an apprentice work, which might readily betray its models, it demonstrates its author’s sophistication.

“quase todas as histórias de Poe, de alguma maneira, podem ser categorizadas como histórias de crime, quer crime contra o outro, quer contra si próprio”²¹.

A cena final, com o fogo abrasante tomando conta do castelo, tece um espetáculo gótico na medida em que põe em cena a negrura da “fumaça” em contraste com a luminosidade do “clarão de luz”, revelando a “sofisticação” de seu autor, aludida por Fisher (2006). Os efeitos aqui atingem proporções onomatopaicas se visualizarmos a primeira passagem na qual praticamente se podem ouvir o assobio do vento e o estalido do castelo, e ver as chamas subindo. Ainda, está presente o sobrenatural como constituinte do Gótico, pois o fogo começa sem explicação natural, conforme esclarecimento anterior, movido por forças inexplicáveis, ou por um pavor de forças externas desconhecidas. A utilização desse recurso, criando uma atmosfera na qual “o critério final de autenticidade não é a harmonização de um enredo, mas a criação de uma determinada sensação” (LOVECRAFT, 2007, p.17), enquadra esse conto na categoria das histórias genuínas de terror cósmico em seu sentido mais puro.

Por fim, observa-se que o terror persegue as personagens na luta pelo poder, levando-as à decadência. Talvez pela metempsicose os Metzengerstein e os Berlifitzing possam encontrar paz e prosperidade, mas essa é apenas uma hipótese dada à abertura do desfecho. Como o diretor Vadim retrata essas personagens é a nossa preocupação nas páginas seguintes, iniciando com um apanhado resumido do enredo do segmento.

21 Nearly all of Poe’s tales, however, may be categorized as crime stories, whether the crime be against another or against the self.

A condessa Frederique de Metzengerstein, uma jovem de vinte e dois anos de idade, após herdar a fortuna da família, vive uma vida de promiscuidade sexual e crueldade. Ela tem como vizinho o barão Wilhelm de Berlitfitzing, seu primo, um jovem absorto pelo amor aos cavalos e à caça. Eles não aprenderam a cultivar estreitas relações familiares devido a uma antiga rivalidade de famílias. Certo dia, num passeio pelos arredores, Frederique cai em uma armadilha para animais e é libertada pelo primo. Ela tenta conquistá-lo, porém ele não cede aos seus encantos. Ela não aceita o fato de ter sido rejeitada e, em desforra, manda atear fogo no estábulo dele. Pouco tempo depois, fica sabendo que Wilhelm morreu, tentando salvar os animais. Em seguida, um cavalo que supostamente escapou das chamas aparece no seu castelo. Os servos da condessa têm dificuldade de pegar o animal e cabe a ela a missão de dominá-lo. Desde então, há uma sensível mudança no comportamento da jovem: ela passa horas a fio na companhia do animal, tendo-o como único companheiro. Certo dia, alucinada, sai para um passeio noturno como de costume e é conduzida pelo cavalo para uma área queimada. Nesse cenário terrificante, ela tem o mesmo fim trágico de seu primo.

Esse breve resumo sinaliza que a adaptação segue a mesma linha gótica do conto ao ser ambientado em um castelo feudal, ao preservar a temática da metempsicose e, principalmente, por manter em cena uma personagem que é dominada pelo instinto de perversidade. Contudo, é substancial o deslocamento de papéis das personagens: o velho conde do texto adaptado passa a ser o jovem barão Wilhelm de Berlitfitzing ao passo que o barão Metzengerstein torna-se a jovem condessa Frederique na adaptação.

Segundo Linda Hutcheon (2011, p.33), sendo as personagens essenciais aos efeitos retóricos e estéticos de textos narrativos e performáticos, no processo de adaptação, “é claro, também podem ser transportadas de um texto a outro” e, como os outros elementos da história, são passíveis de sofrer alterações. Como foco da versão cinematográfica, as personagens protagonistas, além de vizinhos, são primos, mas não mantêm nenhuma familiaridade devido à secular discórdia entre as famílias. A relação entre eles, similarmente ao conto, permanece no campo do ódio recíproco e, na visão de Vadim, as desavenças são agravadas pela rejeição decorrente da paixão não correspondida de Frederique por Wilhelm. Esse sentimento marca a protagonista em profundidade, tanto que a ação de descaso dele insiste em retornar-lhe à memória e, mesmo depois de sua morte, sua imagem sempre volta a lhe perturbar repetidas vezes e envolta em um eco dramático.

Vejamos a entrada do segmento. Assim que cessam os créditos do filme, o espectador é surpreendido com uma cena que aparece abruptamente. O *plongée*²² distante que termina em *plongée* próximo exhibe o corpo de um jovem caído de costas no chão, com um ferimento na testa. Inicialmente, esse modo brusco de apresentação leva-nos a pensar em uma ruptura ou falta de conexão com a abertura do filme, porém numa minudente leitura, nota-se que a cena mantém estreita ligação com a epígrafe que toma de empréstimo a introdução do conto “Horror e fatalidade

22 Marcel Martin (1990, p.41) identifica os ângulos de filmagem: o *plongée*, no qual a câmara se posiciona acima do seu objecto que é visto em ângulo superior, tende a “apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o”; o *contre-plongée*, no qual a câmara fica abaixo do objeto, fazendo com que o espectador veja a cena de baixo para cima, dá geralmente uma impressão de “superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos”.

têm sido disseminados em todos os tempos. Por que, então, datar a história que tenho de contar?”²³. Ainda, funciona como uma ilustração da mesma, na medida em que uma gota de sangue na camisa branca na altura do coração e uma poça de sangue acima da cabeça do jovem, filmados em primeiro plano²⁴, completam a cena e reforçam o horror anunciado.

O segmento pode ser dividido em duas partes. A primeira com predominância de cenas em espaços abertos, e a segunda na qual são privilegiados os espaços fechados. Aquela indica o ambiente festivo no qual vive a personagem, mostrando o seu lado extrovertido ao gozar de total liberdade, em todos os sentidos. Esta reflete a introspecção da personagem, ou seja, destaca a alteração de sua conduta, depois da morte do primo, quando ela se torna, a exemplo do conto, uma personagem reclusa, ausente do convívio social.

Em linhas gerais, o segmento prima pelo plano geral (predominante na primeira parte), com belas cenas nas quais são realçados a praia, o mar, os campos, os castelos, as montanhas e os arredores, dando mais relevo à paisagem que à ação. Esse tipo de enquadramento dá leveza, ressalta o primoroso trabalho de fotografia de Claude Renoir e revela o perfil do diretor. Num

23 Horror and fatality have been stalking abroad in all ages. Why then give a date to the story I have to tell? (2003, p.54)

24 Na nomenclatura técnica cinematográfica, o “plano” diz respeito à distância entre a câmera e o objeto filmado. Seguindo a terminologia utilizada por Antonio Costa (1987), temos: o “plano geral” que foca uma paisagem ou um cenário na sua totalidade; o “plano de conjunto” que capta os espaços interiores, mostrando cenários completos e grupo de personagens; o “plano de meio-conjunto” ou “plano médio” que revela um trecho do ambiente, dando destaque à figura humana, sem isolá-la; o “plano americano” que isola uma personagem, sendo filmada dos joelhos para cima; o “primeiro plano” que exhibe a figura humana de meio busto para cima; o “primeiríssimo plano” que enquadra apenas o rosto.

primeiro momento, pode-se pensar que as formosas paisagens destoam da linha gótica que privilegia ambientes isolados e atmosferas penumbrosas e soturnas. Todavia, numa leitura mais atenta, observa-se que o contraponto entre a beleza da paisagem e o horror das cenas com as personagens provoca mais impacto no espectador que não espera esse contraste.

Outro aspecto marcante na produção de Vadim é o apelo às cores, que também fogem do padrão acinzentado e escurecido característico das películas góticas. Gérard Betton (1987, p.58) escreve que “a cor impõe uma nuance ‘decorativa’ à imagem fílmica”, por isso é considerada contraindicada para alguns assuntos violentos como guerra, policiais e o terror. No entanto, verifica-se na narrativa fílmica uma riqueza de cores, podendo visualmente ser dividida em duas partes: na primeira, há as dominantes azul (céu, lago, mar) e verde (montanhas, floresta); na segunda, uma dominante vermelha (fogo).

Na primeira parte, uma progressão arrasta-nos à medida que a tensão dramática cresce de uma paisagem verdejante, ao lado do colorido esfuziante do interior do castelo, a um vermelho alaranjado, na segunda parte, com as cavaliarias de Wilhelm e a tapeçaria em chamas. No final, essa progressão é bem nítida. Aparecem gramíneas viçosas que se consomem com o fogo abrasador: à proporção que os campos vão pegando fogo, Frederique cavalga sobre eles e caminha para a morte. Nessa mudança de paisagem, a cor tem um papel relevante visto que o diretor explora as tonalidades “mais frias” e “mais quentes”, visando o contraponto com o conteúdo dramático das imagens.

As cores são trabalhadas e escolhidas em função daquilo que o diretor quer exprimir. Na primeira parte, as tonalidades “mais frias” (natureza) se opõem às tonalidades “mais quentes” da exaltação das cenas de banquete e orgias do interior do castelo. Na segunda parte, as relações cromáticas criam novas analogias. As tonalidades “quentes” as quais estão associadas à luxúria, na primeira parte, estão ligadas aos sentimentos de vingança da protagonista e aos seus dramas. Isso evidencia que bem mais importante que o uso das cores é o seu dinamismo, suas relações de contiguidade e sua transformação gradual em outras cores.

A respeito da personagem protagonista, a condessa Frederique de Metzengerstein, encontramos-la em diversos lugares, aparentemente sem conexão um com o outro, o que, intuitivamente, nos levaria a pensar em sequências soltas, desconexas, por formarem blocos isolados. Distanciando-se do cinema clássico que “pretendia esconder o seu caráter de linguagem e apresentar-se como se fosse realidade” (BERNARDET, 2000, p.106), reconhecemos que essa é uma estratégia intencional do diretor de provocar uma reação no espectador por meio de imagens cortadas, com ritmo quebrado. Aproximando-se do princípio de que “um filme é uma sucessão de *pedaços de tempo* e de *pedaços de espaço*” (BURCH, 2006, p.24 - grifos do autor), Vadim utiliza a quebra entre uma sequência e outra para justamente chamar atenção sobre a personalidade fragmentada da personagem. Este tipo de estrutura narrativa fraturada inicia-se nos anos 60 do século XX (por exemplo, o filme *Pocilga* (1969), de Pasolini) e funciona, no presente caso, como variações do jogo de horror e sadismo *versus* harmonia e magnificência da natureza.

A investigação levada a cabo até aqui nos orienta a inferir que o segmento de Vadim se constitui um bom exemplar de peça gótica pelo modo de reprodução da tradição da cultura popular medieval. Uma dessas manifestações é a do “princípio da vida material e corporal”, conceito desenvolvido por Bakhtin (2008). Na sua acepção, esse princípio diz respeito às “imagens do corpo, da bebida, da comida, da satisfação de necessidades naturais, e da vida sexual” (BAKHTIN, 2008, p.16). Essas imagens são a herança da cultura cômica popular, de uma concepção estética da vida prática da cultura medieval que se diferencia das culturas clássicas posteriores. A esse tipo de manifestação comum na literatura medieval e renascentista, Bakhtin convencionou como “realismo grotesco” cujo traço marcante é “o *rebaixamento*, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato” (2008, p.17 - grifo nosso). Nessa forma de expressão, o princípio material (comer, beber, necessidades naturais) e corporal (corpo, sexo) aparece sob a forma universal, festiva e utópica, ficando intimamente ligados. Nesse sentido, as palavras de Bakhtin são esclarecedoras:

O princípio material e corporal é percebido como universal e popular, e como tal opõe-se a toda separação das raízes materiais e corporais do mundo, a todo isolamento e confinamento em si mesmo, a todo caráter ideal abstrato, a toda pretensão de significação destacada e independente da terra e do corpo. (2008, p.17 - grifos do autor).

Percebe-se enfatizado no “realismo grotesco” o elemento material e corporal como princípio positivo o qual está

irremediavelmente atado a todos os aspectos da vida donde advém o seu caráter universal. Para explicar que o “rebaixamento” não tem uma apreciação negativa, Bakhtin (2008) assevera que a degradação do belo não possui um caráter formal ou relativo. No seu entendimento, o “alto” e o “baixo” são vistos sob uma perspectiva topográfica: no aspecto cósmico, o “alto” diz respeito ao céu e o “baixo”, à terra; no sentido corporal, interligado com o anterior, a cabeça representa o “alto”, e os órgãos genitais, o ventre e o traseiro equivalem ao “baixo”. No segmento, não há cenas que mostrem a satisfação de necessidades fisiológicas, ficando tais funções no plano do subentendido. Em contrapartida, são exploradas cenas nas quais é exibida a abundância de comida, bebida e vida sexual, nas seguintes variações: incesto, lesbianismo, *ménage à trois* e orgias.

Não perdendo de vista a asseveração bakhtiniana no que concerne ao exagero do elemento material e corporal como fator positivo, examinemos essas variedades de opções sexuais com o intuito de descobrir a relação delas com o comportamento da protagonista. Uma *mise-en-scène* rica em detalhes apresenta as orgias (Figura 01): em uma enorme sala preparada para um banquete festivo doméstico, estão reunidas muitas pessoas nobres e serviçais, entre elas a anfitriã, Frederique, que passeia no meio delas. Não se ouvem vozes, somente uma música medieval e o riso generalizado dos convivas que completa a trilha sonora da sequência. A visão da movimentação fica por conta do plano de meio-conjunto que se encarrega de mostrar os convidados com taças na mão e a alegria coletiva.



Figura 01: Orgia no castelo (2003, 10'03")

Georges Bataille, escritor francês, que no início do século XX despendeu grande esforço examinando o erotismo, constata que na orgia *“o movimento da festa ganha essa força dissipadora que geralmente pede a negação de todos os limites* (BATAILLE, 2004, p.175 - grifos nossos). Sendo cuidadosamente planejada pelo diretor, essa sequência enquadra pessoas trocando carícias e Frederique, sozinha, apreciando a devassidão coletiva. O mesmo autor explica que o erotismo necessita de um objeto do desejo, mas que na orgia esse objeto não se sobressai. A excitação sexual, neste caso, acontece por um movimento de todos, coletivo, e não é provocada por um elemento distinto. Por isso, a orgia se mantém para além do prazer individual. Isso explica o fato de estarem todos no mesmo ambiente, sendo excitados mutuamente, incluindo Frederique que, atuando como um *voyeur*, assiste, para a sua satisfação, às manifestações de sexualidade de outrem. Não é por

acaso que a sequência idealizada por Vadim se aproxima das festas das Saturnais na quais as orgias, sem importar a desordem que elas introduziam, organizavam o erotismo além da sexualidade animal.

A festa não traz satisfação à protagonista. Frederique, em decorrência de seu amor libidinoso, que induz à precipitação e à inconstância, procura no primo um possível amante e investe com todo ardor nessa relação incestuosa. Tema estudado exaustivamente por Sigmund Freud (1996, p.35) leva-o a constatar que o incesto, relação sexual entre parentes consanguíneos, é preocupação para as sociedades desde o homem primitivo, porque um princípio de regras encara que até o mais distante grau de parentesco é impedimento absoluto para as relações sexuais. Ele crê que essa rejeição é “um produto da aversão que os seres humanos sentem pelos seus primitivos desejos incestuosos, hoje dominados pela repressão”. Entendido dessa maneira, Frederique, ao manifestar desejo pelo primo, dá vazão aos impulsos mentais ocultos e, levada por uma tentação da fantasia, é mobilizada pela ação de laços inconscientes. Agindo assim, nos moldes das personagens góticas que põem em questionamento o senso corrente, ela demonstra ser uma personagem cética que não é guiada pelas normas de conduta geral.

A busca pelo prazer faz com que a protagonista procure outros tipos de parceiros, chegando a optar por uma relação homossexual, exibida em uma sequência rápida (Figura 02). Filmada com a câmera parada, em plano de meio-conjunto, rica em sensualidade, a temática do lesbianismo é tratada com muita delicadeza: sob o som de uma flauta doce, a condessa toma banho em uma banheira com outra mulher. Elas estão imersas na água de maneira a

permitir apenas a visualização de seus colos e braços. Com gestos lascivos, elas se acariciam no rosto e nos seios, e se divertem com gracejos, deixando transparecer que a condessa tem seus caprichos encorajados, mesmo os mais devassos.



Figura 02: Carícias na banheira (2003, 8'21")

A não realização de Frederique a leva a outras experiências como *ménage à trois*, reproduzida em uma sequência de curta duração (Figura 03): o primeiríssimo plano tem a atribuição de mostrar um filhote de felino sobre a cama, adornando o cenário preparado para mais uma aventura sexual de Frederique. Essa cena cuidadosamente planejada joga com as cores, pois o pelo colorido e brilhante do animal contrasta com o azul acetinado dos lençóis. A docilidade do filhote opõe-se semanticamente ao quadro de luxúria que viria a seguir. As vozes-off²⁵ denunciam a entrada de

25 Sobre a voz no cinema, Mary Ann Doane (1983) faz distinção entre voz-off e voz-over. A primeira refere-se a momentos nos quais ouvimos a voz de uma personagem que não é visível na tela, mas está presente no espaço da cena. Neste caso, “o filme, por meio de sequências anteriores ou por outros determinantes contextuais, afirma a ‘presença’ do personagem no espaço da cena, na diegese” (DOANE, 1983, p.462). A segunda emana de um corpo não presente no espaço cênico, sendo utilizada onde existe

duas pessoas no recinto, sendo que a voz masculina diz que tem uma surpresa. Ao levantar os lençóis, um plongée médio revela a condessa que os aguarda para um momento de amor. Filmados sob um leve *plongée*, a condessa e o marquês, abraçados na cama, deixam entrever suas intenções ao puxar a mulher para a cama. No final da sequência, ela fica refém entre os dois amantes que tentam forçá-la ao *ménage à trois*.



Figura 03: *Ménage à trois* (2003, 6'31")

Todas essas sequências servem para introduzir na fita ambientada em tempos medievais o Gótico feminino. Esse gênero começa a aparecer no cenário cinematográfico no início dos anos 1940, com o filme americano *Rebecca* (1940), de Alfred Hitchcock (1899-1980), uma versão do romance homônimo. Segundo Misha Kavka (2011), os filmes do Gótico feminino postulam uma protagonista feminina que é, simultaneamente, uma vítima e uma investidora de uma perseguição causada

uma descontinuidade entre o espaço da imagem e o espaço de onde provém a voz. Este último tipo é usado durante um *flashback*, um monólogo interior e em documentários nos quais o corpo de quem fala “atua como um suporte invisível” (p.466).

por preocupações sobre a sua sexualidade transgressora. A obsessão em si pode ser real ou simplesmente paranóica. O que é importante nesses filmes é que a linha entre o sobrenatural e o psicológico permanece permeável, com o resultado de que fantasmas devem igualmente ser lidos como manifestações psicológicas, enquanto medos paranóicos sempre sugerem a possibilidade de uma estranha materialização.

Para essa estudiosa, “a mulher no centro do Gótico feminino, então, está em uma encruzilhada entre a constrangida, mas respeitável normalidade doméstica, e a desviante, ou excessiva, sexualidade”²⁶ (KAVKA, 2011, p.219-220). Seus atos de investidas, codificados como masculinos, muitas vezes estão prestes a levá-la ainda mais longe nos desvios, enquanto seu estatuto de vítima ameaça apagar a possibilidade de normalidade doméstica. Desse modo, Frederique, uma personagem enérgica, violenta, com excessos libidinosos, cujos desejos se situam no campo da liberdade, desmistifica a figura cultural da liberação sexual como monstruosidade. Ela está em consonância com a política sexual da década de 1940 até o início dos anos 1960, travada num ambiente social rigoroso e opressivo, cuja liberação é retratada com efervecência no cinema nesse período, alastrando-se até os anos 70.

O desfecho ilustra bem essa liberdade feminina. Conforme Don G. Smith (2003), nas cenas finais, as expressões faciais e reações físicas de Frederique são indiscutivelmente as de quem faz amor (Fig. 04). Acrescentando a esse raciocínio a ideia de que as suas vestes brancas transparentes e esvoaçantes aproximam-se mais

26 The woman at the center of the female Gothic, then, stands at a crossroad between a constrained but respectable domestic normality and deviant, or excessive, sexuality.

das de uma noiva em núpcias, temos que o conjunto cenográfico causa o efeito intencionado pela película ao ressaltar, mais uma vez, o simbolismo sexual. Por fim, inevitavelmente, somos levados a conjecturar que as chamas as quais engolem a personagem são o fogo de sua libido, de maneira que a reprodução do gozo e prazer corrobora o espetáculo de horror.



Figura 04: *O êxtase de Frederique* (2003, 38'25")

À guisa de conclusão, pode-se dizer que o diretor interpreta o conto à sua maneira, dando vida às personagens existentes ou criando outras, recuperando a fábula e ajustando o enredo, porém resgata as temáticas, de modo que faz uma imersão em Poe, conseguindo reter o significado do texto adaptado. Ademais, pode-se inferir que a produção fílmica conserva no modo visual a rica herança gótica de Poe, levando-nos a crer que o seu goticismo consegue ser representado expressivamente no cinema, tendo sido preservada a marca de seu diretor nessa outra mídia.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail (2008). *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Yara Frateschi Viera (Trad.). Brasília: UNB.
- BATAILLE, Georges (2004). *O erotismo*. Cláudia Fares (Trad.). São Paulo: Arx.
- BERNARDET, Jean-Claude (2000). *O que é o cinema*. São Paulo: Brasiliense.
- BETTON, Gérard (1987). *Estética do cinema*. Marian Appenzeller (Trad.). São Paulo: Martins Fontes.
- BOTTING, Fred (2009). Horror. In: MULVEY-ROBERTS, Marie (Ed.). *The handbook to Gothic Literature*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, p.184-192.
- BURCH, Noël (2006). *Práxis do cinema*. Marcelle Pithon e Regina Machado (Trad.). São Paulo: Perspectiva.
- CLERY, E. J. (2011). The Genesis of "gothic" fiction. In: HOGLE, Jerrold E. *The Cambridge companion to gothic fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, p.21-39.
- COSTA, Antonio (1987). *Compreender o cinema*. Nilson Moulin Louzada (Trad.). Rio de Janeiro: Globo.
- DICTIONARY OF LITERATURE (1999). New Lanark: Geddes & Grosset Press.
- DOANE, Mary Ann (1983). "A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço". In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Luciano Figueiredo (Trad.). Rio de Janeiro: Graal/Embrafilmes, p.457-475.
- ETYMOLOGY DICTIONARY (2014). In <http://www.etymonline.com/>. Acesso em 23. Out.2017.
- FISHER, Benjamin F. (2006). "Poe and the Gothic tradition". In: HAYES, Kevin J. (Ed.). *The Cambridge companion to Edgar Allan Poe*. Edinburg: Cambridge, p.72-91.
- FREUD, Sigmund (1996). "O horror ao incesto". In: FREUD, Sigmund. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. Jayme Salomão (Trad. e Org.). Rio de Janeiro: Imago, v.XIII, p.21-35.
- HOGLE, Jerrold E (2011). "Introduction: the Gothic in western culture". In: HOGLE, Jerrold E. *The Cambridge companion to gothic fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, p.01-20.
- HUGO, Victor (2010). *Do grotesco e do sublime: tradução do prefácio de Cromwell*. Célia Berrettini (Trad.). São Paulo: Perspectiva.

HUTCHEON, Linda (2011). *Uma teoria da adaptação*. André Cechinel (Trad.). Florianópolis: UFSC.

KAVKA, Misha (2011). "The gothic on screen". In: HOGLE, Jerrold E. *The Cambridge companion to gothic fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011, p.209-228.

KAYSER, Wolfgang (2003). *O grotesco*. J. Guinsburg (Trad.). São Paulo: Perspectiva.

KING, Stephen (1983). *Danse macabre*. New York: Berkeley Books.

LOVECRAFT, H. P. (2007). *O horror sobrenatural em literatura*. Celso M (Trad.). Paciornik. São Paulo: Iluminuras.

MARTIN, Marcel (1990). *A linguagem cinematográfica*. Paulo Neves (Trad.). São Paulo: Brasiliense.

POE. Edgar Allan (1996a). *Poetry, tales, and selected essays*. New York: The Library of America.

_____. (1996b). "Preface — Tales of the grotesque and arabesque". In: POE, Edgar Allan. *Poetry, tales, and selected essays*. New York: The Library of America, p.129-130.

PUNTER, David (2009). "Terror". In: MULVEY-ROBERTS, Marie (Ed.). *The handbook to Gothic Literature*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009, p.243-249.

QUINN, Arthur Hobson (1998). *Edgar Allan Poe: a critical biography*. New York: Johns Hopkins.

SMITH, Don G. (2003). *The Poe cinema: a critical filmography of theatrical releases based on the works of Edgar Allan Poe*. North Carolina: McFarland & Company.

VADIM, Roger (2003). "Metzengerstein" In: *Histórias Extraordinárias*. França: Films Marceau; Concinor; PeaCinematografica, 2003. DVD (41/121 min.), widescreen, colorido, legendado.

WALPOLE, Horace (1994). *O castelo de Otranto*. Alberto Alexandre Martins (Trad.). São Paulo: Nova Alexandria.

03

O CERRO DOS ENFORCADOS (1954), DE FERNANDO GARCIA: UM FILME FANTÁSTICO?¹

Jean Carlos Carniel (UNESP)

Luciene Marie Pavanelo (UNESP)

*Recebido em 06 fev 2018.**Aprovado em 08 mai 2018.*

Jean Carlos Carniel é Graduado em Letras (Português/ Inglês) pela UNESP. Mestrando da UNESP, campus de São José do Rio Preto, e Bolsista da FAPESP (processo nº 2016/25008-2). Desenvolve pesquisa de Mestrado sobre a ficção fantástica de Eça de Queirós. Dentre a sua produção bibliográfica destacam-se o artigo “Entre a neve, o poço e o pêndulo: o espaço em Eça de Queirós e Edgar Allan Poe”, a ser publicado no livro *Novas leituras queirosianas: O primo Basílio e outras produções* (no prelo); o ensaio publicado em 2016 na *Revista Mosaico*, intitulado “Loucura: a inteligência sublimada em Eça de Queirós e Edgar Allan Poe”; além do trabalho completo “Entre músicos, pintores e saltimbancos: os artistas de *Prosas Bárbaras*, de Eça de Queirós”, nos Anais do XXVI Congresso Internacional da ABRAPLIP (2017). Áreas de interesse: Eça de Queirós, narrativa portuguesa, século XIX, narrativa fantástica. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7417150008657685>. E-mail: jc.carniel@hotmail.com

Luciene Marie Pavanelo é Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela USP. Professora da UNESP, campus de São José do Rio Preto. Atua na Graduação e na Pós-Graduação,

1 Título em inglês: “O CERRO DOS ENFORCADOS (1954), BY FERNANDO GARCIA: A FANTASTIC MOVIE?”

atualmente orientando alunos de Mestrado e Licenciatura na área de Letras, subárea Outras Literaturas Vernáculas, especialidade Literatura Portuguesa. Dentre a sua produção bibliográfica destacam-se o ensaio “A ciência como questão em Camilo e Machado, críticos do naturalismo”, publicado na revista *Machado de Assis em Linha* (8(15), 2015), o capítulo “Camilo Castelo Branco e as histórias que (não) fazem arrepiar os cabelos”, publicado no livro *Ficções do Mal em Camilo Castelo Branco* (Vila Nova de Famalicão/Portugal, 2016), e a coorganização do livro *Marginalidades Femininas: a mulher na literatura e na cultura brasileira e portuguesa* (Unimontes, 2017). Foi membro da Diretoria Executiva da Associação Brasileira de Professores de Literatura Portuguesa (ABRAPLIP) na Gestão 2016-2017 e atualmente é membro do Conselho Deliberativo e Fiscal da Gestão 2018-2019. Áreas de interesse: narrativa portuguesa, século XIX, romance histórico, narrativa fantástica, romance naturalista. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6898183969183850>. E-mail: lucienemp@gmail.com

Resumo: Objetiva-se, com este estudo, analisar o filme português *O cerro dos enforcados* (1954), dirigido por Fernando Garcia, adaptação cinematográfica baseada no conto “O defunto” (1895), de Eça de Queirós, com o intuito de verificar como se dá a transposição do texto queirosiano para a linguagem cinematográfica, sobretudo referente aos elementos do fantástico. Além disso, serão observadas as modificações que fazem com que a película de Garcia se afaste do conto de Eça de Queirós.

Palavras-chave: Adaptação; Fantástico; Eça de Queirós; Fernando Garcia.

Abstract: The objective of this study is to analyze the Portuguese film *O cerro dos enforcados* (1954), directed by Fernando Garcia, a cinematographic

adaptation based on the short story “O defunto” (1895) by Eça de Queirós, with the purpose of verifying the transposition of the Queirosian text into cinematographic language, especially referring to the elements of the fantastic. In addition, we will observe the modifications that make Garcia film departs from Eça de Queirós tale.

Keywords: Adaptation; Fantastic; Eça de Queirós; Fernando Garcia.

Há, na obra do escritor português Eça de Queirós (1845-1900), um grande diálogo com a estética fantástica. De acordo com António José Saraiva,

nas suas primeiras obras, as *Prosas Bárbaras* [...], Eça é um escritor do gênero a que depois se chamou “fantástico”, e nas últimas, que são vidas de santos, volta a esse caminho; as suas obras que foram chamadas “realistas” estão entre aquele começo e este fim “fantásticos”. São um intervalo numa série vasta; tendo em conta que mesmo na fase “realista” da obra de Eça há vários romances que programaticamente nada têm de realistas, como *O mandarim*, *A cidade e as serras*, *A ilustre casa de Ramires*, e até onde falta qualquer propósito de coerência e de verossimilhança, como *A relíquia*. Sem falar de *O mistério da Estrada de Sintra*. (1995, p.149-150)

Segundo o estudioso, pode-se depreender que há um viés fantástico que perpassa a carreira literária do escritor de *Prosas Bárbaras*. Dessa forma, objetiva-se, com este estudo, analisar o conto “O defunto”, publicado inicialmente em 1895, no jornal *Gazeta de Notícias*, do Rio de Janeiro, tendo como foco a versão cinematográfica dessa obra, realizada por Fernando Garcia, em

1954, sob o título *O cerro dos enforcados*, a fim de compreender de que maneira Garcia recupera – ou não – elementos do fantástico, presentes no conto de Eça, em seu trabalho.

“O defunto” é usualmente considerado um dos contos mais representativos da incursão fantástica de Eça. Marie-Hélène Piwnik (2009, p.19-20) afirma que esse texto é o de maior expressão entre os contos queirosianos de viés fantástico. Além disso, alguns estudiosos tendem a classificá-lo como uma obra que dialogaria com a estética gótica. Remo Ceserani, ao explicar as distinções desse gênero literário que floresceu na Inglaterra, entre os séculos XVIII e XIX, atenta-se para as suas características:

um gosto antigo e estetizante como pano de fundo histórico, o estilo e a ornamentação da tardia Idade Média e do Renascimento [...], um gosto ambigualmente *iluminado* pelas manifestações do sobrenatural, dos fenômenos como o mesmerismo e a parapsicologia, das visitas e presenças de espíritos e fantasmas; uma atração fascinante pelo mistério da maldade humana, das perversões dos instintos e do caráter [...]. (2006, p.89 – grifo do autor)

Por sua vez, Maria Leonor Machado de Sousa afirma que seria possível constatar a presença do gótico na obra de Eça de Queirós. Dessa forma, podem-se observar as características desse gênero, destacadas por Ceserani, na produção contística do autor de *O crime do padre Amaro*, pois, de acordo com Sousa,

Eça foi um autor tipicamente gótico nos contos “O defunto”, “A aia”, “O tesouro”, “Enghelberto”, aos quais é comum o ambiente medieval, onde são utilizados anacronicamente os ingredientes

fundamentais dos romances do século XVIII: traições, punhais, venenos, assassinios, o tétrico, o sobrenatural. (1979, p.67)

De forma semelhante, Maria do Carmo Castelo Branco de Sequeira, ao analisar as dimensões fantásticas na obra de Eça, enquadra esse conto entre os limites do gótico e do romance negro²: “sem estabelecer grandes barreiras entre o ‘gótico’ e o ‘negro’, esse matiz fantástico estende-se (com todos ou quase todos os seus suportes), nos contos ‘Engelberto’, ‘O tesouro’ e ‘O defunto’” (2002, p.258). A pesquisadora expõe uma visão parecida com a de Sousa, ao afirmar que esses contos apresentam em comum um “ambiente medieval, de mistério, de terror e, muitas vezes, de crueldade” (SEQUEIRA, 2002, p.258).

Fica depreendido dessas afirmações que o elemento principal que evidenciaria o gótico em “O defunto” seria a retomada do passado medieval que, nessa obra, é marcado por um ambiente de mistério, bastante suscetível ao sobrenatural. Já no início do conto, o narrador situa o leitor em relação ao espaço e ao tempo da narrativa:

No ano de 1474, que foi por toda a cristandade tão abundante em mercês divinas, reinando em Castela el-rei Henrique IV, veio habitar na cidade de Segóvia, onde herdara moradias e uma horta, um cavaleiro moço, de muito limpa linhagem e

2 Para Sousa, o termo “negro” seria mais abrangente que “gótico”. A estudiosa atenta-se que “pouco a pouco, foi-se perdendo o caráter medieval, que passou a reduzir-se ao cenário de castelos assombrados ou abadias em ruínas para onde os criminosos levavam as vítimas. Outras correntes vieram aumentar a variedade dos temas, como o exotismo oriental e sobretudo a literatura de salteadores, criadas pela tragédia de Schiller *Die Räuber*. O termo ‘gótico’ perdeu assim a sua razão de ser, tendo-se generalizado em seu lugar o termo ‘negro’, de origem francesa, que permite cobrir toda a série de tendências que marcaram a evolução do panorama inicial” (SOUSA, 1979, p.7).

gentil parecer, que se chamava D. Ruy de Cardenas. (QUEIRÓS, 2009, p.283)³

A chegada de D. Ruy a Segóvia faz com que o ciúme de D. Afonso de Lara seja agravado, pois o cavaleiro moço, devoto de Nossa Senhora do Pilar, encanta-se com D. Leonor, esposa de D. Afonso, quando a vê, na igreja, aos domingos. Dessa forma, o ciúme será força motriz para as ações da narrativa. Destaca-se que o esposo de D. Leonor já era um homem ciumento antes da chegada do cavaleiro. O narrador descreve-o como:

Tão ciumento era o Sr. D. Afonso que só por Iho haver severamente ordenado o seu confessor, e com medo de ofender a Senhora, sua vizinha, permitia esta visita fugitiva, a que ele ficava espreitando sofregamente dentre as reixas de uma gelosia os passos e a demora. (QUEIRÓS, 2009, p.284)

Contudo, a simpatia que D. Ruy sente por D. Leonor não é recíproca, uma vez que ela não corresponde aos olhares do jovem. Diante disso, o cavaleiro pensa “ela não quer, eu não posso, foi um sonho que findou, e Nossa Senhora a ambos nos tenha na sua graça!” (QUEIRÓS, 2009, p.287), fazendo com que o devoto da santa desista de olhar a dama casada. Apesar disso, uma das aias que acompanhava D. Leonor à igreja conta ao amo que um jovem constantemente observava, de forma apaixonada, a sua esposa. Isso faz com que D. Afonso planeje um plano para assassinar D. Ruy. Ele faz com que sua amada, forçosamente, escreva uma carta pedindo ao jovem cavaleiro que a encontre em sua casa de campo, em Cabril, com a intenção de matá-lo. Destacamos ainda que D. Leonor, ao escrever a carta,

3 Utilizamos, como referência, a Edição Crítica das Obras de Eça de Queirós, coordenada por Carlos Reis. O conto encontra-se no volume *Contos I* (2009), editado por Marie-Hélène Piwnik.

desconhece quem seria D. Ruy, salientando que não haveria motivos para que o marido escrevesse tal carta, provando que as ações dele eram motivadas pelo ciúme doentio:

Quem era esse D. Ruy de Cardenas, de quem eu nunca ouvira, que nunca atravessara a sua vida, vida tão quieta, tão pouco povoada de memórias e de homens? E ele decerto a conhecia, a encontrara, a seguira ao menos com os olhos, pois que era coisa natural e bem ligada receber dela carta de tanta paixão e promessa. [...] Então, num relance, D. Leonor compreendeu a verdade, a vergonhosa verdade, que lhe arrancou um grito ansiado e mal sufocado. Era uma cilada! [...] Decerto por amor dela – pois que tal ódio do senhor de Lara, ódio que com tanta deslealdade e vilania se cevava, só podia nascer de ciúmes brutos, feros ciúmes, que lhe escureciam todo o dever de cavaleiro e de cristão. (QUEIRÓS, 2009, p.292-293)

Ao receber a carta, D. Ruy encaminha-se para Cabril, lugar aonde supostamente encontraria D. Leonor. Nesse trecho do conto, há a inserção do sobrenatural. Para chegar ao destino, o protagonista tinha que passar por um lugar conhecido como o Cerro dos Enforcados, descrito como:

Um sítio de tristeza e ruído, com os seus quatro pilares de pedra, onde se enforcavam os criminosos, e onde ficavam, balouçados da ventania, ressequidos do sol, até que as cordas apodrecessem e as ossadas caíssem, brancas e limpas da carne, pelo bico dos corvos. (QUEIRÓS, 2009, p.296)

Encontram-se, nessa passagem, alguns elementos que contribuem para que se crie uma expectativa de medo, suscetível para o surgimento do sobrenatural, já que tal lugar é descrito como

sendo um espaço de tristeza e de morte. Além disso, a descrição do noturno é propícia a um evento sobrenatural:

Depois, quando escureceu, e em torno às torres da igreja, começaram a girar os *morcegos*, e nas esquinas do adro se acenderam os nichos das Almas, o valente moço sentiu um *medo estranho*, o *medo* daquela felicidade que se acercava e que lhe parecia *sobrenatural*.

[...]

Num cômodo alto, seco, sem curva ou urze, ligados por um muro baixo, todo esbrechado, lá se erguiam, *negros*, enormes, sobre a *amareliidão do luar*, os quatro pilares de granito semelhantes aos quatro cunhais duma casa desfeita. Sobre os pilares pousavam quatro grossas traves. Das traves pendiam quatro *enforcados negros* e rígidos, no ar parado e mudo. *Tudo em volta era parado e morto como eles*. Gordas aves de rapina dormiam empoleiradas sobre os madeiros. Para além, rebrilhava lividamente a água morta da lagoa das Donas. E no céu a lua ia grande e cheia. (QUEIRÓS, 2009, p.297-299 – grifos nossos)

Dessa forma, tal passagem condiz com as considerações sobre o espaço do fantástico, traçadas por Filipe Furtado. De acordo com o teórico português,

o espaço fantástico também foge em geral à luz e à cor, preferindo descrições que subentendam iluminação vaga ou escuridão, meias tintas ou tonalidades sombrias, e rejeitando simultaneamente a claridade mais intensa e a definição de formas das grandes áreas abertas. (1980, p.124)

Esse espaço noturno e escuro anuncia o evento insólito⁴, que ocorre no momento em que D. Ruy está próximo ao Cerro dos Enforcados. Uma voz o chama, inicialmente, ele pensa “que fora ilusão da morte ou ousadia de algum demônio errante” (QUEIRÓS, 2009, p.300). Contudo, ao se aproximar dos enforcados, ele percebe que a voz pertence a um dos mortos: “do lado deles soava a voz, que, sendo humana, só podia sair de forma humana! Um desses enforcados, pois, o chamara com tanta pressa e ânsia.” (QUEIRÓS, 2009, p.300). O enforcado diz que ele precisa ir ao encontro no lugar de D. Ruy. Dessa forma, o cavaleiro aceita a proposta do morto e pensa “que se esse homem não era mandado pelo Demônio, bem podia ser mandado por Deus!” (QUEIRÓS, 2009, p.302).

O defunto segue a Cabril e é recebido à punhalada por D. Afonso, que pensa ter atingido o suposto amante de sua esposa. Ainda com o punhal cravado no peito, o enforcado pede que D. Ruy o deixe no Cerro dos Enforcados. No dia seguinte, D. Afonso procura o corpo nas dependências de sua casa, mas não o acha, contudo, de volta à cidade, ele é noticiado de que um dos enforcados tinha um punhal cravado no peito. Ao se deparar que fora ele o autor daquele crime insólito, ele se recolhe em sua casa, começa a delirar e é encontrado morto por uma das criadas.

Dessa forma, tem-se, nesse conto de Eça, um elemento sobrenatural – a presença de um defunto que volta à vida – que

4 Para nós, o insólito se refere aos acontecimentos inusuais, isto é, pouco prováveis de acontecer, tal como os pressupostos defendidos por Flavio García. Para ele, “se o insólito não decorre normalmente da ordem regular das coisas, senão que é aquilo que não é característico ou próprio de acontecer, bem como não é peculiar nem presumível nem provável, pode ser equiparado ao sobrenatural e ao extraordinário, ou seja, àquilo que foge do usual ou do previsto, que é fora do comum, não é regular, é raro, excepcional, estranho, esquisito, inacreditável, inabitual, inusual, imprevisto, maravilhoso.” (GARCÍA, 2007, p.20)

ajuda o protagonista a não ser vítima de uma cilada proposta por D. Afonso. Destacamos também que a vida dos mortos é um dos sistemas temáticos recorrentes na literatura fantástica, tal como Ceserani propõe. O estudioso italiano comenta que esse tema não é novo na literatura, já que essa temática está presente em Virgílio e Dante, por exemplo; contudo, na literatura fantástica, “liga-se a novas explorações filosóficas e experimentações pseudocientíficas, com o desenvolvimento das filosofias materialistas e sensitivas, das filosofias da vida e da força, dos experimentos sobre o magnetismo” (CESERANI, 2006, p.80). Entretanto, nessa obra, a vida dos mortos não está ligada a um conceito científico, como o teórico propõe, mas religioso.

Como evidenciamos anteriormente, embora D. Ruy tenha titubeado acerca das intenções do defunto creditando a sua presença ao Demônio e posteriormente a Deus, após o cavaleiro ter colocado o defunto de volta ao Cerro, o morto diz a ele: “Senhor, por vontade de Deus é, por vontade d’Aquela que é mais cara a Deus!” (QUEIRÓS, 2009, p.307). Desta forma, não resta dúvida de que a presença insólita do defunto é positiva, uma vez que a sua aparição não teria sido provocada pelo Diabo, mas por Nossa Senhora do Pilar, madrinha de D. Ruy, contrariando os pressupostos defendidos por teóricos como Furtado, uma vez que, para o estudioso, “[...] só o sobrenatural negativo convém à construção do fantástico, pois só através dele se realiza inteiramente o mundo alucinante cuja confrontação com um sistema de natureza de aparência normal a narrativa do gênero tem de encenar” (1980, p.22).

Ressaltamos também que, apesar de ficar evidente o caráter positivo dessa manifestação para D. Ruy, esse evento sobrenatural

provoca a morte de D. Afonso, pois, para o esposo ciumento, não haveria uma explicação racional que justificaria como o punhal fora parar no peito do enforcado, já que ele pensa que “fora ele que matara o morto!” (QUEIRÓS, 2009, p.312), fazendo com que ele comece a delirar e morra. Por outro lado, o caráter positivo da aparição do enforcado causa o *happy ending* para D. Ruy e D. Leonor, pois ambos se casam após a morte de D. Afonso.

Decorridas algumas considerações sobre o fantástico nesse conto – que, nesse caso, se daria pela presença de um defunto que retorna à vida –, passemos à análise da adaptação cinematográfica desse conto.

Destacamos, primeiramente, que a indústria cinematográfica sempre se interessou por obras literárias, como um material-fonte para seus filmes. Alves Costa (1978), ao fazer um histórico do cinema lusitano, aponta que, entre 1918 e 1919, a Invicta Films, uma empresa cinematográfica pioneira em Portugal, adaptou alguns textos literários, como “Frei Bonifácio”, conto de Júlio Dantas, e *A rosa do adro*, romance de Manuel Maria Rodrigues. Segundo o pesquisador, para a Invicta,

a produção [cinematográfica] deve apoiar-se na literatura nacional para garantir o êxito comercial dos seus filmes com a popularidade de que gozavam certas obras literárias. Não só obras menores: Eça, Camilo, Júlio Dinis, Abel Botelho, são autores que podem assegurar o interesse do público. (COSTA, 1978, p.27)

Além de essa afirmação sustentar que a literatura serve como fonte para o cinema – inclusive, menciona-se o interesse, por parte dos realizadores cinematográficos, pela obra de Eça de Queirós –,

apreende-se que, para a produtora, isso seria um dos possíveis fatores que supostamente causariam o sucesso de um filme, já que a adaptação de textos conhecidos do público agradaria aos espectadores do cinema nacional. Entretanto, o crítico rebaixa esses filmes, ao afirmar que,

das obras desses romancistas, ficará, na sua transposição para o cinema, pouco mais do que a ilustração, perdendo-se muito do que representam como pintura e análise de uma sociedade e de uma época. Conserva-se intacto o conflito, mas diluem-se as suas profundas motivações. (COSTA, 1978, p.27-28)

Embora estejamos comentando acerca de um período da história cinematográfica portuguesa anterior ao do filme que aqui analisamos, tais considerações são pertinentes, pois esboçam algumas questões que são frequentemente retomadas pelas teorias de adaptação.

Nas considerações de Costa, já se evidencia a preferência, por parte dos produtores, do convencional vetor *literatura* → *cinema*, isto é, a obra literária serve como recurso à indústria cinematográfica. Assim, podem nos ser úteis as considerações de Linda Hutcheon sobre a teoria da adaptação. A estudiosa considera que a “adaptação é uma derivação que não é derivada – um trabalho que é segundo sem ser secundário⁵” (HUTCHEON, 2006, p.9 – tradução nossa). Dessa forma, não vemos a obra adaptada inferior ao material-fonte. A teórica canadense também aborda que esse processo pode envolver a transposição de uma mídia para outra

5 No original: “an adaptation is a derivation that is not derivate – a work that is second without being secondary”. (HUTCHEON, 2006, p.9)

(um poema para um filme), ou de um gênero para outro (um épico para um romance), destacando também que, nessa transposição, pode haver mudanças de contextos, como inserir um ponto de vista diferente do material-fonte. Assim, consideramos naturais as mudanças ocorridas em uma adaptação cinematográfica, sejam elas motivadas pelo momento histórico-cultural da realização da obra ou por escolha dos produtores.

Com essa visão da qual se tem a obra adaptada no mesmo nível do material-fonte, não haveria motivos para se fazer julgamentos de valor envolvendo o texto literário e o filme, já que se deve entender cada obra (e, portanto, cada mídia) com a sua especificidade. Além disso, nas reflexões de Costa, notamos que a transposição do enredo de uma obra literária para o cinema não garante sucesso, pois o pesquisador critica a atitude dos produtores, atentando-se ao fato de que, nesses filmes, não haveria a análise de uma sociedade, nem de uma época. Dessa forma, o argumento de Costa corrobora as reflexões de Hutcheon discutidas anteriormente, uma vez que, na visão dos dois estudiosos, a adaptação seria suscetível a mudanças. Assim, a adaptação pode deixar de se apoiar totalmente no material-fonte para dialogar (ou não) com o seu momento de produção, embora Costa critique negativamente os filmes que não fazem esse diálogo. Desse modo, compreende-se, por outro lado, que seria fundamental se a película dialogasse com seu momento histórico.

Em seu estudo, Costa chega a citar o filme de Fernando Garcia. Segundo o pesquisador, o realizador “daria cabo de um saboroso conto de Eça de Queiroz: *O cerro dos enforcados*, transformando-o num pastelão à ‘film d’art’ com a agravante (crime premeditado) de trair o humor e o sentido com que Eça o escreveu” (COSTA, 1978, p.94).

Nota-se, no comentário de Costa, uma depreciação da obra de Garcia. De forma semelhante, Filomena Antunes Sobral destaca que “esta reinterpretação imagética não primou pelo sucesso, evidenciando-se a dificuldade em cativar o público” (2010, p.123). Além do mais, a pesquisadora cita em seu trabalho outra crítica negativa ao filme, como a de Luís de Pina:

Também Pina (1986, p.129) se refere ao fracasso deste filme que, segundo ele, padece de uma “excessiva estilização” e “ingenuidade temática”, o que acabou por ser prejudicial para o “tom declaradamente fantástico do conto”, bem como para a sua ambiência sobrenatural e religiosa. Ainda assim, na época, este filme simbolizou uma incursão pioneira do cinema nacional pelo elemento fantástico. (SOBRAL, 2010, p.123)

Assim, apesar de não ter sido um sucesso de público na época, Sobral aponta o pioneirismo do filme de Garcia na utilização de elementos fantásticos no cinema lusitano. Maria Manuel Baptista, em um estudo recente sobre essa adaptação cinematográfica, destaca que,

No caso de *O Cerro dos Enforcados*, o desastre na interpretação do conto de Eça de Queirós, cujo argumento é também da autoria de Fernando Garcia, é mais do que evidente, uma vez que se perde totalmente o sentido último da narrativa, bem como o tão característico tom humorístico e irônico do escritor português. Para além disso, nesta que viria a ser a sua última longa-metragem, Fernando Garcia falha rotundamente ao não saber lidar com o mínimo de eficácia ou convicção com o elemento fantástico e sobrenatural para que o conto de Eça remete. (2016, p.140)

Percebemos, dessa forma, que o filme de Garcia não teve uma aceitação crítica positiva. Entre os comentários destacados, entende-se que a película não obteve sucesso em termos de adaptação, nem de realização. Nota-se que os motivos elencados pelos pesquisadores referem-se ao fato de Garcia ter transformado o filme em um “pastelão”, contrariando o sentido do conto queirosiano; além disso, tais excessos podem ter contribuído para o fracasso da atmosfera fantástica presente em “O defunto”. Entretanto, de maneira similar à de Sobral, João Monteiro (2012), em seu artigo digital “História do breve cinema de terror português”, valoriza o filme de Garcia, ao destacar que

a estranheza desta sequência final e o domínio de Fernando Garcia do trabalho de câmara e do tempo cinematográfico promove esta sequência a momento único do cinema português, podendo mesmo afirmar mesmo que se trata do primeiro arremedo de um filme *zombie* (de matriz clássica). (2012, s/p)

Apesar de *O cerro dos enforcados* não ser sido considerado como uma boa obra de arte, segundo alguns críticos, essa película é reconhecida como uma das precursoras do cinema lusitano, ao inserir elementos do fantástico. Além do mais, mesmo que, para esses estudiosos, a obra de Garcia se distancie da de Eça, é preciso considerar que Hutcheon vê a adaptação como um processo de criação, isto é, para a pesquisadora, “o ato de adaptação sempre envolve tanto a (re)interpretação quanto a (re)criação⁶” (2006, p.8 – tradução nossa). Desse modo, entendemos que, mesmo que tais mudanças provoquem a inversão de sentidos do texto-fonte,

6 No original: “as a *process of creation*, the act of adaptation always involves both (re-) interpretation and then (re-)creation”. (HUTCHEON, 2006, p.8 – grifos da autora)

tais escolhas do realizador não fazem com que a obra adaptada se desvincule do material-fonte, pois se trata de uma reinterpretação.

Dessa forma, analisaremos essa obra fílmica, com o objetivo de verificar os acréscimos e reduções do filme de Garcia em relação ao conto de Eça, destacando os elementos do fantástico inseridos na película.

Antes de adentrarmos aos elementos do fantástico, discutiremos sobre a caracterização dos personagens. Nos créditos iniciais, há a informação de que a película apresenta “argumento baseado no conto de Eça de Queirós ‘O defunto’”. Ademais, como pano de fundo dos créditos, tem-se o espaço medieval de uma vila. Após o término dos créditos, a câmara mostra várias pessoas, que estavam na rua, escondendo-se, ao ouvirem uma carruagem se aproximando. Percebe-se, portanto, uma grande dose de carga dramática. Além disso, é nessa cena que o espectador já toma conhecimento sobre as características de D. Afonso de Lara. O marido ciumento não permite que sua esposa seja vista pela população enquanto ela ora na igreja de Nossa Senhora das Mercês⁷; para isso, ele obriga o povo a se retirar da rua, enquanto D. Leonor estiver em público.

O início do filme já mostra o contraste entre os personagens que marcarão um suposto triângulo amoroso. D. Afonso, mencionado, pelos populares, como um “bruto e arrogante”, é um homem velho, que carrega uma enorme adaga na cintura. Além disso, são evidenciados os traços de ciúme presentes nesse personagem. Concordamos, dessa forma, com Baptista, que assinala que D. Afonso

7 No filme, a santa madrinha de Ruy é Nossa Senhora das Mercês; no conto de Eça, é Nossa Senhora do Pilar. Posteriormente trataremos dessa questão.

“é apresentado desde o primeiro momento como um pequeno tirano” (2016, p.146).

Observa-se, nas cenas iniciais, que o povo, apesar de descontente por ter que se esconder durante as visitas de D. Leonor, já que um dos presentes diz que “O fidalgo não manda em mim”, segue as ordens de D. Afonso. Além disso, essas pessoas pouco fazem para que esse costume seja interrompido, enquanto um dos presentes afirma: “O povo da cidade devia se queixar ao rei”, outro diz: “Ora, a corte é muito longe”, demonstrando que é melhor continuar seguindo esse hábito do que mudá-lo. Numa cena posterior, após D. Afonso ter conhecimento de que o recém-chegado lançou olhares para a sua esposa, em uma conversa com o padre Lúcio – personagem inexistente no conto queirosiano –, afirma que o jovem cavaleiro quer afrontar os seus direitos de senhor naquelas terras, contudo, o padre lembra D. Afonso de que as ordens dadas por ele vão além dos seus direitos. De forma semelhante, Gonçalo (também um personagem inventado por Garcia), um amigo de Ruy, diz que “ele não respeita os direitos de ninguém. A justiça é como ele bem a entende. Põe e dispõe. Tem de andar tudo ao sabor de sua vontade”, evidenciando o caráter tirânico de D. Afonso.

Ao contrário, D. Leonor é jovem e bela, usa um véu que lhe cobre o rosto, além de trajes claros e longos, fazendo com que sua descrição seja a da típica heroína frágil e virginal presente nas obras de ficção sentimentais, que poderia representar a inocência, fragilidade e castidade, tanto é que D. Ruy chega a compará-la a um anjo.

Por sua vez, a presença de D. Ruy é anunciada pelo som musical de seu assovio e, em seguida, vê-se ele chegar montado num cavalo

branco. Assim, se a descrição de D. Leonor é a da heroína indefesa, a imagem idealizada de D. Ruy é a do típico cavaleiro medieval. O jovem, ao se deparar com a população dentro de suas casas, afirma não temer D. Afonso, já que ele se diz tão fidalgo quanto ele. Dessa forma, ele contraria as ordens do marido ciumento, pedindo ao povo que volte às ruas. Um ancião chega a comentar que “O Sr. de Cardenas aprendeu as leis dos estudos, mas não aprendeu as leis de cá da terra”, reforçando as características de bravura e coragem, típicas de um cavaleiro.

Contudo, se considerarmos o material-fonte como um texto gótico, como sugere alguns estudiosos, a afirmação de Sousa talvez seja pertinente para pensar sobre a caracterização desses personagens de Garcia. A pesquisadora afirma que

o romance “gótico” é essencialmente um romance sentimental, em cuja intriga de amor intervêm o sobrenatural e o misterioso, geralmente ao serviço de potências maléficas, mas que não conseguem destruir os heróis, assistidos pela justiça imanente que protege a virtude. (SOUSA, 1979, p.7)

Percebemos que tal afirmação pode ser questionada se aplicada ao conto de Eça, pois apesar de haver um romance sentimental, embora neutralizado até o final da narrativa, já que D. Leonor desconhece as intenções de D. Ruy e acaba se apaixonando pelo jovem cavaleiro somente após a morte do marido, o sobrenatural ocorre por intenções positivas, supostamente providas por Nossa Senhora do Pilar, que teria sido a responsável pela ressurreição do morto, a fim de ajudar o protagonista – e não por forças maléficas, como Sousa postula. Na obra queirosiana, o vilão é D. Afonso – homem possessivo e ciumento, que tenta assassinar o suposto

amante da esposa, contudo, ele tem os planos fracassados devido à intervenção do defunto.

Entretanto, a obra de Garcia é excessivamente sentimental; ao contrário do conto de Eça, D. Leonor tem conhecimento das intenções de D. Ruy e parece corresponder à sua paixão. O jovem cavaleiro chega a encontrá-la algumas vezes enquanto ela se refugia na Quinta de Cabril, chegando a dizer à amada que “o melhor amor é o amor sem esperanças”. Tal como no conto, a aparição sobrenatural apresenta uma intenção positiva, ligada a Nossa Senhora das Mercês. Chama-nos, porém, a atenção a mudança que o cineasta faz no nome da santa: no conto de Eça, trata-se de Nossa Senhora do Pilar, enquanto no filme ela é chamada de Nossa Senhora das Mercês. O nome da Santa na adaptação cinematográfica – “mercê” como sinônimo de “graça” e “favor” – reforça a ideia de que a intervenção do defunto teria sido obra dela. Ao contrário, na narrativa queirosiana há uma ambiguidade, o que diminui a sua carga moralista: como afirma Baptista, “o conto de Eça [...] não deixa de atribuir à Santa [...] o sucesso de uma empresa que parecia ter sido querida mesmo no céu. Mas, não deixa Eça de sublinhar o papel central aqui desempenhado pelo cadáver do enforcado” (2016, p.145). No filme, por outro lado, ao tirar o foco do defunto e dirigi-lo à Santa, “o desenlace é feito no registro do milagre” (BAPTISTA, 2016, p.145).

Observa-se, contudo, que apesar dessas singularidades, tanto o texto de Eça quanto o filme de Garcia apresentam algumas características que seriam comuns ao gótico, levando em consideração as concepções traçadas por Sousa, como o romance sentimental, reforçado na adaptação cinematográfica

pela aparente correspondência de D. Leonor ao amor de D. Ruy, além da presença do sobrenatural.

Além disso, Garcia aumenta a carga dramática em sua obra, ao inserir novos episódios, por exemplo, na passagem em que D. Afonso encomenda o assassinato de D. Ruy. Contudo, o encarregado – um homem que estava a roubar as suas propriedades – fracassa, já que, no momento em que ele iria atirar uma flecha no cavaleiro, ele escorrega de um barranco, chegando a pedir ajuda ao homem que iria matar. Em meio a um episódio dramático – a iminente morte do herói –, o cineasta acaba inserindo uma cena cômica, o que a torna mais interessante.

Passando aos elementos do fantástico presentes no filme de Garcia, verifica-se que o elemento sobrenatural, tal como no conto, traz consequências positivas para os envolvidos, pois protege o herói da emboscada armada por D. Afonso e, portanto, é responsável pelo *happy ending*. Posteriormente, ao descobrir que D. Ruy permanecia vivo e que teria apunhalado um homem que já estava morto, D. Afonso acaba morrendo de um problema cardíaco, anunciado desde o início do filme – o personagem é mostrado diversas vezes apertando o peito, como se estivesse com dor – e agravado pelas fortes emoções por ele vivenciadas.

Destaca-se que a película de Garcia não mostra o casamento, pois a obra termina com um encontro, na igreja, entre D. Ruy e D. Leonor, vestindo roupas escuras – porém, sem o véu que antes lhe cobria o rosto (provavelmente uma imposição do marido), causando a admiração das pessoas, tamanha a sua beleza. Contudo, em uma conversa com o padre Lúcio, D. Ruy destaca suas intenções de se casar com a jovem, após ela cumprir o tempo do luto.

Em uma cena que é inexistente no conto de Eça, explora-se o elemento fantástico. Ela se dá após D. Afonso saber que o cavaleiro lançou olhares para a sua esposa. Movido pelo ciúme, D. Afonso ouve vozes que repetem trechos da conversa que ele tivera com o padre Lúcio, como a frase: “O ciúme é a tentação do demônio”. Desta forma, poderia haver uma associação entre o estado emocional de D. Afonso com o Diabo. Além do mais, o quarto escuro e noturno, iluminado por velas, faz com que tal espaço seja verossímil ao sobrenatural. Esse efeito é reforçado pelo som de um assovio, o mesmo ouvido por D. Afonso no dia em que o jovem cavaleiro conhece a sua esposa, e pelo barulho de cascos de cavalos, que supostamente seriam de D. Ruy. Esse assovio faz os cães do fidalgo ficarem eriçados, contudo, o esposo ciumento não consegue encontrar a fonte desses ruídos. Destaca-se, ademais, que a emissão sonora é exagerada por um efeito que faz com que se ouçam ecos, realçando a possível presença fantástica.

Dessa forma, lembramos que, para Tzvetan Todorov,

é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra. (2010, p.38-39)

De acordo com o teórico búlgaro, a literatura fantástica é caracterizada pela hesitação⁸ do leitor. O fantástico, segundo essa concepção, é bem delimitado, localizado entre os limites do estranho e do maravilhoso, em que a hesitação do leitor é condição necessária. Desse modo, pode-se definir como estranho os acontecimentos que parecem sobrenaturais, mas que no final são explicados racionalmente, o que não altera as leis da natureza. Já o maravilhoso pode ser definido como os acontecimentos que recebem novas leis da natureza e terminam com uma aceitação natural do sobrenatural. No fantástico, por outro lado, a dúvida entre o real e o imaginário deve permanecer após o término da história.

Assim, percebe-se que nessa cena é mantida a hesitação, segundo a aceção de Todorov, pois há a dúvida se essa sequência poderia representar sons sobrenaturais ou uma alucinação de D. Afonso. A oscilação entre aceitar uma explicação natural ou sobrenatural é que daria o efeito do fantástico, segundo Todorov e Furtado.

Cabe destacar que, no filme, o tirano morre logo após se retirar do Cerro dos Enforcados, depois de confessar ao padre Lúcio que fora ele que supostamente matara o enforcado, ao contrário do conto, no qual ele morre depois de ter momentos de delírio. Assim, Garcia aproveita esse elemento presente no conto de Eça (a alucinação), ao adicionar uma cena fantástica que não está presente no texto queirosiano.

8 Por sua vez, Filipe Furtado também evidencia que a ambiguidade está presente na narrativa fantástica: “no essencial, a narrativa fantástica deverá propiciar através do discurso a instalação e a permanência da ambiguidade de que vive o gênero, nunca evidenciando uma decisão plena entre o que é apresentado como resultante das leis da natureza e o que surge em contradição frontal com elas”. (1980, p.132)

Ademais, uma diferença significativa entre o conto de Eça e o filme de Garcia está na forma como o elemento insólito do defunto é inserido nas duas obras, uma vez que a narração do texto queirosiano é linear, ao contrário da película.

Na obra de Garcia não é narrado na ordem dos acontecimentos o encontro de D. Ruy com o cadáver, no Cerro dos Enforcados. O espectador primeiro assiste à emboscada preparada por D. Afonso: nessa cena, não é mostrado o rosto do homem apunhalado. Ainda assim, nessa sequência há a presença do insólito, uma vez que, após ser atingido pela adaga, o corpo do suposto D. Ruy não é encontrado. Uma das aias afirma para D. Leonor que os capangas de D. Afonso falaram que foi feitiço ou “coisa de bruxaria”. Ademais, logo após o crime, o marido ciumento volta a ouvir a suposta frase “o ciúme é a tentação do demônio”, aumentando o caráter insólito da sequência.

É somente após a cena da morte de D. Afonso que o espectador fica sabendo o que realmente aconteceu. O padre, após ter ouvido a confissão do fidalgo, procura D. Ruy para saber o que sucedeu com ele, além de explicar ao cavaleiro as circunstâncias da carta enviada supostamente por D. Leonor. Assim, o cavaleiro relata ao padre o que se passara na noite anterior. O encontro entre D. Ruy e o defunto no Cerro dos Enforcados é, portanto, narrado posteriormente.

Para Baptista, essa cena do filme não é tão surreal e macabra como no conto de Eça. A pesquisadora aponta que

este efeito não é conseguido no filme de Garcia que pouco dá ver ao espectador sobre os acontecimentos noturnos no “Cerro dos Enforcados”. Tal fato, talvez se tenha ficado a

dever às dificuldades técnicas e narrativas que uma tal cena comporta ao ser passada para a linguagem cinematográfica com os meios dos anos 50 em Portugal, mas também porque a compreensão de Garcia relativamente a este momento narrativo parece remeter para o domínio da misteriosa “bruxaria” tão condenada pela igreja católica da época, em nada participando do tom fantasmagórico e irónico da cena descrita por Eça. [...] No filme de Garcia este é talvez dos momentos menos conseguido, ficando muito longe de provocar qualquer terror ou sequer espanto ao espectador, perante a breve passagem por um conjunto de cadáveres pendurados, lugar que devia ter forte impacto visual e emocional e provocar até repulsa, uma vez que foi escolhido para título do próprio filme, afastando a titulação original de Eça, incontornavelmente mórbida. Ora, neste Cerro dos Enforcados nada é verdadeiramente mórbido, fantasmagórico ou sobre-humano [...]. (BAPTISTA, 2016, p.144-145)

Entretanto, para nós, essa cena teria alguns elementos do fantástico, pois embora curta, percebemos, nessa sequência, que Garcia utiliza a ambientação noturna, com poucas luzes, com a utilização de efeitos sonoros que imitam trovões e raios, para que a presença do sobrenatural se torne verossímil. Todavia, diferentemente do conto, em que D. Ruy, por um momento, hesita em creditar a presença do morto ora ao Diabo e ora a Deus, na obra de Garcia, esse efeito é atenuado, ficando mais evidente de que se trata de uma intervenção divina, vinda para ajudar o jovem cavaleiro. Assim, após D. Ruy narrar ao padre os acontecimentos da noite anterior, fica sugerido que essa aparição fora a mando de Nossa Senhora das Mercês, madrinha de D. Ruy.

Garcia, portanto, altera a narração linear do conto de Eça, com a intenção de tornar ainda mais insólita a cena do suposto assassinato, uma vez que o espectador não sabe que o homem apunhalado é o defunto, aumentando o tom de mistério e suspense. Ademais, o padre inserido pelo realizador torna-se um personagem importante para a narrativa, já que é ele quem ouve as duas versões dos eventos insólitos. No entanto, essas modificações não agravam o teor insólito da obra, a fim de causar medo, por exemplo, pois a explicação do evento sobrenatural é explicada de forma religiosa, já que o defunto seria uma espécie de milagre para proteger D. Ruy e D. Leonor.

Consideramos, portanto, que, apesar de muitos críticos rebaixarem a obra de Garcia, pelo fato de ele não respeitar as mesmas características que o texto queirosiano, além de ele acrescentar certa carga dramática à sua obra e carecer de recursos para representar os elementos do fantástico, essa película deve ser vista como uma adaptação promissora das obras de Eça, por ser uma das pioneiras⁹ a adaptar um conto considerado fantástico, distanciando-se, dessa forma, de produtores que tinham por predileção obras canônicas e consideradas realistas, como *O primo Basílio*, foco dos adaptadores, com no mínimo três adaptações

9 De acordo com Sobral (2009), “no que diz respeito às adaptações cinematográficas derivadas do patrimônio literário de Eça, destacam-se *O Primo Basílio* (Portugal/ Georges Pallu 1922), *El Primo Basílio* (México/ Carlos de Nájera 1934), *El Deseo* (Argentina/ Carlos Schlieper 1944, tendo por base o romance *O Primo Basílio*), *O Cerro dos Enforcados* (Portugal/ Fernando Garcia 1954, a partir do conto ‘O Defunto’), *O Primo Basílio* (Portugal/ António Lopes Ribeiro 1959), *Os Lobos* (Portugal/ curta-metragem de Pedro Bandeira Freire 1978, com base no conto ‘O Tesouro’), *Amor e Cia* (Brasil/ Helvécio Ratton 1998, uma adaptação de Alves e C.⁹), *El Crimen del Padre Amaro* (México/ Carlos Carrera 2002), *O Crime do Padre Amaro* (Portugal/ Carlos Coelho da Silva 2005), *O Mistério da Estrada de Sintra* (Portugal/ Jorge Paixão da Costa 2007), *O Primo Basílio* (Brasil/ Daniel Filho 2007) e *Singularidades de Uma Rapariga Loura* (Portugal/ Manoel de Oliveira 2009).”

até o momento de produção de *O cerro dos enforcados*. Em seu estudo sobre as adaptações queirosianas para o cinema, Sobral aponta que *O primo Basílio*, por exemplo, recebeu várias releituras até o momento de produção de *O cerro dos enforcados*. Para a estudiosa, esse interesse “deriva dos conteúdos de cunho universal controversos e, ao mesmo tempo, apelativos (triângulo amoroso/adultério/romance proibido) passíveis de serem reinterpretados de acordo com estéticas distintas ou estilos diferentes” (SOBRAL, 2010, p.123). O conto “O defunto” não traz esses conteúdos destacados pela pesquisadora, pois não se trata de uma história de adultério, com um romance proibido, e sim de uma história de ciúme infundado. O cineasta Garcia, por sua vez, acaba transformando o argumento do conto queirosiano num filme que traz exatamente esses conteúdos apelativos, pois desloca o foco do ciúme para o romance proibido, ao mostrar os encontros de D. Ruy e D. Leonor – que não acontecem no conto de Eça – e a aparente correspondência dela aos sentimentos do herói. Essa mudança de foco pode justificar a opção do diretor em filmar essa narrativa, apesar de poucos adaptadores se debruçarem sobre a parte da obra de Eça que não seja considerada canônica.

Embora críticos depreciem os recursos do fantástico utilizados por Garcia, nota-se, pelos comentários de Sobral e de Monteiro, levantados ao longo desse estudo, que essa película também pode ser considerada não só como uma obra pioneira ao explorar os recursos do fantástico no cinema lusitano, mas também ao abordar o tema dos mortos-vivos.

Assim, terminamos com uma provocação ao leitor deste trabalho e possível espectador da obra de Fernando Garcia. Apesar

de termos elencado algumas características destacadas por críticos que depreciam a adaptação cinematográfica, recuperamos as reflexões levantadas por Hutcheon, ao apontar que a adaptação deve ser vista como uma reinterpretação. Portanto, os acréscimos e reduções observáveis no trabalho do cineasta lusitano devem ser vistas, de fato, como “adaptações” motivadas por diversas razões, como a de, por exemplo, trazer conteúdos mais apelativos ao público, na tentativa de se aproximar mais de suas expectativas. Acreditamos, portanto, que tais desenvolturas permitem que o filme de Garcia se distancie do conto de Eça, sem que isso seja considerado como um defeito. Desse modo, cabe ao público assistir a essa obra e verificar se esse filme pode ou não ser considerado fantástico, seja no modo de narrar ou em termos de qualidade.

REFERÊNCIAS

- BAPTISTA, Maria Manuel (2016). “O papel hegemónico do cinema no Estado Novo – a adaptação cinematográfica do conto ‘O defunto’, de Eça de Queirós”. In: LISBOA FILHO, Flavi Ferreira; BAPTISTA, Maria Manuel. (Orgs). *Estudos culturais e interfaces: objetos, metodologias e desenhos de investigação*. Aveiro: Universidade de Aveiro, Programa Doutoral em Estudos Culturais; Santa Maria: UFSM, Programa de Pós Graduação em Comunicação. p.138-148. In <http://w3.ufsm.br/estudosculturais/arquivos/livros-completos/ESTUDOS%20CULTURAIS%20E%20INTERFACES%202016.pdf>. Acesso em 4.Jan.2018.
- CESERANI, Remo (2006). *O fantástico*. Curitiba: Ed. UFPR.
- COSTA, Alves (1978). *Breve história do cinema português (1896-1962)*. Amadora: Instituto de Cultura Portuguesa.
- FURTADO, Filipe (1980). *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte.
- GARCIA, Fernando (1954). *O CERRO dos enforcados*. Portugal: Nacional Filmes. 1 DVD. (118 min).

GARCÍA, Flavio (2007). “O insólito na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários”. In: _____. (Org.). *A banalização do insólito: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa*. Rio de Janeiro: Dialogarts. p.11-22.

HUTCHEON, Linda (2006). *A theory of adaptation*. New York: Routledge.

MONTEIRO, João (2012). *História do breve cinema de terror português*. In <http://blog.stress.fm/2012/09/historia-do-breve-cinema-de-terror.html>. Acesso em 4.Jan.2018.

PIWNIK, Marie-Hélène (2009). “Introdução”. In: QUEIRÓS, Eça de. *Contos I*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda. p.15-32.

QUEIRÓS, Eça de (2009). *Contos I*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

SARAIVA, António José (1995). “O manto da fantasia”. In: *A tertúlia ocidental: estudos sobre Antero de Quental, Oliveira Martins, Eça de Queirós e outros*. 2.ed. Lisboa: Gradiva.

SEQUEIRA, Maria do Carmo Castelo-Branco de (2002). *A dimensão fantástica na obra de Eça de Queirós*. Porto: Campo das Letras.

SOBRAL, Filomena Antunes (2009). “Eça de Queirós no audiovisual”. *Actas do Congresso Internacional Comunicação, Cognição e Media*. Braga: Edições Aletheia. vol. 1, p.405-417. In <http://hdl.handle.net/10400.19/501>. Acesso em 4.Jan.2018.

_____ (2010). “Diálogos entre literatura e cinema: adaptação cinematográfica de narrativas queirosianas”. *Actas da Conferência Internacional Cinema, Arte, Tecnologia, Comunicação*. p.121-127. In <http://hdl.handle.net/10400.19/498>. Acesso em 29.Dez.2017.

SOUSA, Maria Leonor Machado de (1979). *O “horror” na literatura portuguesa*. Amadora: Instituto de Cultura Portuguesa.

TODOROV, Tzvetan (2010). *Introdução à Literatura Fantástica*. 4.ed. São Paulo: Perspectiva.

04

NÓS SOMOS JOHN MALKOVICH

Vinicius Lucas de Souza (UNESP)

Aparecido Donizete Rossi (UNESP)

*Recebido em 18 fev 2018.**Aprovado em 07 jun 2018.*

Vinicius Lucas de Souza Graduado em Letras (Português/Inglês/Alemão) pela UNESP - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (2015) e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários pela mesma universidade. Desenvolve pesquisa na área de Literaturas Estrangeiras Modernas, com ênfase em Literaturas de Língua Inglesa e Literatura Gótica, focando no motivo do duplo e suas transformações na ficção. Sua produção bibliográfica mais significativa: I. SOUZA, Vinicius Lucas de; ROSSI, Aparecido Donizete. O médico, o monstro e os outros. *Abusões*, v.3, p.188-229, 2016. II. SOUZA, Vinicius Lucas de; ROSSI, Aparecido Donizete. A emergência do Complexo de William Wilson. *Vocabulo*, n.IX, p.1-19, 2015; III. SOUZA, Vinicius Lucas de; ROSSI, Aparecido Donizete. A insurgência do Paradoxo Jekyll-Hyde. In: XV Congresso Internacional da ABRALIC: Textualidades Contemporâneas, 2017, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos do XV Congresso Internacional da ABRALIC - 07 a 11 de agosto de 2017*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2017, v.2, p.1951-1960. Membro do grupo de pesquisas (CNPq) Vertentes do Fantástico na Literatura e do grupo de pesquisas (CNPq) Estudos do Gótico, desde 2014. Recebeu Menção Honrosa no XXVI Congresso de Iniciação Científica da UNESP (1ª Fase) concedida pela Comissão Permanente de Pesquisa da UNESP – FCL-Ar pelo trabalho “A revisão

do Complexo de William Wilson em *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson”. Áreas de interesse: Manifestações do Gótico na Ficção; Ficção em Língua Inglesa; Literaturas Estrangeiras Modernas; Literatura Gótica. CV_ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5257133057290450>. E-mail: viniciuslucassouza@gmail.com

Aparecido Donizete Rossi é Doutor em Estudos Literários. Possui vínculo institucional com a UNESP – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, SP. É professor de literatura inglesa. Sua produção bibliográfica mais significativa: I. ZANINI, Claudio; ROSSI, Cido (Orgs.). *VERTIGO: Vertentes do Gótico no Cinema*. 1.ed. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. II. ROSSI, Aparecido Donizete. *The Gothic in Kate Chopin*. In: OSTMAN, Heather; O'DONOGHUE, Kate (Orgs.). *Kate Chopin in Context: New Approaches*. 1.ed. New York: Palgrave Macmillan, 2015, v.1, p.65-82. III. ROSSI, Aparecido Donizete; SÁ, Luiz Fernando Ferreira (Orgs.). *O Gótico e suas Interseções Teórico-Críticas*. 1.ed. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2014. Líder do grupo de pesquisas (CNPq) Vertentes do Fantástico na Literatura, desde 2015, e membro pesquisador do grupo de pesquisas (CNPq) Estudos do Gótico, desde 2014. Recebeu Menção Honrosa no XXVI Congresso de Iniciação Científica da UNESP (1ª Fase) concedida pela Comissão Permanente de Pesquisa da UNESP – FCL-Ar pela orientação do trabalho de pesquisa de Vinicius Lucas de Souza. Áreas de interesse: Manifestações do Gótico na Ficção; Vertentes do Fantástico na Ficção; Ficção em Língua Inglesa; Desconstrução; Pós-estruturalismo. CV_ Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0428069285054155>. E-mail: adrossi@fclar.unesp.br

Resumo: O presente artigo objetiva analisar o filme *Quero ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999), dirigido por Spike Jonze e escrito por Charlie Kaufman. Focando nas questões sobre a identidade,

o duplo (*Doppelgänger*) e a multiplicidade de personalidades e como o jogo identitário distorce o entendimento do *eu* nos personagens Craig Schwartz e John Malkovich, os quais se entrecruzam por meio de um portal que leva à mente do último, portal este que não só é usado por Schwartz, mas por vários outros, inclusive pelo próprio Malkovich, esfacelando a ilusória ordem do “eu uno” ou a dualidade do “eu e o outro” e mergulhando num abismo legionário de Malkoviches.

Palavras-chave: *Quero ser John Malkovich*; Identidade; Duplo; Multiplicidade; John Malkovich.

Abstract: This paper aims at analysing the movie *Being John Malkovich* (1999), directed by Spike Jonze and written by Charlie Kaufman. Focusing on the issues of identity, the double (*Doppelgänger*), and the multiplicity of personalities and how the identity game twists the understanding of the self in the characters Craig Schwartz and John Malkovich who are interwoven by means of a portal that leads to the latter’s mind, which not only is used by Schwartz, but by many others, including Malkovich himself, ripping apart the illusory order of the “unified self” or the duality of “self and the other” and diving into a legionary chasm of Malkoviches.

Keywords: *Being John Malkovich*; Identity; Double; Multiplicity; John Malkovich.

INTRODUÇÃO

Ao concentrarmos sobre o campo da identidade humana, geralmente, segundo o senso comum e o que a Ciência entende por “sanidade”, a unidade é o estado mental considerado saudável, já que ao apresentar, por exemplo, uma outra personalidade ou ver constantemente alguém igual a si são indícios, de acordo com a

Medicina, de distúrbios psíquicos, como a esquizofrenia, que gera a confusão contínua entre realidade e alucinações. No entanto, podemos afirmar que somos apenas um, que apresentamos um “eu uno”?

Nos trabalhos de Sigmund Freud, o pai da Psicanálise, isso cai por terra ao relembrarmos de sua estruturação do aparelho psíquico da mente humana: o Ego, a parte organizada da estrutura da personalidade, representando a razão e controlando as necessidades do Id e do Superego; o Id, a parte das pulsões, impulso e instintos, bem como dos traumas reprimidos; e o Superego, a parte que reflete as regras culturais de uma sociedade. Com isso, vê-se difícil a defesa de uma “unidade mental”, sólida, congruente, principalmente se levarmos os vários transtornos mentais que emergem na mente, frutos de traumas severos. Se considerarmos o Transtorno Dissociativo de Identidade — caso concordemos com a parcela dos cientistas que alegam a existência desse distúrbio —, sob o qual o indivíduo passa a sofrer momentos de dissociação, ocasionando a emergência de outras personalidades em sua mente, a possibilidade da emergência desse distúrbio contraria a ideia de uma personalidade *una*, favorecendo a ideia de que talvez a natureza mental dos humanos esteja mais alinhada ao campo da multiplicidade.

No campo da ficção, são frequentes os questionamentos e abordagens que lidam com esses limites identitários, exemplificados nas diversas narrativas que abordam a questão do duplo (*Doppelgänger*), com seus protagonistas vendendo a sombra ao Diabo (*A história maravilhosa de Peter Schlehmihl*), perseguidos por alter egos satânicos (“O homem da areia”) e com seus olhos

enublados por reflexos transientes (“William Wilson”), relações entre eus e outros resultando na “[...] equivalência entre o reflexo e a sombra, as duas como imagens iguais opondo-se ao Eu [...]” (RANK, 2013, p.22).

No Cinema, diversos são os filmes que lidam com o tropo do duplo: o famoso caso de Norman Bates e sua mãe em *Psicose* (1960) ou o caso de Tyler Durden em *Clube da luta* (1999). Junto aos mencionados, jogando com essas fronteiras de identidades e alteridades, está o filme *Quero ser John Malkovich* (1999), dirigido por Spike Jonze com roteiro de Charlie Kaufman, em que um portal que leva à mente do ator John Malkovich, interpretado por ele mesmo, é encontrado por um titereiro, Craig Schwartz, interpretado por John Cusack, e, posteriormente, comercializado, permitindo à clientela experimentar a sensação de duplicidade, de ser outra pessoa. No entanto, como Schwartz descobrirá, “ser John Malkovich” significa não somente observar suas ações, como também controlá-las, podendo modelar e remodelar sua própria personalidade e a de Malkovich.

Nas linhas a seguir, portanto, pretendemos abordar as questões de identidade, duplo e múltiplas personalidades no filme em questão, focando nos jogos que distorcem os limites entre as personagens, especialmente Schwartz e Malkovich, nas barreiras que separam títere de seu titereiro, pulverizando a unidade e a dualidade do eu numa legião de outros, num abismo de eus, outros e muitos Malkoviches.

QUEM É JOHN MALKOVICH?

Um homem que vive seu cotidiano toma consciência de sua natureza frente a um espelho: um títere manipulado pelas linhas

de um deus, um deus humano cuja aparência é igual à sua, assim se revoltando, quebrando tudo à sua volta, inclusive a citada superfície especular e, por fim, terminando sua dança de desespero e desilusão na frustração de estar aprisionado em sua própria identidade, preso em si mesmo, preso numa cópia manipulada, à sombra e à mercê das linhas do Destino que o fazem questionar se o que vive é real e, pior, se ele mesmo é real. Saber quem é o real e quem a duplicata é uma das dúvidas que sempre pairam na ficção sobre o duplo, questionamento que vemos no filme *Quero ser John Malkovich* e que Clément Rosset expõe ao discorrer sobre o *Doppelgänger*:

É verdade que o duplo é sempre intuitivamente compreendido como tendo uma realidade “melhor” do que o próprio sujeito — e ele pode aparecer neste sentido como representando uma espécie de instância imortal em relação à mortalidade do sujeito. Mas o que angustia o sujeito, muito mais do que a sua morte próxima, é antes de tudo a sua não-realidade, a sua não-existência. Morrer seria um mal menor se pudéssemos ter como certo que ao menos se viveu; ora, é *desta vida mesma*, por mais perecível que por outro lado possa ser, que o sujeito acaba por duvidar no desdobramento de personalidade. No par maléfico que une o eu a um outro fantasmático, o real não está do lado do eu, mas sim do lado do fantasma: não é o outro que me duplica, *sou eu que sou o duplo do outro*. Para ele o real, para mim a sombra. (2008, p.88-89 – grifo do autor)

No plano real ou nos domínios das sombras é a dúvida, a hesitação que insurge ao tentar definir quem é o original e quem o sócia, quem é o verdadeiro e quem a falsificação. Dificilmente esse dilema é resolvido, levando a nos interrogar se “realmente”

haveria uma diferença entre um e outro, em outras palavras, se o “original” existe. Para Rosset, resta ao eu a sombra, a máscara. No filme, muitos personagens mascaram-se, vestem o rosto de John Malkovich sobre os seus próprios. Exacerbando a visão do filósofo francês — exacerbação que discutiremos ao longo do artigo —, talvez não se trate de um jogo dialético entre o real e o irreal, mas de uma mascarada, em que os rostos que dançam são somente outras máscaras, outros duplos de duplos.

Assim começa a narrativa cinematográfica de *Quero ser John Malkovich*, com a “Dança de Desespero e Desilusão de Craig”, intitulada por seu criador, o titereiro Craig Schwartz, constantemente frustrado por sua invisibilidade artística, por um público que não nota seu talento e seus questionamentos na arte dos títeres. A dança apresentada em sua oficina guia e prevê os eventos futuros que enovelarão Craig, sua esposa, Lotte, interpretada por Cameron Diaz, e John Malkovich.



Figura 1. O títere e o espelho.¹

1 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.

À procura de um emprego, Schwartz é contratado como arquivista na Lestercorp, empresa localizada no andar “sete e meio” do edifício Mertin-Flemmer, em Nova Iorque. Ao conhecer o seu futuro chefe, o Dr. Lester, e sua secretária, o protagonista percebe certa estranheza, como o fato de que o doutor acredita que as pessoas não conseguem entender sua fala ou ainda a secretária que entende tudo errado. Mais do que se destacar por sua bizarra aura, o andar sete e meio — assim como a plataforma nove e três quartos na saga *Harry Potter*; a estrutura bidimensional nos romances *O talismã* (1984), *Coraline* (2002) e *Stardust* (1999); o laboratório do Departamento de Energia dos Estados Unidos da cidade de Hawkins que guarda o portal entre dois universos opostos da série de *web* televisão *Stranger Things* — indicia uma certa fronteira, uma zona limítrofe entre duas realidades, mesclando elementos e seres desses dois universos, o que logo é fortemente sustentado pela descoberta do protagonista de uma pequena porta que leva a um túnel lamacento e, por fim, à mente do ator norte-americano John Malkovich.

Dessa maneira, esse portal difere-se do padrão de obras de fantasia, isto é, o portal entre dois mundos, permitindo a comunicação e a passagem de seres de um para o outro. No exemplo que citamos, no universo criado por J. K. Rowling, uma das maneiras dos bruxos movimentarem-se entre o mundo mágico e o não mágico, o chamado “trouxa”, é por meio da plataforma nove e três quartos, localizada na estação de trem King’s Cross, em Londres. No entanto, o portal do filme não se mantém numa relação mundo físico-mundo físico, mas entre o universo físico do enredo fílmico e a mente de Malkovich, permitindo ao viajante

entre planos, a princípio, sentir tudo o que o ator sente e, após um curto momento, cair na autoestrada de Nova Jersey. Em outras palavras, ele permite tornar-se outra pessoa, transformar-se no duplo de John. Interessante perceber que essa visão interna da vida do ator é disponibilizada ao espectador pelo quadro composto na câmera, possibilitando que não só os personagens tenham a chance de experimentar ser Malkovich, como também o próprio público. Com isso, a própria estrutura fílmica plasma essa duplicidade, convergindo tema e forma ao duplo.



Figura 2. Eu sou John Malkovich.²

Schwartz, nesse primeiro momento, torna-se o acompanhante oculto do ator em suas andanças, escondido nas sombras de sua consciência, compartilhando suas sensações. Apesar de um detalhe extra fílmico e uma semelhança que mais parece uma coincidência, o primeiro nome, que tanto Cusack quanto Malkovich compartilham, “John”, aumenta a carga dúplice que assombra esses personagens, uma vez que seus respectivos atores, os “médiuns” que encarnam

2 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.

esses papéis, passam a nutrir certa semelhança também. Durante nossa análise, muitos pontos extra fílmicos acabarão emergindo, como o exposto aqui — a duplicidade entre Schwartz e Malkovich e seus respectivos atores, Cusack e Malkovich —, assim como referências a outros filmes de Kaufman e Jonze, o que eventualmente enfraquecerá a leitura de que tais semelhanças sejam gratuitas.

É mister notar que no interior da mente o corpo do titereiro não se manifesta em termos materiais, o que enubla a natureza de Schwartz enquanto parceiro íntimo de Malkovich. Numa possível leitura, ele se manifestaria numa forma diferente de configuração corporal, capaz de ser evocada pela passagem pelo túnel lamacento, o que implicaria no portal exceder sua função de comunicação entre o plano físico e o plano mental “malkovichiano”, exercendo também o papel de uma espécie de filtro corpóreo, transformando a configuração física de seus usuários enquanto duplos do ator, além de possibilitar a coexistência de duas mentes num corpo.

Com isso, o túnel passa a adquirir uma função similar à da droga do Dr. Henry Jekyll em *O médico e o monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson: ao tomar o seu fármaco, Jekyll transforma-se em Edward Hyde, alguém repulsivo pela mera aparência, mudando sua prévia moradia carnal numa barca de duas personalidades e muitas outras mais³, capaz de emanar essa replicação de fragmentos identitários à própria estrutura narrativa do romance. Coincidentemente, três anos antes de atuar no filme dirigido por Jonze, John Malkovich atuara em *O segredo de Mary Reilly* (1996), baseado no romance *Mary Reilly* (1990), cujos enredos focam na empregada Mary

3 Essa perspectiva do romance *O médico e o monstro* é por nós abordada no artigo “O médico, o monstro e os outros”, presente no volume 3 da revista *Abusões*. Vide referências.

Reilly, interpretada por Julia Roberts, e sua perspectiva, bem como interferência, sobre o que se passa na casa do respeitável Dr. Henry Jekyll e sua relação com seu assistente, Edward Hyde, ambos interpretados por Malkovich.

O túnel de lama, assim, concede a possibilidade de ser outro, remodela o barro definitivo, para usarmos o mito bíblico a uma outra configuração, uma nova forma, um renascimento. A partir dessa perspectiva, o túnel cumpre as vezes de um útero, um ventre inumano que leva quem nele entrar a essa outra vida, a John Malkovich. Como descreve a esposa de Schwartz, esse mecanismo interdimensional confere a John um lado feminino, como se fosse a “vagina” de John Malkovich, duplicando mais uma vez o ator, agora acrescentada uma esfera feminina à sua masculinidade, como que atribuindo-lhe dois tipos de genitália, a masculina e a feminina, e o tornando uma espécie de hermafrodita, cuja “vagina” excede suas funções tradicionais, permitindo a entrada de um ser humano completo na corporeidade de Malkovich. Considerando isso, mais do que uma experiência de ser outro, os usuários do túnel transam com o ator, que ao longo do filme, apontará não a uma única relação sexual e sim a bacanais, em que mais de uma pessoa “penetra” o túnel, bem como várias ao mesmo tempo. Logo, a experiência legionária que ocorre no corpo de Malkovich não só transgride a esfera da identidade, como também desalinha a ordem sexual, convergindo a questão da alteridade a uma experiência orgiástica; transformar-se noutra pessoa contempla, nesse caso, conhecê-la sexualmente.

Dimanante disso, o portal de Malkovich plasma-se como um anexo de seu corpo, um órgão extracorporal que possibilita

um contato completo entre dois seres, em níveis de corpo e alma, uma espécie de prótese. Malkovich, então, excede o padrão humano ao contar com essa prótese ou órgão adicional, direcionando-se a algo que distoa do padrão humano, em outras palavras, configurando-se como um mutante: um ser que, devido a operações celulares aleatórias em seu corpo, diferenciou-se da humanidade, apresentando características a mais ou a menos do que o ser humano comum. Para Jean Baudrillard, John Malkovich é, portanto, uma criança-prótese, “[...] embrião de todas as formas sonhadas de mutação [...]” (2004, p.29), igualando-se, por conseguinte, aos ícones expostos pelo teórico francês, Michael Jackson, Cicciolina, Madonna, Andy Warhol, “São todos mutantes, travestis, seres geneticamente barrocos, cujo visual erótico esconde a indeterminação genética. Todos são *gender-benders*, trânsfugas do sexo” (2004, p.28). Dobrando as questões de gênero, sexo e identidade, Malkovich, como seu portal, desvela-se uma figura fronteira e maleável, aberto às possibilidades do “entre”, entre-identidades, entre-gêneros, entre-eus, entre-outros.

Nessa subversão do corpo e da identidade, outros aspectos da mente do ator não permanecem intocados, ao relembrar que o corredor entre dimensões reflete seus passageiros na personalidade do ator, um espelhamento que joga um corpo humano na mente de um indivíduo, cujos limites de sua psique desestabilizam-se em função da vinda desse(s) outro(s). Levando em consideração essa desestabilização — que contempla a sobreposição de personalidades, anestesiando a personalidade John Malkovich —, nota-se que mergulhar no ator num nível tão profundo, até os recantos do subconsciente — como acontece

em dado momento com duas personagens —, usar a máscara do protagonista é vestir temporariamente esse rosto, fazer o eu tornar-se outro. Considerada essa transformação temporária, esse contato íntimo entre alteridades não descartaria possíveis trocas ou contaminações de uma mente a outra, disseminações de traumas reprimidos ou replicações de memórias. Com o corredor funcionando similarmente ao espelho, segundo Umberto Eco, isto é, “[...] uma prótese absolutamente neutra, e permite que se obtenha o estímulo visual onde o olho não poderia alcançar [...]. Como prótese, os espelhos são *canais*. Um canal é cada *medium* material que permite a passagem de informação [...]” (1989, p.18 – grifo do autor), é de se supor que haja uma comunicação entre as identidades pelo portal lamacento, o que implica na influência de um sobre o outro e vice-versa. Nesse sentido, entrar em Malkovich significa ir além de observar sua vida, significa espelhar traços de sua consciência e seu inconsciente e ser contaminados por eles. Não podemos considerar, assim, que o preço de vivenciar o ator seja gratuito, muito menos descartar a possibilidade de, após o “passeio no ator”, levar *souvenirs* consigo, replicar na própria mente traços da psique de John Malkovich.

Nesse complexo jogo transgressivo do corpo, da identidade e da mente, somado à organicidade do lamaçal, o túnel mascarante atua como o *phármakon* na visão de Jacques Derrida:

A magia da escritura [...] é, pois, aquela de um disfarce que dissimula a morte sob a aparência do vivo. O *phármakon* apresenta e abriga a morte. Ele dá boa figura ao cadáver, o mascara e disfarça. Perfuma-o com sua essência [...]. O *phármakon* designa também o perfume. Perfume sem essência,

[...] droga sem substância. Ele transforma a ordem em enfeite, o cosmos em cosmético. A morte, a máscara, o disfarce, é a festa que subverte a ordem da cidade, tal como ela deveria ser regulada pelo dialético e pela ciência do ser.

[...] O esperma, a água, a tinta, a pintura, o tingimento perfumado: o *phármakon* penetra sempre como o líquido, ele se bebe, se absorve, se introduz no interior que ele marca, primeiramente, com a dureza do tipo, invadindo-o em seguida e inundando-o com seu remédio, sua beberagem, sua bebida, sua poção, seu veneno.

No líquido, os opostos passam mais facilmente um no outro. O líquido é o elemento do *phármakon*. E a água, pureza do líquido, se deixa o mais facilmente, o mais perigosamente, penetrar e depois se corromper pelo *phármakon*, com o qual se mistura e se compõe tão rapidamente. (2005, p.92;102)

Ao encontrar o portal, muitas mudanças passam a operar na vida de Craig Schwartz e daqueles que o circundam: a primeira é em relação a Lotte, sua esposa, que logo na primeira vez que experimenta ser Malkovich, descobre-se transexual, isto é, identifica a disforia entre sua identidade de gênero e seu sexo. Estupefata com as novas sensações, o corpo do ator faz-lhe sentido à personalidade, agrada-lhe. Em outras palavras, o túnel lamacento possibilita-lhe a adequação entre identidade de gênero e sexo, funcionando, assim, similarmente a uma cirurgia de redesignação sexual.

Além disso, o portal também impacta a vida de uma colega de trabalho de Schwartz, Maxine Lund, interpretada por Catherine Keener, que sugere a criação da empresa J.M. Inc. e,

consequentemente, lucrar sobre a “experiência Malkovich”. Várias pessoas compram o serviço oferecido e o empreendimento é agraciado pelo enorme sucesso. A duplicidade entre o titereiro e o ator, por conseguinte, é exponenciada severamente, já que não mais um e outro, mas outros e outros dividem o cotidiano com John Malkovich. Ser Malkovich é algo que o dinheiro fornece agora: ver com olhos estrangeiros vira uma mercadoria, viver outra vida agora é uma questão financeira; comprar passa a englobar o comprar-se.

Ao longo da experimentação corporal no ator, Lotte e Maxine apaixonam-se, enquanto aquela usa a máscara de Malkovich. Schwartz, movido por uma paixão por Lund, transa com ela enquanto no corpo de seu outro, conseguindo, com muito esforço, mover o braço de Malkovich e até falar uma pequena frase. Com isso, a observação mental passa a um estatuto de incorporação: como numa possessão divina ou demoníaca, Craig Schwartz começa a controlar os movimentos e fala de seu hospedeiro; de acompanhante a obsessor, Schwartz comprova seu dom na arte de titerear, controlando Malkovich. Vale lembrar que além de ser um titereiro, ele também constrói seus títeres: em sua coleção constam o boneco na primeira cena do filme que é uma cópia de sua aparência, bem como as cópias de Maxine e Lotte, mantidas em sua oficina. Não somente um controlador de bonecos, o titereiro também manifesta-se como um criador: Schwartz dá um passo além de Victor Frankenstein, do romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, não só desenvolvendo suas criaturas, como também controlando-as. Criar, copiar e controlar fazem-no, por conseguinte, o mestre titereiro.

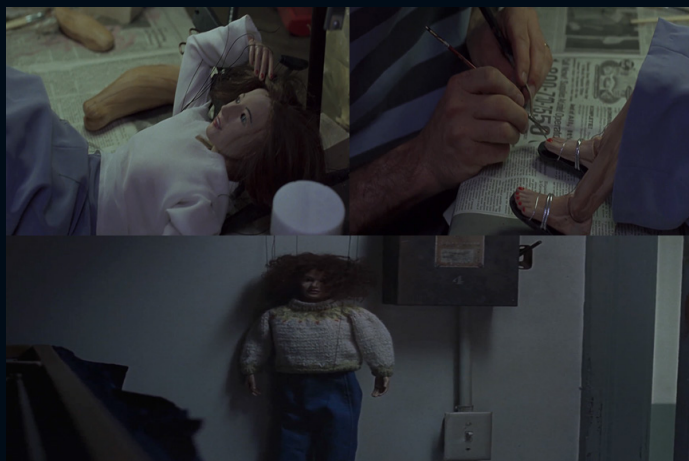


Figura 3. Criando e controlando títeres.⁴

Apesar de pontual, esse período de controle de Craig assusta John, fazendo com que ele recorra a um amigo, Charlie Sheen, que também se interpreta. Malkovich e Sheen são os únicos que interpretam a si mesmos no filme, duplicando-se na narrativa cinematográfica ao representar versões de si mesmos, com pequenos detalhes diferentes, por exemplo, o nome inteiro de Malkovich no filme é “John Horatio Malkovich”, quando seu nome em nossa realidade é “John Gavin Malkovich”. Consequentemente, insta-nos a questão: no caso de *Quero ser John Malkovich*, atuar é ser a si mesmo? Podemos ver certa semelhança entre “ser alguém” e “atuar alguém”, algo suportado no filme, uma vez considerado o comentário repetido várias vezes que Malkovich seria um ladrão de joias num filme. A princípio, respondendo a um taxista, ele diz que não interpretou nenhum ladrão de joias, mas a provocação permanece ao ser repetida por outras personagens, instando-nos se esse ator não teria sido confundido com John Malkovich ou ainda

4 Fonte: Cenas do filme *Quero ser John Malkovich*.

alguém passando-se por ele, um duplo que imita John Malkovich. Como se vê, a teia que se forma ao redor do personagem em questão dobra-se e se desdobra a cada costura.

MALKOVICH, NÓS SOMOS MALKOVICHES

Suspeitando que Maxine, com quem desenvolvera uma relação, tenha algo a ver sobre o que lhe acometera, Malkovich segue-a até o prédio Martin-Flemmer e lá encontra a J.M. Inc. e uma fila de clientes que o esclarecem sobre o que ali é ofertado: ser John Malkovich. Irado com Schwartz e Lund, ele decide entrar em seu próprio portal e, a partir disso, ele “vê-se”: Malkovich surge num restaurante em que todas as outras pessoas, adultos e crianças, homens e mulheres, possuem o rosto e a voz iguais aos seus, variando somente suas configurações corporais abaixo da cabeça; tudo escrito é o nome “Malkovich” e ao falarem somente pronunciam “Malkovich”. Um universo em que só há John Malkoviches e uma única palavra, “Malkovich”; uma dimensão infernal, em que a repetição de si no espaço e no discurso é contínua e perpétua. Como nos ensina Sartre, “O inferno... são os Outros” (1977, p.98), outros dos quais não se consegue escapar, outros que nos infernizam, outros que são nós mesmos.

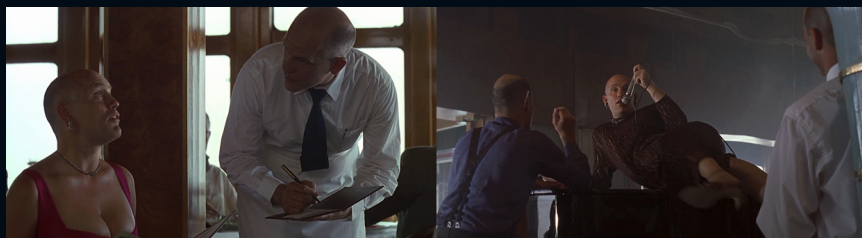


Figura 4. Malkovich.⁵

5 Fonte: Cenas do filme *Quero ser John Malkovich*.

Além disso, enquanto ele experimenta essa super dose explosiva de si, há um cliente em sua mente, que o observa observando-se. Um *mise-en-abîme* mental, uma mente no interior de uma mente, que, por sua vez, adentra em si mesma, enovelando-se num labirinto identitário, numa rede de personalidades em que a própria significação do eu começa a esmorecer, começa a se tornar estranha, *unheimliche*, de acordo com Freud: “[...] aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (1996, p.238). Ao entrar em seu próprio portal, em sua própria mente, os “eus” de Malkovich, apesar de familiares, estranham-lhe, apavoram-lhe, isto é, o ator aterroriza-se frente ao “[...] reprimido que *retorna*” (FREUD, 1996, p.258 - grifo do autor).

Note-se que esse excessivo *mise-en-abîme* mental será retomado em *A origem* (2010), dirigido e escrito por Christopher Nolan, no qual, por meio de uma máquina, é possível criar labirintos de sonhos dentro de sonhos, podendo-se controlar suas configurações, bem como introduzir ideias na mente de uma pessoa. Como *Quero ser John Malkovich*, *A origem* exacerba as possibilidades de atuação na mente humana, jogando com os limites entre sonho e realidade, bem como com uma eventual queda num limbo subconsciente, o que ocorre no fim dos filmes de Jonze e Nolan.

Voltando a entrar em Malkovich, Craig Schwartz descobre como manter-se em poder da mente do ator, dominando seu novo títere além do breve período que os iniciantes dispõem e exibindo seu poder máximo como o mestre titereiro ao executar sua “Dança de desespero e desilusão de Craig” a Maxine, que se entregara à novidade de Schwartz e a seu amor. John Malkovich torna-se o

boneco de Craig e este, por meio de seu *medium*, duplica a dança nesse seu novo corpo e criatura.

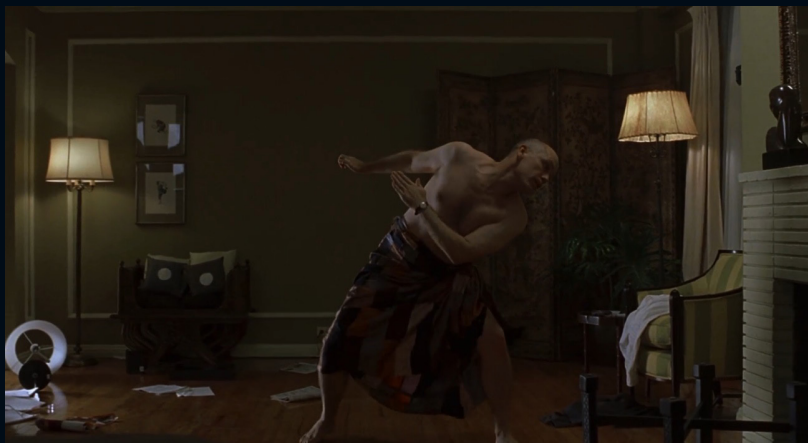


Figura 5. A dança de desespero e desilusão de Craig.⁶

Nesse espelhamento da primeira cena do filme, em que Craig controla o boneco “à sua imagem e semelhança”, agora a imagem da criatura difere-se da de seu controlador/criador, no entanto, a imagem do criador também se altera, passando a possuir, usurpar a de sua criatura. O criador transforma-se em criatura, sem abandonar seu estatuto divino: ele adota uma nova roupa, como o próprio Schwartz-Malkovich (Schwartz em Malkovich) afirma — um terno que ele passara a gostar de usar, sendo este seu segredo para conseguir controlar o corpo continuamente, não encará-lo como seu inimigo, mas fazendo amizade com essa casca —, uma vestimenta de carne e osso, similarmente ao que o assassino Buffalo Bill realiza com os cadáveres de suas vítimas, privando-os de suas peles e, a partir delas, costurando sua própria roupa feminina em *O silêncio dos inocentes* (1991).

6 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.

Além dessa passagem, em que temos o processo de duplicação na própria estrutura fílmica, uma outra cena converge a temática abordada à forma: ao tentar escapar de suas amarras — feitas pelo titereiro — dentro da jaula de seu *pet*, Elijah, o chimpanzé, Lotte é auxiliada pelo animal, que toma essa atitude após lembrar de sua captura, que se dera ao tentar remover as amarras de seus pais. O trecho da memória do animal é plasmado ao espectador com legendas, “traduzindo” a linguagem empregada pela família símia, além da câmera assumir a visão do chimpanzé, promovendo o mesmo processo que o túnel lamacento apresenta a seus usuários. Com isso, não só sua temática, mas também a estrutura do filme está impregnada com a questão do assumir outros olhos, assumir outra personalidade, seja nas cenas em que Craig e Lotte experimentam o olhar de Malkovich ou na captura de Elijah.



Figura 6. A visão e captura de Elijah.⁷

Fora de seu cativeiro, Lotte segue à mansão do Dr. Lester, a qual visitara anteriormente junto com o marido para um jantar, lá

7 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.

descobrimos uma sala dedicada inteiramente a John Malkovich, com uma linha do tempo de sua vida e conquistas. Conversando com o velho a respeito de uma obsessão sua por Malkovich e na sua ânsia por querer sê-lo, Lester acaba revelando que, na verdade, ele não é o Dr. Lester, mas o Capitão Mertin. Noventa anos atrás, ele descobrira um portal que o levava a um corpo, possibilitando que sobrevivesse ao tempo, pulando de corpo em corpo e, agora, prestes a pular à sua nova casca, John Malkovich. Contudo, se ele não entrar até a meia-noite do quadragésimo quarto aniversário do ator, momento em que o corpo matura, o usuário do túnel é desviado à próxima casca, em seu estágio larval, isto é, a um recém-nascido, sendo absorvido por ele e ficando preso em sua mente, condenado a assistir a vida desse ser inapto a controlá-lo.

Logo, o mecanismo do túnel é utilizado por Mertin como uma forma de trapacear a morte, uma maneira de atingir a imortalidade — um caminho muito parecido ao que ocorre no conto “A história do falecido Sr. Elvisham” (1896), de H. G. Wells, no qual a troca de corpos dá-se por meio da ingestão de uma bebida —; ser imortal, assim, desvela-se uma questão de adaptar-se a outros eus, uma mudança constante de eus em outros, de outros em eus, corroborando a perspectiva de Otto Rank, segundo a qual a imortalidade e o duplo caminham sempre juntos:

o narcisismo primitivo, sentindo-se ameaçado pela inevitável anulação do Eu, criou como primeira representação da alma uma imagem o mais idêntica possível ao Eu corpóreo, portanto, um verdadeiro duplo. Assim, a ideia da morte é desmentida através de uma duplicação do Eu que se corporifica na sombra ou no reflexo. (2013, p.138)

Depois de oito meses, Schwartz-Malkovich não finge ser John Malkovich, seguindo a mesma rotina que o ator conduzia anterior às interferências em sua vida, mas altera a personalidade pública dele ao perseguir o seu sonho de ganhar notoriedade com a arte de titerear e trazendo uma marca de Craig Schwartz ao títere carnal: o cabelo comprido.

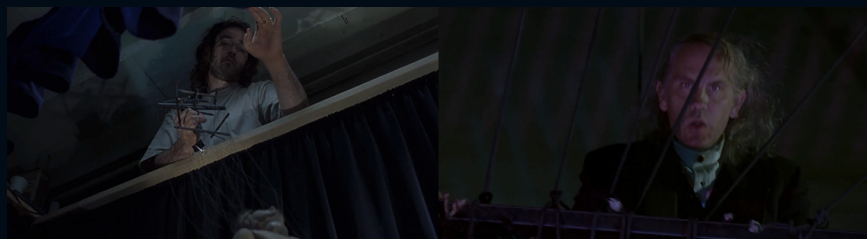


Figura 7. Craig, o titereiro e o novo John Malkovich.⁸

Uma vez tendo desistido da carreira de ator, Schwartz-Malkovich ganha fama mundial, sendo reconhecido como um mestre titereiro. Acompanhamos essa notoriedade crescente por meio de um documentário televisionado — o metafílmico, um documentário inserido na estrutura do filme —, que transmite várias cenas das apresentações do artista. Numa delas, ele controla um títere que, por sua vez, controla um títere menor, não só metaficcionalizando sua própria condição existencial, mas apresentando o mesmo *mise-en-abîme* identitário que Malkovich testemunhou ao entrar em seu próprio universo; em outras palavras, a perda da ideia de original e a vinda do simulacro, conforme entendido por Baudrillard: “[...] efeito de imaginário escondendo que não há mais realidade além como aquém dos limites do perímetro artificial” (1991, p.23). Simulacros de simulacros de simulacros, ou nas palavras de Derrida,

⁸ Fonte: Cenas do filme *Quero ser John Malkovich*.

O Mímico está *atuando* a partir do momento em que ele é dominado por nenhuma ação real e mira em direção de nenhuma forma de verossimilhança. O ato sempre desempenha uma diferença sem referência, ou invés disso sem um referente, sem nenhuma exterioridade absoluta, e, portanto, sem nenhum interior. O Mímico mimica a referência. Ele não é um imitador; ele mimica a imitação. O hímen interpõe-se entre a mímica e a *mimēsis* ou invés disso entre a *mimēsis* e a *mimēsis*. Uma cópia de uma cópia, um simulacro que simula o simulacro platônico — a cópia platônica de uma cópia bem como a cortina hegeliana perderam aqui a isca do referente presente e, então, encontram-se perdidas para a dialética e a ontologia, perdidas para o conhecimento absoluto. O que é também, como Bataille literalmente o teria, “mimicado.” Nessa alusão perpétua sendo performada no fundo de trás do *entre* que não tem fundo, nunca se pode saber a que a alusão alude, a não ser que seja a si mesma no processo de aludir, tecendo seu hímen e manufaturando seu texto. Onde a alusão torna-se um jogo, conformando-se apenas às suas próprias regras formais. Como seu nome indica, a alusão *joga*. (1981, p.219 – grifo do autor)⁹

9 Na tradução consultada: “*The Mime is acting from the moment he is ruled by no actual action and aims toward no form of verisimilitude. The act always plays out a difference without reference, or rather without a referent, without any absolute exteriority, and hence, without any inside. The Mime mimes reference. He is not an imitator; he mimes imitation. The hymen interposes itself between mimicry and mimēsis or rather between mimēsis and mimēsis. A copy of a copy, a simulacrum that simulates the Platonic simulacrum — the Platonic copy of a copy as well as the Hegelian curtain have lost here the lure of the present referent and thus find themselves lost for dialectics and ontology, lost for absolute knowledge. Which is also, as Bataille would literally have it, “mimed.” In this perpetual allusion being performed in the background of the entre that has no ground, one can never know what the allusion alludes to, unless it is to itself in the process of alluding, weaving its hymen and manufacturing its text. Wherein allusion becomes a game conforming only to its own formal rules. As its name indicates, allusion plays*”. Os trechos dos textos em inglês aqui citados foram traduzidos pelos autores do presente artigo.

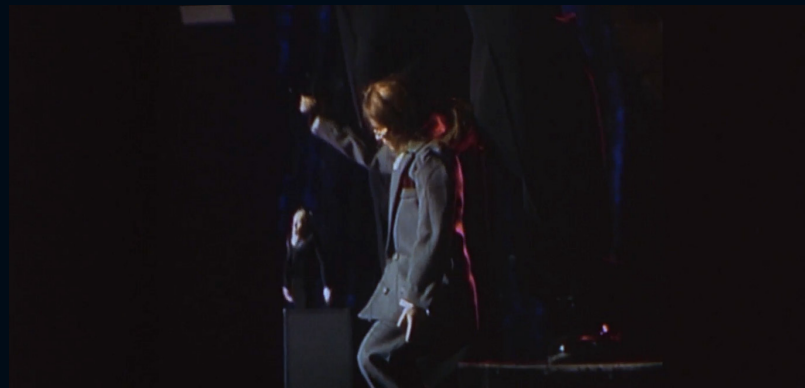


Figura 8. Títtere do títtere do títtere.¹⁰

Preso na chantagem do Dr. Lester com o fim de expelir Schwartz do corpo de Malkovich, Schwartz-Malkovich não consegue decidir entre voltar a viver como Craig Schwartz e salvar a vida de Maxine. Enquanto no dilema, Lotte e Maxine brigam e entram no portal lamacento enquanto uma foge da outra. Ao fazer isso, elas caem na mente de Malkovich, mas dessa vez em seu subconsciente, presenciando, durante a perseguição e fuga, as memórias, frustrações e experiências de John — é interessante que em uma delas, vemos um garoto observando, ao que tudo indica, os pais transando, o que fortemente rememora o caso do “Homem dos Lobos” que Freud relata em seu ensaio “História de uma neurose infantil” (1918), que, segundo o relato de Freud sobre as sessões psicanalíticas empreendidas, ver os pais transando fora uma das experiências traumáticas infantis do paciente —, mais uma vez causando a permanência de mais de uma pessoa na mente de Malkovich, que pulula como uma multidão. A mente do ator assemelha-se, assim, ao protagonista do conto “O

10 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.

homem da multidão” (1840), de Edgar Allan Poe, que acompanha obsessivamente as multidões e massas que circulam pelas ruas de Londres, nunca permanecendo só.

Estas cenas pelas memórias de Malkovich ecoarão mais tarde em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (2004), cujo roteiro também é de autoria de Charlie Kaufman, no qual o protagonista decide ter suas memórias apagadas por uma máquina capaz de realizar tal feito. No entanto, ele se arrepende e tenta escapar, mentalmente, desse apagamento, junto com a memória de sua namorada, percorrendo vários momentos de sua vida. A duplicação e replicação tematizadas no filme de Jonze tomam um aspecto extrafílmico, atuando fora de *Quero ser John Malkovich* e o ecoando em outras obras, como um vírus, contaminando tudo e todos e se disseminando pela ficção.

Com as duas fora de John Malkovich, Lotte e Maxine reconciliam-se por meio de um segredo da última sobre sua gravidez: ela engravidara a partir da relação com Malkovich quando a esposa de Schwartz estava no interior do ator. E Schwartz acaba também saindo de Malkovich, cedendo à chantagem de Lester, mas ao cair na autoestrada, não só seu corpo é expelido, como também o pedaço de madeira que levava consigo na primeira vez que entrara em John Malkovich: tanto o mestre titereiro como sua ferramenta são expelidos nessa desistência voluntária do corpo do ator, que marcara não somente sua queda, mas também seu controle sobre o corpo do ator. A desistência de Craig, então, assume uma espécie de morte de sua segunda vida, da vida que criara enquanto Malkovich, da vida que moldara e vivenciara. Apesar do extremo vínculo com

sua criatura, Schwartz abandona-a, seguindo eventualmente os passos de Frankenstein.



Figura 9. A queda do titereiro.¹¹

Pouco depois da saída de Craig, Malkovich encontra-se frente a um espelho, cujos desenhos nele presentes — várias linhas que dividem o reflexo do ator — refletem o caráter multiplicante que recaía sobre seu corpo. Ademais, temos aqui também o espelhamento das cenas em que o títere vê seu reflexo; a primeira vez que Schwartz vê-se no espelho como Malkovich e a segunda vez, na qual apresenta sua dança e acaba fragmentando o aparato e, antecedendo a desistência, Schwartz-Malkovich fita-se no mesmo espelho. Reflexões de reflexões que se reduplicam nessa especularidade. Um labirinto de espelhos refletindo um labirinto identitário; um caleidoscópio de só-reflexão, de dobras e redobras.

11 Fonte: Cena do filme *Quero ser John Malkovich*.



Figura 10. Os espelhos.¹²

Com a casca livre e a meia-noite aproximando-se, Lester e vários de seus amigos entram no portal juntos, incorporando Malkovich nessa compulsória entrada permanente. “Nós somos Malkovich” é uma das primeiras falas do multitudinário homem, evocando a notória passagem do evangelho de Marcos, em que o Cristo encontra e pergunta o nome do endemoniado geraseno, recebendo como resposta: “Legião é o meu nome, porque somos muitos” (BÍBLIA, *Marcos*, 5:9). O breve momento que John Malkovich readquire o leme de sua corporeidade somente antecede a vinda de muito outros obsessores, a legião que usurpará o seu corpo e identidade.

12 Fonte: Cenas do filme *Quero ser John Malkovich*.

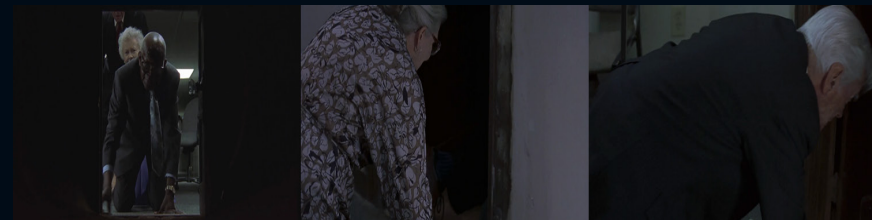


Figura 11. A legião de John Malkovich.¹³

Após toda a experimentação dos clientes da J.M. Inc., do controle de Craig Schwartz, esse corpo mutante agora é alvo de uma drástica exacerbação, distorcendo inclusive o entendimento de corporeidade e mente humanas e passando a tomar uma característica legionária e, por extensão, monstruosa, coadunando-se com a visão sobre os monstros de Judith Halberstam:

Os monstros são máquinas significativas. Eles podem representar gênero, raça, nacionalidade, classe e sexualidade num único corpo. E mesmo dentro dessas divisões de identidade, o monstro ainda pode ser decomposto [...] Os monstros e a ficção gótica que os cria são, portanto, tecnologias, tecnologias narrativas que produzem a figura perfeita da identidade negativa. *Os monstros têm que ser tudo o que o humano não é [...]*. (1995, p.21-22 – grifo nosso)¹⁴

Sete anos transcorrem, então, apresentando-nos um Malkovich em paz que, instado pelas preocupações sobre mortalidade de seu amigo envelhecido Charlie Sheen, resolve revelar-lhe o seu segredo, apresentando um quarto com fotos de

13 Fonte: Cenas do filme *Quero ser John Malkovich*.

14 No original: “*Monsters are meaning machines. They can represent gender, race, nationality, class, and sexuality in one body. And even within these divisions of identity, the monster can still be broken down. [...] Monsters and the Gothic fiction that creates them are therefore technologies, narrative technologies that produce the perfect figure for negative identity. Monsters have to be everything the human is not [...]*”.

uma menina: Emily, a filha de Maxine e Lotte, a próxima casca do túnel lamacento, que, além de viver em alegria com suas mães, porta o isolado e preso Craig Schwartz, assim desvelando a tentativa falha deste de reaver Malkovich ao entrar no túnel após a meia-noite, sendo absorvido pela mente da menina, que está fadada a ser o receptáculo de muitos outros. Retomando Derrida, o *phármakon*, assim como o túnel, é “[...] sempre uma questão de vida [e] de morte” (2005, p.52).

Aliás, essa “prisão” numa mente outra será um dos motivos no episódio “Black Museum” da quarta temporada da série de *web* televisão *Black Mirror*. Tal episódio é composto por três histórias e, numa delas, apresenta-se a possibilidade da transferência de consciência de uma pessoa para outra via um *chip* que realiza o *upload* e o *download* mental, permitindo não só que a consciência implantada tenha acesso à visão do outro, como também possibilitando a comunicação entre as duas mentes. O que se assemelha muito ao filme de Jonze, no quesito de uma mente no interior de outra, embora no episódio não se vê a chance de controle: à mente implantada resta somente a observação do que é visto pelo hospedeiro, resta somente seguir o mesmo destino de Schwartz na cabeça de Emily: a inação.

Com jogos especulares, títeres e titereiros e hordas de identidades num dédalo infindável é que *Quero ser John Malkovich* pulveriza qualquer ilusão de unidade do eu ou dualidade, ressoando fortemente o que Bauman discursa sobre as incontáveis possibilidades identitárias no século XXI:

qual das identidades alternativas escolher e, tendo-se escolhido uma, por quanto tempo se apegar a ela? Se no passado a “arte da vida” consistia principalmente em encontrar os meios adequados para atingir determinados fins, agora se trata de testar, um após o outro, todos os (infinitamente numerosos) fins que se possam atingir com a ajuda dos meios que já se possui ou que estão ao alcance. *A construção da identidade assumiu a forma de uma experimentação infundável. Os experimentos jamais terminam. Você assume uma identidade num momento, mas muitas outras, ainda não testadas, estão na esquina esperando que você as escolha. Muitas outras identidades não sonhadas ainda estão por ser inventadas e cobiçadas durante a sua vida. Você nunca saberá ao certo se a identidade que agora exhibe é a melhor que pode obter e a que provavelmente lhe trará maior satisfação.* (2005, p.91-92 – grifo nosso)

É inegável, caso voltemos nosso olhar à nossa realidade, que os processos que são exponenciados, dobrados e redobrados no filme já estão presentes nos dias de hoje, por exemplo, os diversos casos de avatares “falsos” criados em diversas redes sociais ou, um pouco mais recente, o caso do aplicativo *FakeApp*, capaz de, uma vez alimentado com fotos da pessoa alvo, substituir, num vídeo, o rosto de outro indivíduo pela face do alvo escolhido. O aplicativo viralizou e uma de suas primeiras “vítimas” foi o ator Nicholas Cage, tendo seu rosto colado sobre outros de variados atores, por exemplo, sobre o de Sean Connery enquanto interpretava o espião James Bond ou sobre a face de um humorista que imitava Cage na sua presença.



Figura 12. Nicholas Cage como Sean Connery interpretando James Bond.¹⁵

Coincidentemente, Nicholas Cage participara de um filme roteirizado por Charlie Kaufman e dirigido por Spike Jonze três anos mais tarde, *Adaptação*. (2002), no qual também há recursos metafílmicos e referências a *Quero Ser John Malkovich*, além da duplicação do ator, que no filme interpreta Charlie Kaufman e seu irmão gêmeo, Donald Kaufman, ambos tentando elaborar um roteiro de cinema: enquanto o roteiro de Charlie é o mesmo de *Adaptação*, o de Donald trata-se de um filme detetivesco, cujo policial, criminoso e vítima, ao fim, revelam-se a mesma pessoa, acometida de múltiplas personalidades. Somado ao metarroteiro de Charlie e à duplicidade dos gêmeos Kaufman, observamos a referência a *Quero ser John Malkovich* no roteiro desenvolvido por Donald, ambos tocando no aspecto de múltiplas identidades. Referências e autorreferências destacam-se, desse modo, como uma das marcas autorais de Spike Jonze e Charlie Kaufman, infletindo, viralmente, esses ecos temática e formalmente em seus filmes.

¹⁵ Fonte: Rob Price pelo site *Business Insider*.

Esses indícios intra e extrafilêmicos, por conseguinte, apontam a potencialidade dessa replicação de identidade *ad absurdum*. *Quero ser John Malkovich* consegue explodir dentro de seu universo, formando corpos monstruosos que incitam “[...] a ruptura de categorias, a destruição de fronteiras e a presença de impurezas [...]” (HALBERSTAM, 1995, p.27)¹⁶, como também extrapolá-lo, pluralizando os jogos de personalidades com seus atores, roteirista e diretor e, consequentemente, transparecendo a mesma pluralidade que Roland Barthes atribui ao Texto em “Da obra ao texto” (1971):

O intertextual em que é tomado todo texto, pois ele próprio é o entretexto de outro texto, não pode confundir-se com alguma origem do texto: buscar as “fontes”, as “influências” de uma obra é satisfazer ao mito da filiação; as citações de que é feito um texto são anônimas, indiscerníveis e, no entanto, *já lidas*: são citações sem aspas. A obra não perturba nenhuma filosofia monista (existem, como se sabe, antagonistas); para essa filosofia, o plural é o Mal. Assim, diante da obra, o Texto poderia tomar por divisa a palavra do homem possuído pelos demônios (Marcos, 5, 9): “O meu nome é legião, pois nós somos muitos.”. (2004, p.71 – grifo do autor)

Lançado próximo do fim do século XX, *Quero ser John Malkovich* permeia o debate sobre a identidade, promovendo distorções extremas sobre o eu, o outro e as várias personalidades que desenham o fragmentado quadro do indivíduo humano e se juntando a vários outros filmes que abordam esse tema recorrente na ficção, como são exemplos os recentes *Fragmentado* (2016),

16 No original: “[...] the disruption of categories, the destruction of boundaries, and the presence of impurities [...]”.

cujos protagonistas possuem vinte e três personalidades e prestes a abarcar uma vigésima quarta, a “Besta”, e *Star Wars: Episódio VIII – Os Últimos Jedi* (2017), em que a personagem Rey em seu contato com as trevas da Força, vê-se multiplicada *ad infinitum* frente a um espelho numa caverna.

A própria ficção sobre identidades, duplos e múltiplas personalidades, caminha nesse ritmo alucinante, duplicando-se e se disseminando numa verve infinda e incansável, remodelando e desdobrando legiões e hordas, sejam elas personas, reflexos, sombras, bonecos ou Malkoviches.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland (2012). “Da obra ao texto”. In: _____. *O rumor da língua*. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes. p.65-75.
- BAUDRILLARD, Jean (1991). “A precessão dos simulacros”. In: _____. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d’Água. p.7-57.
- _____. (2004). *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. 8.ed. Campinas: Papirus.
- BAUMAN, Zygmunt (2005). *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- A BÍBLIA de Jerusalém (1981). São Paulo: Paulinas.
- DERRIDA, Jacques (2005). *A farmácia de Platão*. 3.ed. rev. São Paulo: Iluminuras.
- _____. (1981). “The Double Session”. In: _____. *Dissemination*. London: Athlone Press. p.173-286.
- ECO, Umberto (1989). “Sobre os espelhos”. In: _____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. p.11-37.
- FREUD, Sigmund (1996). “O ‘estranho’”. In: _____. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, v.XVII. p.233-273.

HALBERSTAM, Judith (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham; London: Duke University Press.

JONZE, Spike (1999). *QUERO ser John Malkovich*. Universal City, CA: Focus Features LLC. (112 minutos).

PRICE, Rob (2018). *People are using creepy, cutting-edge AI technology to splice Nic Cage into every movie they can think of*. In <http://www.businessinsider.com/nicolas-cage-inserted-movies-fakeapp-ai-technology-2018-1?r=US&IR=T> Acesso em 07.Mai.2018.

RANK, Otto (2013). *O duplo: um estudo psicanalítico*. Porto Alegre: Dublinense.

ROSSET, Clément (2008). *O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão*. 2.ed. rev. Rio de Janeiro: José Olympio.

SARTRE, Jean-Paul (1977). *Entre quatro paredes*. São Paulo: Abril Cultural.

SOUZA, Vinicius Lucas de; ROSSI, Aparecido Donizete (2016). "O médico, o monstro e os outros". *Abusões*, Rio de Janeiro, v.3, 2016, p.188-229. In <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/25950/19284> Acesso em 07.Mai. 2018.

05

O REAL E SEUS TRUQUES: O EFEITO FANTÁSTICO EM *THE PRESTIGE*, DE CHRISTOPHER NOLAN

Abílio Aparecido Francisco Junior (UEL)

Adilson dos Santos (UEL)

*Recebido em 09 fev 2018.**Aprovado em 30 mai 2018.*

Abílio Aparecido Francisco Junior é Mestrando pela Universidade Estadual de Londrina. UEL-PG-CAPES. Mestrado em Literatura Comparada. Áreas de interesse: Fantástico; Estranho; Maravilhoso; Insólito. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8596224888723273>. E-mail: abilio.jr26@gmail.com

Adilson dos Santos é Doutor em Letras pela Universidade Estadual de Londrina – UEL. Professor efetivo de Teoria da Literatura e Literatura Brasileira e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários na Universidade Estadual de Londrina – UEL. Membro do GT “Vertentes do Insólito Ficcional”, da ANPOLL – Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística. Áreas de interesse: Maravilhoso; Fantástico; Estranho; Realismo Maravilhoso ou Mágico; Neofantástico. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4749164793037145>. E-mail: adilson.letras@yahoo.com.br

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo investigar a presença do “efeito fantástico” no filme *The Prestige* (2006), de Christopher Nolan. A partir de pesquisadores do fantástico, como David Roas (2014) e Filipe Furtado (1980), como também de

Roland Barthes, em seu ensaio “O efeito de real” (1968), verificar-se-ão as ferramentas utilizadas por Nolan para construir um efeito de suspensão no espectador. Tal efeito tem o intuito de causar a hesitação – tão importante para a configuração do fantástico na narrativa – no receptor de sua obra, fazendo com que o observador seja conduzido pelo caminho que o diretor quer que ele siga. Assim, a partir de cortes, da ambientação, do desenvolvimento psicológico dos personagens, entre outros, tem-se a construção do efeito fantástico durante todo o filme de Christopher Nolan.

Palavras-chave: Christopher Nolan; Fantástico; *The Prestige*; Real.

Abstract: This paper aims at investigating the presence of the “fantastic effect” in the film *The Prestige* (2006), by Christopher Nolan. Based on the researchers of the fantastic, such as David Roas (2014) and Filipe Furtado (1980), as well as Roland Barthes, in his essay “The reality effect” (1968), we will verify the tools used by Nolan to build a suspension effect on the viewer. Such effect is intended to cause the hesitation – so important to the configuration of the fantastic in the narrative – in the receiver of his work, causing the observer to be led along the path that the director wants him to follow. Thus, from cuts, the setting, the psychological development of the characters, among others, one has a construction of the fantastic effect throughout Christopher Nolan’s film.

Keywords: Christopher Nolan; Fantastic; *The Prestige*; Real.

A ILUSÃO E O CINEMA

O surgimento do cinema como ficção está intrinsecamente ligado à mágica de palco, e isso se mostra evidente na carreira de Georges Méliès. Primeiramente mágico de palco, Méliès,

seguindo os passos do famoso Houdini, fez do ilusionismo sua profissão. Isso se deu até assistir à notória apresentação do cinematógrafo dos irmãos Louis e August Lumière, em 1895, no *Grand Cafe* do *Boulevard des Capucines*, e ficar arrebatado com a “mágica” do cinematógrafo ao reproduzir uma sequência de *frames* (quadros) rapidamente, causando espanto nos espectadores ali presentes, por acharem que seriam atingidos pelo trem o qual era mostrado chegando à estação. Méliès tentou comprar o maquinário dos irmãos Lumière, mas estes não quiseram vendê-lo. No entanto, isso não foi suficiente para deter o mágico, que começou a procurar formas de reproduzi-lo, finalmente comprando um teatrógrafo de Robert William Paul e fazendo ajustes para aproximar tal maquinário do pretendido (SANTOS, 2012).

De acordo com as ideias de Hilario Junior dos Santos (2012), o ilusionista francês começou a usar o equipamento como complementação de seus truques nas apresentações, criando atrativos nunca vistos antes e que prendiam a atenção dos espectadores. Porém, Méliès percebeu que podia fazer muito mais com aquele equipamento e todo seu conhecimento de mágica de palco. Assim, surgiram os efeitos especiais no cinema e muitos outros mecanismos que seriam aprimorados no futuro. Para o propósito deste trabalho, é pertinente citar o *cut* (corte). A partir das elipses temporais proporcionadas pelo uso do corte nas gravações, Méliès percebeu as possibilidades inimagináveis que poderia explorar ao fazer uso desse elemento e ao uni-lo com o campo da Arte, tomando por base as suas experiências no palco, o que se mostrava bem mais promissor se comparado aos irmãos

Lumière, que viam futuro para sua invenção muito mais no campo da História e da Ciência (SANTOS, 2012).

Em um de seus filmes mais famosos, *Le Voyage dans la Lune* (no Brasil, *Viagem à Lua*), de 1902, Méliès conseguiu adaptar, a partir das obras de Júlio Verne e H. G. Wells, e, assim, dirigir/produzir a primeira ficção científica feita na história do cinema, de acordo com Santos (2012). Os figurinos, os cenários e o uso de truques de mágica de palco unidos ao corte do cinema promoveram uma experiência única no espectador da época, criando uma forma de ilusão coletiva em todos que presenciaram aquele momento. Percebe-se, assim, que os avanços científicos tiveram um papel fundamental no surgimento do cinema, mas, para que ele fosse visto como um objeto artístico, foi necessária a união desse progresso com a arte milenar da enganação do ilusionismo, conferindo um certo tipo de poesia ao processo fílmico com o processo criativo do cineasta.

Orson Welles, em 1973, também inovou na indústria cinematográfica, ao trabalhar com o conceito de filme-ensaio. *F for Fake* (no Brasil, *Verdades e Mentiras*), principalmente a partir da colagem, criou um labirinto a ser desvendado pelo espectador ao brincar com o conceito de autoria no campo da arte e, ao mesmo tempo, o próprio conceito de realidade dentro do cinema. Logo no início do filme, vemos o próprio Welles realizando truques de mágica para uma criança em uma estação. Nesse filme, que se propõe documentário, somos informados pelo diretor que sua temática será a de mentiras. Temos três personagens que podem ser consideradas principais, pois cada uma tem um foco narrativo e uma história a ser contada ao longo dos 90 minutos. Certo desconforto com relação à obra toma conta do espectador ao

descobrir que o filme tratará da história de dois falsificadores. Entre as personagens, está uma mulher que, em um primeiro momento, só será mostrada andando pela rua atraindo olhares lascivos. Sua história será relatada somente ao final do filme.

Com essas ferramentas, Welles cria uma montagem labiríntica entre as três personagens ao produzir uma sensação de desconforto e insegurança no espectador. Isso ocorre por conta das parcas formas de identificar quando acontece uma transição entre linhas narrativas da história, além de ser custoso estabelecer uma temporalidade precisa dos acontecimentos antes do final do filme. Dessa forma, assim como a criança no início do filme era enganada pelo truque de mágica de Welles, o espectador, ao longo dos 90 minutos, precisa se questionar a todo o momento para tentar descobrir se não está sendo manipulado e iludido. Portanto, da mesma forma que Méliès ousou com a técnica do corte e da montagem, Orson Welles também o faz, reforçando mais uma vez o caráter ilusório do cinema a partir de uma narrativa construída de forma fragmentada e que tem como objetivo deixar o espectador em suspense. Do mesmo modo, essa testemunha da história ali contada se mantém com a dúvida sobre a veracidade do que acabou de assistir, mesmo após o filme se encerrar. Esse estado de suspensão em que o espectador é colocado funciona, principalmente, para levá-lo a questionar o que é real e o que é falso, não apenas naquele filme, mas na indústria cinematográfica, propondo, talvez, uma nova forma de analisar a própria arte.

Nessa mesma linha de pensamento está Christopher Nolan. Sua filmografia é repleta de obras que possibilitam a discussão do real e do cinema: como em *Memento* (no Brasil, *Amnésia*), em 2000, por

meio do uso da reconstrução da memória; em *Inception* (no Brasil, *A Origem*), em 2010, por meio de uma *mise en abyme* de sonhos; e, principalmente, em *The Prestige* (no Brasil, *O Grande Truque*), em 2006, por meio de uma junção desses dois recursos já indicados – junção essa que constitui nosso objeto de estudo neste trabalho. Ao fazer uso dos “cortes mágicos” de Méliès e da montagem ilusória de Welles, Nolan converge toda a discussão até aqui apresentada em um único lugar: seu filme de 2006, *The Prestige*.

A MANIPULAÇÃO DE CHRISTOPHER NOLAN

The Prestige se passa em Londres, na virada do século XIX para o XX. O filme conta a história de dois mágicos rivais, Alfred Borden (Christian Bale) e Robert Angier (Hugh Jackman), que passam a vida tentando um superar o outro com novos truques de magia. Após se desenvolverem juntos como mágicos sob orientação do mesmo mestre e enfrentarem as mortes trágicas das esposas, das quais culpam um ao outro, passam a dedicar a vida à destruição do outro. A obsessão se torna tão intensa que chega a causar a morte dos dois personagens. É possível traçar essa narrativa em uma linha cronológica e, por que não, considerá-la um clichê. Quantas não são as obras de terror, até mesmo dramas, principalmente no cinema, que versam sobre uma rivalidade tão acirrada em que os protagonistas acabam se matando ao final? Porém, Christopher Nolan remodela essa história fazendo uso de uma série de recursos cinematográficos e narrativos, partindo de cortes em momento oportuno e do baralhamento de fatos ocorridos durante o filme.

As primeiras cenas do filme são extremamente significativas para o decorrer da história. O espaço é apresentado como uma

floresta silenciosa, coberta por uma neblina, com a câmera registrando diversas cartolas iguais enquanto o título do filme é exibido no centro da tela. Ao mesmo tempo, uma narração *off*, em que não se sabe se é dirigida ao espectador, explica os três passos de um truque de mágica. Enquanto essa narração é realizada, há uma transição de cenas e podemos ver, agora, um senhor que, à frente na narrativa, saberemos ser o dono da voz, Cutter (Michael Caine), durante o tempo em que este desempenha um truque de mágica para uma criança, que descobriremos ser a filha de Alfred Borden. Vale ressaltar a grande semelhança com o início de *F for Fake*, de Orson Welles, no qual o cineasta realiza truques de mágica para uma criança. Dessa forma, ocorrem as primeiras, de muitas, enganações do filme. Por estar sincronizada com o que ocorre na cena do truque de mágica e entrecortada com a cena do assassinato de Robert Angier, pensamos que a narração de Cutter está sendo usada para explicar esses quadros, mas, quando se troca novamente de cena, descobrimos que essa narração era derivada do julgamento de Borden, enquanto Cutter explicava ao juiz os três passos para um truque de mágica.

A importância do corte no filme é mostrada nessa primeira sequência de cenas. Verifica-se: (1) Floresta com várias cartolas; (2) Vários pássaros idênticos mostrados em gaiolas, enquanto Cutter pega um deles para realizar o truque de mágica para a filha de Borden; (3) Angier faz a apresentação de seu truque enquanto Borden tenta descobrir como ele o realiza; (4) Cutter sendo interrogado no tribunal. As três primeiras cenas descritas são todas “retiradas” de momentos mais avançados do filme, porém, gerando um efeito diferente daquele do início. Essa montagem - podemos pensar até

como uma colagem do próprio filme - funciona de modo a suscitar um sentimento essencial para a economia da obra: a expectativa. A obra passa grande parte do tempo gerando expectativas no público, brincando com sua capacidade de preencher lacunas, enquanto apresenta informações cortadas, isto é, somente aquilo que ele deve ver. Neste momento, já percebemos a inevitável relação do filme com o truque de mágica, no qual um mágico deve desviar a atenção dos espectadores para poder realizar seu truque de ilusão. Isso fica bem evidente em um trecho da narração de Cutter: “Você está procurando o segredo, mas não vai encontrar. Porque não está realmente olhando. Você não quer saber, na verdade. Você quer ser enganado” (00:02:33-47).

Santos (2012), em seu artigo intitulado “O mágico cineasta e o prestígio: narrativa, metalinguagem e tecnologia no cinema espetáculo” aborda as diversas relações que podem ser estabelecidas a partir das possíveis interpretações da obra:

No caso deste filme, decorre uma reflexão sobre o próprio espetáculo do Cinema como arte, como tecnologia, como narrativa e mesmo como Filosofia, pois remonta, inclusive, o “Mito da Caverna” de Platão e sua relação com o tipo de espetáculo compartilhado por uma audiência disposta a participar de um jogo de ilusão coletivo, premeditado e aceito, como é o caso da mágica de palco ou da projeção cinematográfica. (2012, p.2)

O “jogo de ilusão coletivo” citado pelo autor se destaca neste ponto de nosso trabalho, visto o papel fundamental das ferramentas cinematográficas para que o filme não se transforme em um clichê. Aqui, cabe retomar as artimanhas

de Georges Méliès com o surgimento do cinema, visto que a história do filme se passa na transição entre os séculos XIX e XX, representando o avanço tecnológico com as invenções de Nikola Tesla. Apesar da questão do surgimento do cinema não ser diretamente tratada no filme, é possível perceber certa relação com um de seus criadores, já que Thomas Edison é citado ao longo da obra tentando roubar as ideias de Tesla. Na história do filme, a tecnologia tem um papel fundamental ao ser considerada “*real magic*” (mágica real), porém não passa do avanço científico hiperbolizado na figura de Tesla.

O uso do roteiro não linear, de flashbacks, de montagem, da fotografia, e até da maquiagem, são artifícios utilizados por Nolan em seu filme para proporcionar o jogo de espelhos de um truque de mágica. Porém, tais expedientes serão, por nós, tratados posteriormente. Há, também, o uso da narrativa em cascata. Como em *Inception*, *The Prestige* trabalha com a *mise en abyme* como recurso para produzir a ilusão. A este respeito, Bordwell e Thompson (*Apud* ALVAR, 2017, p.136) afirmam: “The plot shuffles story order, plays with levels of knowledge, replay some scenes, and cuts off others, withholding their consequences [to misdirect] our attention”¹. Isto posto, verifica-se, tanto no filme aqui analisado quanto nas outras obras do diretor, que há certa consonância por trás de todos seus roteiros, como afirma Batista (2012, p. 87) em sua dissertação sobre o cinema de Christopher Nolan:

Os filmes de Nolan compartilham a ideia de que não existe uma realidade concreta que é acessível

1 Tradução: A trama mistura a ordem da história, brinca com níveis de conhecimento, repete algumas cenas, corta outras, retendo suas consequências [para desviar] nossa atenção (tradução nossa).

igualmente a todos. Suas obras apontam para o fato de que todos, de algum modo concebem e constroem a realidade ao seu modo, adulterando ou relativizando muitas verdades concretas e até mesmo fabricando as suas próprias verdades de modo que a realidade passe a atender suas demandas, suas expectativas, de conformá-la à percepção de mundo e de si mesmos que possuem.

Todd McGowan (2007, p.15) também corrobora a ideia de Batista, destacando o poder criativo do truque de magia: “By causing an object to disappear and then reappear, magic, like all art, attests to the existence of a hole in the world, a gap in the structure of signification”². Tal ideia é recorrente nos filmes de Nolan, sempre com protagonistas perturbados, seja pela morte dos pais (Batman), seja pela morte da esposa (Cobb, Angier, Leonard), seja até pela escassez de alimentos na terra (Cooper). Por conta desses traumas, tais personagens são convidadas a preencher a lacuna deixada em suas vidas com elementos fora da realidade cotidiana, como a luta ao crime na trilogia Batman, a incansável perseguição do assassino da esposa em *Memento* (no Brasil, *Amnésia*, 2000), os diversos truques de magia em *The Prestige*, a intrusão em sonhos em *Inception*, e a viagem espacial para um planeta distante em *Interstellar* (no Brasil, *Interestelar*, 2014).

Por fim, um último ponto importante para o nosso trabalho se faz presente na relação entre a narrativa clássica e os atos de um truque de magia indicados pelo filme. O primeiro ato, no filme chamado “*The pledge*” (A promessa), assemelha-se, em uma narrativa, à apresentação do cenário e dos personagens, além da

2 Tradução: Ao fazer um objeto desaparecer e reaparecer, a magia, como toda arte, atesta a existência de um vazio no mundo, uma lacuna na estrutura da significação (tradução nossa).

indicação da motivação, todos vistos como detalhes importantes para o início de uma história. No filme, tal questão é indicada a partir da apresentação “ao público de algo normal, corriqueiro, compreensível ou relacionável com conceitos culturais da audiência [...] Dessa forma, a plateia se apega ao personagem do evento, normalmente o protagonista” (SANTOS, 2012, p.10).

O segundo ato, no filme chamado “*The turn*” (A virada), é indicado por Cutter como esse algo normal que se transforma em extraordinário, exemplificado com a ideia de fazer um objeto ou alguém desaparecer na mágica. Na narrativa, segundo Santos (2012, p.10), “é aqui que reside o fantástico, o diferente, o acaso, o acidente, o fora do normal”. Enfim, o último ato da narrativa é apresentado como a solução, a renovação. Santos (2012) comenta sobre a tragédia grega, em que há o sacrifício do herói para um bem maior, o que difere da narrativa moderna, em que o sucesso ocorre quando o herói sobrevive, pronto para voltar ao seu cotidiano. No contexto do filme, esse terceiro ato é apresentado como *The prestige* (O prestígio): em uma tradução livre, “*O aplauso*”. É nesse momento que, no truque de mágica, o objeto que desapareceu deve reaparecer, são e salvo, e, na trama do filme, “o personagem da ação dramática volta ao início e, por ter superado as intempéries, recebe reconhecimento, a coroa do sucesso, a admiração de quem presenciou suas dificuldades” (SANTOS, 2012, p.11).

Fica claro, portanto, que o cinema de Christopher Nolan possui grande possibilidade de análise sob diversas óticas, o que se mostra evidente principalmente pelas análises teóricas já existentes em torno de sua obra a partir dos mais variados vieses, como é o caso de McGowan (2007), Batista (2012) e Alvar (2017). Portanto, procura-

se, neste trabalho, aprofundar a análise do filme *The Prestige* sob o viés da teoria do fantástico, principalmente aquela organizada por David Roas (2014) e Filipe Furtado (1980), sob a ótica da influência que o real e sua ilusão têm nessa linha de pesquisa. Para dar conta de abordar o campo do real que nos interessa, far-se-á uso, também, da teoria de Roland Barthes, como veremos a seguir.

O EFEITO FANTÁSTICO E OS DESDOBRAMENTOS DO REAL

Quando se trata do fantástico, há uma ideia comum equivocada de associá-lo ao ilógico, à fuga da razão e ao onírico. Tal compreensão, de certa forma, prejudica sua análise, visto que o coloca em território de contraposição ao real. Apesar de o campo de estudo do fantástico ser consideravelmente recente e ainda trazer muitas dissonâncias entre seus teóricos, há uma característica que se sobrepõe e se faz sentir praticamente em todos os estudos sobre tal categoria: o choque entre elementos sobrenaturais e reais no texto ficcional. Tal embate, na maioria dos casos, tem como objetivo causar a dúvida – ou como diria Todorov, a hesitação – no leitor sobre aquilo que ele está lendo. Dessa forma, em oposição à ideia comum aqui indicada, somos levados a concordar com David Roas (2014, p.51): “O realismo se converte assim em uma necessidade estrutural de todo texto fantástico”.

Assim dito, fica claro que o texto fantástico, de modo particular, necessita firmar um pacto com o leitor para que tenha sucesso em seu objetivo. Nesse sentido, o pacto ficcional estabelecido entre o texto e o leitor do conto fantástico precisa, em um primeiro momento, de uma receptividade por parte desse leitor no sentido de consentir que os acontecimentos que serão narrados realmente

ocorreram. O leitor necessita estar preparado para todo tipo de inconsistência relacionada à sua concepção de realidade. Até este ponto, o pacto ocorrido no texto fantástico varia pouco daquele realizado em qualquer outro tipo de texto ficcional. É precisamente a quebra de expectativa que mudará esse cenário.

O relato fantástico, ao apresentar ambientação e descrição completamente fiéis aos moldes do real já conhecido, “viola” o pacto estabelecido, muitas vezes ao surpreender o leitor pela carga de real que é veiculada na narrativa. O receptor, estranhando, espera a todo momento algo de insólito acontecer. Mas, quando isso acontece, o leitor é exposto ao fenômeno de forma tão sutil – e novamente inesperada – que não sabe mais no que acreditar. Ele não consegue se decidir entre o real que lhe foi apresentado de forma tão convincente – e com o qual já é acostumado – e o sobrenatural, o qual, por mais chocante que possa ser, é apresentado contendo frinchas, questões a serem resolvidas, parecendo incompleto. Assim, a narrativa fantástica se constrói a partir de uma dupla quebra de expectativa do leitor com o texto fantástico - quebra essa proporcionada, principalmente, pela construção mais verossímil possível do real.

No entanto, o “efeito fantástico” não ocorre somente na relação entre o leitor e o texto, mas também no nível intradieético. As personagens, na narrativa fantástica, também precisam ter essa percepção de real. Roas, no subcapítulo “O fantástico como desestabilização do real: elementos para uma definição”, em sua obra *A ameaça do fantástico*, corrobora essa visão ao apontar que “depois de aceitar (pactuar) que estamos diante de um texto fantástico, ele deve ser o mais verossímil possível para alcançar

seu correto efeito sobre o leitor (a ilusão do real que Barthes denominou efeito de realidade)” (ROAS, 2014, p.51). Assim, somos levados a tentar entender certas características intrínsecas à narrativa fantástica:

Diferentemente de um texto realista, quando nos deparamos com uma narrativa fantástica essa exigência de verossimilhança é dupla, uma vez que devemos aceitar – acreditar em – algo que o próprio narrador reconhece ou estabelece, como impossível. E isso se traduz em uma evidente vontade realista dos narradores fantásticos, que tentam fixar o narrador na realidade empírica de um modo mais explícito que os realistas. (ROAS, 2014, p.51-52)

Ao destacar tal efeito de realidade como uma ilusão do real, Roas consegue definir exatamente a importância do estudo de Barthes para a narrativa fantástica. A ilusão criada por meio daquele “efeito de real” se estabelece como fundamental a qualquer narrativa fantástica que cria a dúvida no leitor ou no campo da diegese. Isto posto, verifica-se a importância da verossimilhança para o texto fantástico, que é constituído, como afirmou Roas, por efeitos de realidade mais acentuados que aqueles dos próprios textos do período realista.

Barthes (2004, p.181), em seu ensaio intitulado “O efeito de real”, ao indicar o barômetro de Flaubert e a porta de Michelet, exhibe os “detalhes ‘supérfluos’” relacionados à estrutura de um texto a partir de uma visão estrutural. No mesmo parágrafo em que tal questão é apresentada, esses “detalhes” também são apresentados como “‘enchimentos’ (catálises), afetados de um valor funcional indireto”. Curiosamente, Barthes, no parágrafo seguinte de seu ensaio, trata

dessas questões utilizando a expressão “pormenores ‘inúteis’” (2004, p.182), o que é, claramente, uma ironia à suposta inutilidade desses detalhes. Por fim, o autor ainda indica tais “notações” do real como “escandalosas” (do ponto de vista da estrutura), deixando claras as duas vertentes que estão sendo trabalhadas no início de seu texto. Uma é a estruturalista, corrente que o autor ajudou a fundar e dedicou grande parte de sua vida, entendendo tais detalhes como escandalosos e pormenores supérfluos. O teórico francês faz uso das ideias do pós-estruturalismo, corrente à qual pertencia na época de publicação do referido texto, E é também essa visão que acompanhará o restante de seu estudo.

É importante destacar essa trajetória tomada pelo crítico, visto que as duas correntes diferem muito entre si e, como o próprio Barthes expõe, seria impossível para o pensamento estruturalista considerar tais “pormenores” como algo passível de análise. Já numa perspectiva pós-estruturalista, “tudo, na narrativa, seria significativa, e senão, se subsistem no sintagma narrativo alguns intervalos insignificantes, qual é, definitivamente, se assim se pode dizer, a significação dessa insignificância?” (BARTHES, 2004, p.184).

Ao estabelecer a descrição como “externa” à estrutura geral da narrativa, Barthes declara o caráter daquela como somatório, não se envolvendo diretamente nos conflitos desencadeados por esta. Assim, busca-se refletir sobre o trecho supracitado. Se considerarmos que o texto fantástico necessita de elementos que suspendam o leitor na dúvida entre o real e o sobrenatural, ou que nos textos realistas de Flaubert e Michelet busca-se atestar a tentativa de representação do real, somos levados a entender o “efeito” que esse real - caracterizado como pormenor - provoca no texto literário. Ele

destaca, de certa forma, a autoridade ali presente. A “significação da insignificância” está dada por meio de elementos que corroboram com a construção de uma narrativa crível, verossímil aos olhos de um leitor, seja ele desconfiado ou não.

Barthes estipula duas vantagens decorrentes do que ele chama de “*chassé-croisé*”, uma mistura das injunções estéticas e referenciais na narrativa. A primeira alude à função estética, a dar sentido ao texto, considerando, principalmente, a descrição como essencial. A segunda interessa mais à nossa reflexão. De acordo com o autor, “por outra parte, colocando o referente como real, fingindo segui-lo de maneira escrava, a descrição realista evita deixar-se levar por uma atividade fantasística (precaução que se julgava necessária à ‘objetividade’ do relato)” (BARTHES, 2004, p.187). Contrapondo o trecho destacado, somos levados a pensar que a narrativa fantástica – aquela que causa dúvida no leitor –, antes mesmo dos textos realistas a que Barthes faz menção, fez uso desses pormenores supérfluos a fim causar o efeito fantástico aqui já mencionado, principalmente por meio de obras publicadas no início do século XIX por autores como E. T. A. Hoffmann, Prosper Mérimée, Théophile Gautier e Mary Shelley, entre outros.

Ao discutir sobre o “real concreto” e os “resíduos irreduzíveis da análise funcional” (2004, p.187), o teórico francês expõe a aparição do real como forma de resistência à estrutura no texto ficcional, mas demonstra sua total importância na narrativa histórica: “o ‘real concreto’ torna-se justificativa suficiente do dizer” (2004, p.188). Assim, percebe-se que o discurso fantástico, como a narrativa histórica, faz uso desse “real concreto” e pressupõe que a mera representação do real – a descrição que tenta fazer referência à

realidade de um leitor – se torna suficiente para que este acredite, seja momentaneamente, seja durante toda a narrativa, que aquele real representado é verossímil.

Portanto, identifica-se que, para Barthes, o real, por mais irrepresentável que possa ser, ainda possui seus graus de aparição no texto literário, e é por meio do “efeito de real” que a realidade se torna demonstrável – não representável – ao leitor, permitindo que esse identifique-se com o texto e faça associações com elementos baseados em seu conhecimento de mundo. Tais ideias ficam evidentes nos parágrafos finais do texto de Barthes, dos quais reproduzimos um trecho:

A verdade dessa ilusão [referencial] é a seguinte: suprimido da enunciação realista a título de significado de denotação, o “real” volta a ela a título de significado de conotação; no momento mesmo em que se julga denotarem tais detalhes diretamente o real, nada mais fazem, sem o dizer, do que significá-lo; o barômetro de Flaubert, a pequena porta de Michelet afinal não dizem mais do que o seguinte: somos o real; é a categoria do “real” (e não os seus conteúdos contingentes) que é então significada; noutras palavras, a própria carência do significado em proveito só do referente torna-se o significante mesmo do realismo: produz-se um efeito de real, fundamento dessa verossimilhança inconfessa que forma a estética de todas as obras correntes da modernidade. (2004, p.189-190)

Além de Roas (2014) considerar o sobrenatural como elemento desestabilizador do real, proporcionando o fantástico, há outros teóricos que seguem essa linha de pensamento e se aprofundam

ainda mais na importância do real para manutenção da dúvida criada entre o sobrenatural e o seu contrário. É o caso de Filipe Furtado que, em sua obra *A construção do fantástico na narrativa* (1980), dedica um capítulo inteiro, intitulado “A falsidade verosímil”, para dissertar sobre a importância desse real na narrativa fantástica e como ele é construído. Assim, para o crítico português, o fantástico está, a todo instante, falseando a imagem do real construída na narrativa. Tal questão fica evidente na seguinte passagem:

Pretendendo encenar a manifestação meta-natural irrompendo ou insinuando-se no quotidiano e tornar aceitáveis ambos esses elementos de facto antinómicos, o fantástico, mais do que qualquer outro género, procede por falsificação, escamoteando ou alterando dados necessários à decisão do destinatário do enunciado e procurando induzi-lo a uma cognição tão vaga e insegura quanto possível. (FURTADO, 1980, p.44)

Deste modo, esse destinatário do texto fantástico, para o teórico português, é conduzido “quase que pela mão” (1980, p.44) a “quase aceitar” a subversão às leis do mundo que lhe é familiar. Tal processo, pensando na ideia de ilusão, assemelha-se a um truque de mágica. Enquanto o espectador – leia-se leitor – é distraído por “efeitos de real” que brincam com suas expectativas e estabelecem um mundo ao qual ele está acostumado, por trás dos bastidores, a outra mão manipula acontecimentos que, de certa forma, lhe são invisíveis, utilizando-se apenas de sugestões de algo extraordinário para manter sua atenção presa ao número.

Furtado se destaca na análise do real principalmente por conta de um conceito desenvolvido em sua obra. Para o teórico português,

os “efeitos de real” aqui destacados são representados como um “recurso à autoridade”, conforme se pode notar no trecho a seguir:

Na sua maioria, os processos aqui envolvidos têm por base o que se pode denominar recurso à autoridade. Em grande número de casos, com efeito, a narrativa procura atestar a realidade objectiva daquilo que encena com dados fictícios ou manipulados, mas atribuindo-os a fontes vulgarmente consideradas de grande confiança e probidade. Para tal, socorre-se com frequência de diversos meios, sobretudo o testemunho de certas personagens caracterizadas pelo seu prestígio, o apoio confirmativo prestado por documentos de vária índole, a referência enganadora a dados imaginários entretecidos com outros reconhecidamente verídicos ou, ainda, a distorção fraudulenta destes últimos. (FURTADO, 1980, p.54)

Da mesma forma que Furtado, Peter Penzoldt, em *The supernatural in fiction*, também destaca essa luta do leitor ao vacilar entre a ocorrência do sobrenatural e do real no texto fantástico:

Suspeitamos constantemente do autor. Enganar-nos é a sua função; sabemos que ele quer fazer-nos acreditar em coisas que estão em flagrante contradição com a nossa própria experiência da realidade. Estamos prontos a duvidar de todas as suas palavras. Ao longo do texto, a sua perícia e o nosso cepticismo lutam furiosamente... Se o autor puder incorporar na sua narrativa excertos de alguma “autoridade” respeitada, o nosso cepticismo diminui. Embora saibamos que tais excertos não lhes dão qualquer apoio real, impressiona encontrar as afirmações do autor aparentemente confirmadas por uma fonte tão digna de confiança. (*Apud* FURTADO, 1980, p.54)

De acordo com Filipe Furtado, alguns elementos funcionam como recurso à autoridade no texto fantástico. O primeiro deles é a personagem. Para suscitar um “efeito de real”, ou melhor, constituir um recurso à autoridade, esta figura precisa ocupar um posto respeitável na sociedade, seja naquela construída na diegese seja na conhecida pelo leitor da obra. Em grande parte das narrativas que fazem uso desse recurso, tais figuras são apresentadas como médicos, advogados, professores universitários. Em suma, são pessoas que representam uma área do saber, principalmente científico.

Além da credibilidade atribuída a certas personagens, o crítico português também considera a credibilidade atribuída a certos objetos, tais como a descoberta de documentos, um livro antigo, entre outros, o que também concorre para o efeito de realidade. Ainda segundo Furtado (1980, p.56), para “incrementar a sua plausibilidade, a narrativa fantástica também recorre amiúde ao que se pode denominar referências factuais, alusões mais ou menos extensas e profundas a factos ou fenómenos do mundo empírico inteiramente comprováveis”. Conforme o estudioso, as referências factuais se dividiriam em duas: 1) acontecimentos históricos ou fatos contemporâneos referentes à sociedade na qual a personagem ou o leitor estão inseridos. 2) dados científicos ou pseudocientíficos, também adequados à realidade da diegese ou do leitor.

Por fim, são expostos mais dois recursos comumente utilizados na narrativa fantástica. O primeiro deles é o testemunho de um narrador personagem, principalmente daquele que se mostra cético perante os acontecimentos sobrenaturais, aplicando-se às mesmas regras trabalhadas na categoria de personagens já expostas. O

segundo é a explicação racional de recursos secundários, tais como o deslocamento da ação da história no tempo, chamado de “efeito de recuo”, ou a “confirmação pseudocientífica” de elementos sobrenaturais que permeiam o discurso fantástico, causando a falsa impressão de realidade presente na narrativa. Dessa forma, apesar de Filipe Furtado, em nenhum momento, citar o texto de Roland Barthes, fica clara a aproximação entre os recursos à autoridade explicitados pelo teórico português e os efeitos de real teorizados pelo crítico francês. De tal modo, mesmo separados geograficamente e cronologicamente, os dois estudiosos estabelecem uma profícua parceria para o estudo do fantástico.

O EFEITO FANTÁSTICO EM *THE PRESTIGE*

Em um primeiro momento, faz-se necessário indicar duas obras da literatura que serão trabalhadas neste tópico a título de comparação e exemplificação do efeito fantástico. São elas *A outra volta do parafuso* (1898), de Henry James, e “O chamado de Cthulhu” (1928), de H. P. Lovecraft. Ambas as narrativas se destacam, principalmente, pelos artifícios utilizados a fim de ludibriar o leitor e levá-lo ao ponto central do efeito fantástico: a hesitação. Para isso, faremos uma breve apresentação de cada obra a fim de situar o leitor.

A outra volta do parafuso conta a história de uma preceptora, filha de um pároco, que aceita a oferta de se mudar para Bly para cuidar de duas crianças órfãs, sobrinhas de seu empregador. Ao chegar ao emprego de seus sonhos, a preceptora, que não é nomeada em nenhum momento da novela, percebe estranhas movimentações na propriedade. A seus olhos, tais movimentações

estarão intimamente atreladas aos fantasmas dos antigos funcionários da casa, os quais morreram sob circunstâncias suspeitas. Esses acontecimentos levam-na a embarcar em uma viagem sem volta na tentativa de proteger as crianças das influências malignas de tais fantasmas, os quais, segundo sua percepção, queriam corrompê-las. Tal obsessão se torna tão profunda que, ao final da história, Flora, a mais nova, precisa ser mandada embora da propriedade, pois se sentia ameaçada pela preceptora, e Miles, o mais velho, morre também sob circunstâncias suspeitas após a mulher avistar um dos fantasmas e tentar forçá-lo a aceitar a aparição. O que acrescenta e transforma essa narrativa é o início da novela. É precisamente nos primeiros parágrafos que descobrimos que essa história fora escrita pela própria preceptora e entregue ao personagem Douglas. Este iria reproduzi-la, em uma véspera de natal, para uma plateia interessada em contar e ouvir histórias de terror.

“O chamado de Cthulhu” apresenta-se como um “metamanuscrito”, pois, antes mesmo da história começar a ser narrada, somos informados que tal texto fora “encontrado entre os papéis do falecido Francis Wayland Thurston, de Boston” (LOVECRAFT, 2015, p.1), o qual se mostra como o protagonista da história nos parágrafos seguintes. A partir desse ponto, seguimos a obsessão crescente sobre um culto desconhecido pelo protagonista após este receber os pertences de seu tio-avô e, dentre eles, encontrar uma estátua de argila com um formato nunca antes visto por ele. A partir de tal obsessão, somos levados a acompanhar o protagonista em sua busca por mais informações sobre aquela figura, mergulhando em uma onda de documentos e testemunhas

encontradas pelo caminho no decorrer da narrativa. Ao fim, somos informados do total convencimento do narrador da existência dessa criatura mitológica e monstruosa, porém, por conta de tudo que foi descrito, das situações que ele viveu, o leitor é levado a ponderar se pode realmente acreditar na palavra de tal confidente.

A partir do exposto, verifica-se uma similaridade entre as duas obras literárias e o filme aqui analisado: a presença de manuscritos como meio de contar uma história. Em *A outra volta do parafuso*, temos o manuscrito da preceptora, escrito por ela após todos os supostos acontecimentos em Bly. Em *O chamado de Cthulhu*, além da própria história ser apresentada como um manuscrito encontrado entre os papéis de um homem morto, seu enredo só se desenvolve, em grande parte, por conta de relatos escritos encontrados a fim de tentar preencher as lacunas daquele mistério. Em *The Prestige*, somos levados a acompanhar grande parte da história a partir das leituras dos diários de Angier e Borden. O manuscrito, usado como um argumento de autoridade, citado por Furtado, faz-se presente nas três narrativas, de forma a contribuir com a primeira fagulha do efeito fantástico em cada uma das obras. Assim, observamos no filme de Christopher Nolan uma utilidade dupla para os diários, como aponta Todd McGowan (2007, p. 19-20):

The device through which Nolan shifts the time period in the film is often (though not exclusively) the diaries of Borden and Angier. The narrative moves as either Borden or Angier reads the other's diary. The use of the diary as a vehicle for temporal shifts has the effect of emphasizing the mediated—and thus deceptive—nature of the events depicted in the film. The film never simply lays its cards on the table: even when

it appears to do so, it does so for the sake of furthering its deception. This is especially true in the use of the diary as means for moving in time within the narrative. [...] By using the diary as a narrative device, a fictional work like a film or a novel can insinuate its truthfulness and, to some extent, obscure its fictionality. The use of the diary in *The Prestige*, however, operates in the other direction. Rather than permitting the diary to validate the veracity of the filmic illusion, *The Prestige* as a fiction works to impugn the truthfulness of the diary as such. The only type of diary that the film envisions is a diary written for the purpose of deception or frustration.³

Como McGowan aponta, a intenção falaz do uso do diário como elemento de enganação funciona em um caminho duplo. Ao mesmo tempo em que Angier e Borden se enganam com as leituras dos diários, também Christopher Nolan engana o espectador, levando-o a um caminho que mais tarde se mostrará infrutífero. Assim como no truque de mágica, Nolan desvia a atenção do espectador para o caminho oposto ao qual o verdadeiro truque está acontecendo. Enquanto o mágico mostra uma mão vazia, a outra está na direção oposta trabalhando para a ilusão funcionar.

3 Tradução: O dispositivo pelo qual Nolan alterna o tempo narrativo no filme é, constantemente (mas não exclusivamente), os diários de Borden e Angier. A narrativa avança conforme Borden ou Angier leem os diários uns dos outros. O uso do diário como uma forma de mudança temporal tem o efeito de dar ênfase à natureza mediada – e ainda assim enganosa – dos eventos retratados no filme. O filme nunca simplesmente coloca as cartas na mesa: mesmo quando parece que o faz, faz para conseguir alcançar uma enganação futura. Isso fica evidente no uso do diário como um meio de mover-se pelo tempo dentro da narrativa. [...] Ao usar o diário como uma ferramenta narrativa, uma obra ficcional como um filme ou um romance pode insinuar sua veracidade e, até certo ponto, obscurecer sua ficcionalidade. O uso do diário em *The Prestige*, entretanto, opera de forma contrária. Ao invés de permitir que o diário valide a veracidade da ilusão fílmica, *The Prestige*, como uma ficção, trabalha para contestar a veracidade do diário como tal. O único tipo de diário que o filme retrata é um diário escrito com a intenção de enganar ou frustrar (tradução nossa).

Assim ocorre também, porém em um nível assaz mais subjetivo, nas obras de Lovecraft e Henry James, ao trabalharem com manuscritos que foram redigidos por figuras que não podem ser consideradas perfeitamente estáveis quanto à sanidade mental. Como McGowan (2007, p.20) afirma mais à frente em seu artigo: “The diary form, as the film conceives it, is nothing but a mode of seducing the other with the allure of a private moment of nonfiction. The nonfiction form of the diary simply makes it a more effective fiction in relation to the audience”⁴.

Outra característica muito presente nas narrativas fantásticas, e que se mostra pertinente para a construção do filme de Nolan, é a estrutura narrativa fragmentada. Em *A outra volta do parafuso*, temos, primeiramente, o espaço em que Douglas se reúne com outras pessoas enquanto elas contam histórias de fantasmas. Após sermos introduzidos nesse meio a partir de um narrador homodiegético, somos levados a adentrar a história da preceptora, a partir de um narrador autodiegético. Tal fragmentação também ocorre, até de forma mais acentuada, em *O chamado de Cthulhu*, no qual, após ser indicado ao leitor que aquilo que ele está lendo é apenas um manuscrito encontrado dentre os papéis de um homem morto, somos levados a, junto do protagonista, encontrar outras “peças” perdidas daquele quebra-cabeça para tentar entender a história. Da mesma forma ocorre, como já explicitado, em *The Prestige*, quando Nolan expõe cortes temporais na narrativa fílmica sem qualquer marcação. Ao transitar entre o presente e o passado,

4 Tradução: A forma de diário, como o filme a concebe, não é nada senão um modo de seduzir o outro com o fascínio de um momento privado de não ficção. A forma de não ficção do diário simplesmente torna uma ficção mais efetiva com relação ao público (tradução nossa).

o diretor consegue chamar a atenção do espectador, principalmente para prendê-lo naquilo que não é realmente importante, de modo que fique mais fácil causar a ilusão proposta por seu filme. Tal elemento se mostra pertinente para a constituição do efeito fantástico, principalmente por conta da confusão causada e da forma convidativa que se mostra ao leitor/espectador, propondo que este participe ativamente da narrativa. Tal imersão se mostra essencial, seja para o efeito catártico supostamente pretendido por Nolan ao final do filme, seja para gerar a hesitação nas narrativas aqui descritas. Um leitor/espectador que não participe efetivamente da obra não pode experimentar a hesitação ou a catarse.

Uma característica que é extremamente trabalhada em *The Prestige*, e que também aparece de maneira pungente na novela de Henry James, é a temática do duplo. Apesar de não estar intrinsecamente ligada ao efeito fantástico, tal tema pode contribuir muito para sua construção, visto que, geralmente, transpõe a ideia de dubiedade, de dicotomia. Em *A outra volta do parafuso*, percebemos diversos elementos que se encaixam nessa temática, desde o espaço, com as duas torres muito parecidas do casarão, até as relações entre as próprias personagens, visto que eram dois empregados que se tornaram fantasmas. Também são duas crianças a serem cuidadas, há duas mulheres adultas que protagonizam a história, além do caráter dual da personalidade da preceptora, que ora vê as crianças como anjos, ora as vê como possuídas pelos próprios fantasmas.

No filme de Christopher Nolan, tal temática está muito presente e evidente. São diversos os elementos que se encaixam nesse viés analítico, como a rivalidade eterna entre Borden e Angier, os canários

idênticos usados para os truques de mágica, o irmão gêmeo de Borden que decidiu viver uma vida única com o irmão enquanto se alternavam, as duplicações de Angier, etc. A lista é longa. Tais elementos levam o leitor/espectador a ter um sentimento dúbio. Ao mesmo tempo que ele parece precisar tomar uma decisão, isso não acontece, pois há tantas dúvidas com relação aos acontecimentos ali relatados, seja no filme, seja nas narrativas, que é impossível realmente fazer uma escolha. Tal situação revela o verdadeiro poder do efeito fantástico, o qual coloca o leitor em posição de ter duas ou mais possibilidades de escolha para “acreditar”, mas que não pode se decidir, não consegue, pois não há um único elemento concreto que o guie para uma ou outra, são todos superficiais. Tal leitor vive eternamente – em alguns casos – em um limbo, no qual vê a possibilidade, o caminho para sair, mas não consegue se movimentar.

Christopher Nolan ainda vai além, ao fazer uso da maquiagem para esconder Fallon – assistente de Borden – que aparece rapidamente em algumas cenas. Sem nunca haver um enfoque direto em seu rosto, ele se esconde à plena vista, por mais paradoxal que isso possa parecer. A fotografia e a representação do espaço também foram uma escolha importante para manter uma atmosfera de mistério, visto que a história se passa na Era Vitoriana e grande parte dos acontecimentos se desenrolam apenas à noite. As ruas de Londres são usadas para esconder tanto os segredos de Angier e Borden quanto os de Nolan. Até a música se mostra como elemento mantenedor dos aspectos aqui abordados, como exposto por Batista (2012, p. 94):

O uso da música é outro recurso que o filme se utiliza para construir sua atmosfera de mistério e fantasia.

A música é quase sempre discreta, mas sempre acompanha o tom da cena, destacando, pontuando e acentuando os momentos de mistério, tensão, mas também os de emoção e de triunfo. A função da música no filme é similar a da mágica, uma vez que os mágicos, inclusive aqueles retratados no filme, se usam da música para destacar certos momentos de suas apresentações, como o rufar de tambores nos momentos de expectativa ou um acorde mais cômico para realçar uma ação de humor.

O filme de Nolan é repleto de elementos que corroboram, principalmente, com a temática do duplo, traçando, simbolicamente, um caminho a ser seguido do início ao fim da história. Indica-se, portanto, as inúmeras possibilidades interpretativas que pesquisas a respeito do filme *The Prestige* revelam, principalmente por conta de sua estrutura fragmentada e densidade simbólica. Conclui-se que os elementos até aqui apresentados se relacionam diretamente com o estado de suspensão em que o leitor, sob o efeito fantástico, é colocado ao assistir o filme. É possível perceber, portanto, que a partir de sua habilidade com o ferramentário cinematográfico, Christopher Nolan conseguiu transformar uma história que poderia ser considerada um clichê em um filme com características únicas e indistinguíveis. O cineasta proporciona ao espectador sentir como se estivesse lendo uma novela de Henry James ou um conto de H. P. Lovecraft. Faz com que ele esteja sob o efeito fantástico.

REFERÊNCIAS

- ALVAR, Farzad Kolahjooei (2017). *Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis*. Tese (Doutorado em Filosofia). Universidade de Waterloo, Ontario, Canadá.
- BARTHES, Roland (2004). O Efeito de Real. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes.

BATISTA, Lucas Ravazzano de Mattos (2012). *Mágica, sonho e lembrança: o cinema de Christopher Nolan*. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal da Bahia, Salvador.

FURTADO, Filipe (1980). *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte.

JAMES, Henry (2010). *A outra volta do parafuso*. São Paulo: Abril.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2015). *O chamado de Cthulhu*. São Paulo: Hedra.

MCGOWAN, Todd (2007). "The violence of creation in *The Prestige*". In: *International Journal of Zizek Studies*, (1)3. In <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/article/view/49/46> Acesso em 17.Dez.2017.

NOLAN, Christopher (2006). *The Prestige* (2006). Christopher Ball e outros (Produção). Los Angeles: Warner Brothers. 1 DVD (130 min), widescreen, color.

ROAS, David (2014). *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Julián Fuks (Trad.). São Paulo: Editora Unesp.

SANTOS, Hilario Junior dos (2017). "O mágico cineasta e o prestígio: narrativa, metalinguagem e tecnologia no cinema espetáculo". In: *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, Chapecó. In <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2012/resumos/R30-0243-1.pdf>. Acesso em: 15.Dez.2017.

06

POE'S BIOPICS: REPRESENTATIONS OF THE AUTHOR IN D.W. GRIFFITH'S *EDGAR ALLEN POE* AND JAMES MCTEIGUE'S *THE RAVEN*

Elaine Indrusiak (UFRGS)

Amanda Oliveira (UFRGS)

*Recebido em 18 fev 2018.**Aprovado em 03 jun 2018.*

Elaine Indrusiak é Doutora em Literatura Comparada pela UFRGS, professora. do departamento de línguas modernas e do PPG Letras. Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K476155526> E-mail: elaine.indrusiak@ufrgs.br.

Amanda Oliveira é Bacharel em Letras pela UFRGS; pesquisadora independente, escritora de ficção e colaboradora em publicações literárias online; Co-autora do artigo *Shakesperare through the centuries: the bard and his sources*, publicado pela UCS em Anais do 5º Encontro da Rede Sul Letras no século XXI, Volume I - Trabalhos completos, 2017. Autora de contos publicados pelas editoras Argonautas, Illuminari, Multifoco e Andross. Colaboradora dos sites NotaTerapia, Conexão Literatura e Artrianon. Áreas de pesquisa: literaturas americana e inglesa, literatura e cinema, literatura comparada, Edgar Allan Poe. E-mail: amandaleonardi@gmail.com.

Abstract: Literary biopics often reinforce romantic images regarding the creative process, emphasizing biographic and author-centered approaches to literature previously denounced by Roland Barthes

(1977). Curiously, one of the most famous critics of such romantic conceptions, Edgar Allan Poe, has himself been a victim of this very same treatment, his literary production being taken as part and result of his controversial biography in a number of works. This article analyzes two biographical films, or biopics, about the renowned poet, D.W. Griffith's *Edgar Allen Poe* (sic) (1909) and James McTeigue's *The Raven* (2012). The analysis of these works indicates that both reinforce the merge of the artist's life and oeuvre, as well as the blurring of borders between fact and fiction, author and character, high and mass culture, thus contributing to the characterization of the biopic as a fitting example of historiographic metafiction. (Hutcheon, 1988).

Key words: Edgar Allan Poe; Literary biopics; Historiographic metafiction; Author; Adaption.

Resumo: Cinebiografias literárias frequentemente reforçam visões românticas quanto ao fazer artístico, reiterando a visão biografista e a centralidade do autor há muito denunciadas por Roland Barthes (1977). Curiosamente, um dos mais célebres críticos de tais concepções românticas, Edgar Allan Poe, viu-se vítima desse mesmo tratamento ao ter sua produção literária apropriada como parte e reflexo de sua controversa biografia em diversas obras. O presente artigo debruça-se sobre dois filmes biográficos, ou *biopics*, acerca do célebre poeta, *Edgar Allen Poe* (sic), de D.W. Griffith (1909), e *O Corvo*, de James McTeigue (2012). A análise das obras aponta que ambas reiteram a fusão entre vida e obrado artista, bem como o apagamento das fronteiras entre fato histórico e ficção, entre autor e personagem, alta cultura e cultura de massa, contribuindo para a caracterização do gênero *biopic* como um dos mais bem-acabados exemplos de metaficção historiográfica (Hutcheon, 1988).

Palavras-chave: Edgar Allan Poe; Cinebiografias literárias; Metaficção historiográfica; Autor; Adaptação.

The celebrated American writer and critic Edgar Allan Poe lived a short and melancholy life, surrounded by death, poverty and losses, circumstances which may have inspired the creation of some of his most famous works, particularly his highly popular gothic tales and poems, such as *The Raven*. Even though he only lived forty years, for he was born in 1809 and died in 1849, he was a very prolific writer: his extensive work comprises pieces that go from poems to short stories, essays, literary reviews and even a brief novel.

Poe's themes were also quite diverse, feeding an extensive oeuvre that ranges from satirical and humorous pieces to suspenseful and mysterious ones, along with dense philosophical treatises. Despite this variety, though, Poe's works revolving around gothic themes and topoi became so popular that have almost overshadowed his "lighter" writings, the narrative poem *The Raven* probably being the most notorious of such cases. Defined by the author himself as a work of an intentionally melancholic tone, the poem tells the story of a lonely man haunted by memories who, while reading, almost falling asleep at night, sees a raven entering his chamber. Intrigued, he addresses the bird, and, to every question he makes, he hears the bird reply "Nevermore". Impressed by the unusual situation and under the influence of depressive and superstitious thoughts, the man immediately relates the bird's single and repetitive response to the cause of his own lasting sadness: the premature death of his deceased beloved named Lenore and his expectation of ever meeting her again. The entire narrative poem, which is 108 verses long, was carefully composed by Poe with the intent of creating a melancholic atmosphere, as the poet informs us in his essay *The Philosophy of*

Composition. To reinforce that effect not even the choice of the bird saying that particular word was left to chance, but it was a deliberate and calculated measure that took into account phonological and semantic features that granted both the intended melody and symbolic content the poet wanted to convey. The acclamation of *The Raven* has been such, even because of Poe's own account of its creation in the aforementioned essay, that it is neither an accident nor a surprise that two movies made to tell Poe's life would somehow appropriate and focus on the poem. D.W. Griffith, the great American director of the early days of the film industry, celebrated the artist in a short film named after him: *Edgar Allen Poe* (1909). More recently, James McTeigue chose to pay homage to the writer through a reference to his most iconic work in the biopic *The Raven* (2012). Both films not only celebrate Poe's cultural legacy, but they do so by recreating the somber atmosphere found in the poet's masterpiece and by intertwining it with facts from the author's biography.

Many movie directors have already taken the challenge of portraying writers' lives in the cinema, more often than not mixing up the authors' biographical records with their fictional works. As such, 'these films make up a subcategory of the highly popular biopic genre, the literary biopic', as defined by Indrusiak and Ramgrab (2017). However, taking into consideration the postmodernist assumption that History is a masternarrative and, as such, as flawed, partial and incomplete as any given narrative, there will always be gaps to be filled and points of views to be explored, which can be easily accommodated by fiction, sometimes the biographee's own. Thus, biopics have a dual role, for they can be seen as 'a formal manifestation of both a desire to close the gap

between past and present of the reader and a desire to rewrite the past in a new context' (HUTCHEON, 1988, p.118), a trait intensely explored by postmodernist art, particularly by that which Hutcheon defines as historiographic metafiction, 'works which are intensely self-reflexive and yet paradoxically also lay claim to historical events and personages' (1988, p.5).

No biography is ever fully known, but Poe's life and mostly his death have been and maybe will always remain mysteries to the world. Therefore, when exploring his life history in the cinema, whether in full-fledged biopics or in adaptations of his fiction seasoned with bits and pieces of biographical information, movie directors and screenwriters have often turned to his works for coincidences and correspondences to the puzzles and gaps of the author's biography, attempting to build a cohesive narrative out of the scattered pieces of factual information we have access to through the few reliable historical records left. In this respect, Poe's cine-biographers are not alone, for this blurring of fact and fiction, as well as of author and character, is a trademark feature of the contemporary literary biopic. Interestingly enough, this exercise in appropriation and deconstruction of hegemonic historical discourses paradoxically reinforces a romantic conception of literature according to which 'The *explanation* of a work is always sought in the man or woman who produced it, as if it were always in the end, through the more or less transparent allegory of the fiction, the voice of a single person, the *author* 'confiding' in us.' (BARTHES, 1977, p.143).

The paradox posed by contemporary biographical films that celebrate the authorism denounced by Barthes and romantic

conceptions of literature is even heightened in the case of a biographee such as Poe, a critic who, back in 1846, teased his fellow men of letters by stating that '[m]ost writers – poets in especial – prefer having it understood that they compose by a species of fine frenzy – an ecstatic intuition – and would positively shudder at letting the public take a peep behind the scenes' (POE, 1846). In this respect, Griffith might be spared from criticism, for his film predates the structuralist debunking of the godlike author in about half a century. McTeigue's seemingly anachronistic tribute, however, may be at odds with literary theory of structuralist orientation, but it is in tune with the recent boom of artistic works which depict authors as characters, a phenomenon Franseen and Hoenselaars (1999) raise to the category of genre, one in which two authorial voices – the contemporary artist's and that of the biographee – are combined to produce a text that openly and proudly displays its intertextual nature. In so doing, these metafictional works establish an interesting "tug of war" with the centrality of authors' voices. On the one hand, they appropriate literary pieces into new productions, highlighting the inescapable intertextual nature of literature – and of art in general – which demystifies the notion of originality as primacy. On the other hand, however, they celebrate the individual whose voice is being appropriated. As a result, they bring the author's oeuvre closer to new and larger audiences by exploring its contemporary and universal appeal while also stressing the uniqueness of the writer's genius, an interesting amalgam of postmodernist and romantic features.

By reconciling high and mass culture, the literary biopic brings subjects usually circumscribed to academic settings out to the big

public, or, as previously stated ‘down the ivory tower’ (INDRUSIAK AND RAMGRAB, 2017). Hence, they give more and new publics the opportunity to get acquainted with and to read the works by writers portrayed in the movies, which means that these films perform ‘important extra-cinematic work, that of bringing the ‘original’ artwork to a new kind of attention’ (ANDREWS, 2013, p.369). Positive as it may be for feeding readership and even for ‘granting authors afterlife’ in new cultural polysystems (INDRUSIAK, 2013), this popular appeal of biopics may be one of its most controversial traits, for conservative readers usually resent seeing writers of undisputable prestige represented as flawed, idiosyncratic people, or as Bingham (2010) puts it, in ‘warts and all’ representations. Not to mention the fact that readers sometimes react negatively to choices in casting which result in an association of prestigious literary names to the looks of performers known for commercial and entertaining films rather than artistic ones. But the survival of artworks and of canonical authors depends more on the existence of a public than on the opinion of a few demanding critics. So, if ‘resurrecting historical authors as characters’ (FRANSSEN AND HOENSELAARS, 1999, p.11), having them interact with creatures who inhabit the authors’ fictional worlds or emphasizing their human traits is what grants popularity and the maintenance of reading publics, why not?

There are biopics based on the lives of many different writers; in most cases fictional embellishments are necessary simply because “[a] life of reflection, observation, composition and self-abstracting literariness does not self-evidently offer the sort of cinematic dynamism and narrative pulse usually considered the staple fare

of the movies.” (BUCHANAN, 2013, p.3). However, if there is one writer whose life history seems to be a very fertile source for action and mystery-packed biopics, that is Edgar Allan Poe. We do know who he was, what he wrote and some of the facts that made him have a very hard, tragic life despite his accomplishments as a man of letters. The coincidences between some of his personal tragedies and those found in his gloomy fiction, as well as the puzzling circumstances of his death, feed both readers’ fantasies and scholarly investigations as to the degree of interconnectedness between life and work. As a result,

[n]ot only does Poe’s life – or rather, the textual evidence related to it – provide raw material for a number of good narratives, ranging from anecdotes to the three dozen or so full-length biographies; biographical evidence and speculation provide an important set of intertexts that complicate and expand the effects Poe’s works have on us. (PEEPLS, 2004, p.41)

The existence of so many biographical works has inevitably brought about different perspectives of Poe, as well as much speculation inspired by his somber tales. In the 1930’s and 1960’s, a number of Poe’s gothic works were adapted onto the movie screen as horror stories filled with blood and torture. These productions used central events and characters from Poe’s stories to build narratives that replaced the original shady tones and melancholy atmospheres of the literary tales for a whole new gory scenario. The popularity of such movies helped consolidate Poe as a dark pop icon, an image that has also been explored and reinforced by the editorial market and by other media, such as

TV, comics and videogames. Nevertheless, this is only one side of Poe, whereas

[...] there are many posthumous Poes, constructed according to the demands of academic, publishing and film industry. And within the realm of traditional biography, some effort to make sense of Poe's death, if only speculating about his last thoughts or connecting those thoughts to his fiction or poetry would seem nearly inevitable. (PEEPLES, 2004, p.159)

As a result, the public usually reads his works as a product of his personal experiences, an approach to literature which not only resists Barthes' "death of the author", but also reinforces the gothic traits of his works – such as the presence of haunted places, supernatural themes and the way his stories "entertain by means of "curdling the blood," (HAYES, 2004, p. 78) – through association to a tragic, cursed life. According to Neimeyer, these associations began as soon as Poe was dead, and since then

the public has not been fascinated by Poe's biography (and the distortions of it) in isolation from his writings. The persistent identification of the two has accounted for much of Poe's popular attraction. This interpretation was not only picked up by many early popularizers of Poe, including Charles Baudelaire in France, but has been incorporated into many productions of popular culture. (2002, p.211)

D.W. Griffith's 1909 short film, *Edgar Allen Poe*, is a good example of such popular culture productions, since it incorporates the interpretation of *The Raven* as being an echo of Poe's own history. The six-minute long film shows us a desperate Edgar Allan

Poe (Barry O'Moore) around his sick wife, clearly inspired on the difficulties Poe is said to have gone through while his wife, Virginia, was ill and nearly dying. The ill omens brought by her disease seem to inspire him: while taking care of her and fearing to lose her, Poe sees the image of a raven, which prompts him to write. The image of the bird is both a clear reference to the scene in the poem when the bird taps on the student's door and a metaphor for Poe's inspiration knocking on his, a didactic way of connecting life and literature, but also a key to the symbolic reading Poe's poem demands. Beside his beloved wife's death bed, the poet sits down to write the lines that would be his literary masterpiece. After writing it, Poe leaves home in a rush and takes his new work to an editor, only to be rejected at first. Another editor, though, seems to like the poem and pays for it. The poor writer, then, relieved for finally getting some money to help his sick wife, goes back home carrying a basket with food and a blanket for her. Only, when he touches her hand after covering her up with the blanket, he discovers she is already dead on her bed. That is the moment when he sees the raven once again and, desperately mourning her death, lets himself fall over her corpse.

Griffith's short narrative presents us Poe as a melodramatic hero who finds inspiration out of the blue in his darkest moments without any greater efforts to write, a recurrent romantic topos. Though melodrama and romantic traits abound in Poe's fictional works, one cannot help noticing the irony of a biographical film that stresses such characteristics at the expense of the biographee's own poetics, the defense of methodically, precisely and painstakingly elaborated literary compositions, principles

which later became the foundation of so-called “theory of the effect”. As has already been established, however, biopics are not exercises in literary theory.

This was the first film ever to portray Edgar Allan Poe’s life and works on the screen, but it would be soon followed by other ones. D.W. Griffith adapted yet another of Poe’s works onto the screen with the silent movie *The Avenging Conscience* (1914), in which two of Poe’s writings were merged: *The tell-tale heart* and *Annabel Lee*. The movie tells the story of a young man who falls in love with a girl, but his uncle will not allow their relationship. The young man goes mad, kills his uncle and walls up his body. The police come by and start asking questions, which the man’s restless conscience does not allow him to answer convincingly, betraying him. This early adaptation of Poe to the screen was one of the first horror movies, reinforcing the writer’s association to all things macabre while also establishing the trend of mixing events and characters from his vast fictional oeuvre.

Since then, many other filmmakers have taken interest in adapting Poe’s life and works to the screen, particularly his gothic tales, which have fed the ever-growing market of horror productions. American director Roger Corman, in association with the famous Hollywood star Vincent Price, built a long and successful career out of adaptations of Poe’s works, such as *House of Usher* (1960), *The Pit and the Pendulum* (1961), *Tales of Terror* (1962), *The Raven* (1963), *The Haunted Palace* (1963), *The Masque of the Red Death* (1964) *The Tomb of Ligeia* (1964). Corman also directed *Premature Burial* (1962), which did not count on Price’s renowned image as a popular horror icon. A skilled adapter, Corman brought Poe’s plots

closer to the viewing public, adding elements in order to make the short narratives long enough to last over an hour as well as slightly humorous elements so that the movies would appeal to audiences wider than those only focused on morbid scenes, a touch that the satirical Poe would have probably approved. The director's efforts proved valid, for the films are still celebrated both as adaptations of Poe's work and as cult horror films.

However, D.W. Griffith and Corman were by no means the only ones to adapt Poe onto the big screen. According to Paul Woolf, "Poe is the most filmed American author of the nineteenth century" (2007, p.43), his literary legacy has become an important part of the history of cinema. More recently, George Romero and Dario Argento directed *Two Evil Eyes* (1990), two stories that loosely adapt different tales by Poe, mostly *The Facts in the Case of M. Valdemar* and *The Black Cat*. Corman, Price, Romero and Argento are household names in contemporary gothic and horror culture, and the fact that their names have been closely associated to Poe's is clear indication that the poet's taste for the grotesque has overshadowed his anarchic humor, his sharp criticism and his formal obsession, at least within pop culture. Therefore, a recognizable representation of Poe as character would hardly be that of the competent editor, of the skillful and methodical writer, or of the harsh and satirical literary critic.

In this sense, James McTeigue's *The Raven* (2012) brings some innovation to Poe's representation on screen. Certainly, the director's move towards a modernized Poe is not an isolated case; since Griffith's casting of Barry O'Moore as the melodramatic poet, Poe's image has been explored by TV shows such as *The*

Simpsons, *The Following*, *Altered Carbon*, *South Park*, on a Beatles album cover as well as on countless mugs, T-shirts and popular collectible items, whereas references to his name have been just as numerous and diverse. Aware of the cultural ubiquity of his central character, McTeigue does not break away from the strong tradition of associating the poet's life to his gothic tales. His feature film appropriates elements not from one, but from many of Poe's most famous short stories, such as *The Murders in the Rue Morgue*, *The Pit and the Pendulum*, *The Masque of the Red Death*, *Premature Burial*, *The Tell-tale Heart*, among others. The storyline is quite simple and explores more than one cliché from crime films: after a number of murders committed in Baltimore are found to reproduce the circumstances of some of Poe's fictional assassinations, the poet (John Cusack) joins forces with the local Police to help find the manic and stop the incriminating crime wave.

Despite some gruesome scenes and the nature of the story events, McTeigue's thriller does not follow Corman's and Romero's horror styles. What the film proposes is basically a detective story that intertwines Poe's life and death with events from his stories, only this time the poet is not a helpless and suffering victim of personal tragedies, but an active, obstinate and intelligent man who fights for love and, ultimately, for his own life. Though the film is absolutely fictional and bears no commitment to historical accuracy, by focusing on the man behind the legend, instead of simply attempting to place him in his own terrifying plots, it allows for the emergence of a more plausible Poe, a true flawed and complex human being skillfully performed by John Cusack. This "believable" portrait of Poe ought to be celebrated

as a breakthrough in the representation of the poet for mass consumption not only for what it does to his image, but also for its realistic account of the hardship of the literary craft and of the instability of the editorial world. In addition to this, there is another commendable feature in McTeigue's work, one that is not only fresh and creative, but which also greatly contributes to the recognition of Poe's literary genius: the representation of the writer as the precursor of the detective story.

In academic circles and among specialized critics, Poe is known for having created this genre. According to Peter Thoms (2002, p.142), Poe's work with such stories was, in fact, "engineering the structure of detective fiction – the movement from mystery to solution". The three crime stories featuring detective C. August Dupin, (*The Murders in the Rue Morgue*, *The Mystery of Marie Rogêt* and *The Purloined Letter*) were the first of their kind and silently revolutionized literature, influencing the creation of the famous Sherlock Holmes, by Arthur Conan Doyle, Hercule Poirot, by Agatha Christie, and virtually all "cerebral" detectives of contemporary fiction. This connection is not so widely known, however, so it is rather refreshing to see McTeigue not only associate Poe to "tales of ratiocination", but reinforce the influence his original stories had in Western culture by depicting the poet not so much as the intellectual and indolent Dupin, but as an active, willful and impatient amateur detective that reminds us of Sherlock, a choice in tune with the recent revival of Conan Doyle's celebrity creation. Such crossings and contaminations are typical of postmodernist culture, and "if Poe is alive and well in the ether of postmodern meta-popular culture, it is because his

image, his life, and his words are so firmly anchored in the many dimensions of popular culture” (NEIMEYER, 2002, p.207), not only for the gothic stories he authored, but for having created the detective genre as we know it.

MacTeigue’s *The Raven* also reinforces how Poe’s fame grew greater and faster in Europe than in America, mostly in France, due to Baudelaire’s translations of his poems. In an early scene, Poe is in a bar in Baltimore and challenges the men around him to complete the verse “quoth the raven”, promising a drink to whoever gets it right. The only one who recognizes the line is a French man, who not only closes it with “Nevermore”, but also praises the poem as his favorite. Therefore, with a simple and seemingly irrelevant scene, the movie opens by establishing an image of a Poe dislocated in America who finds his place among European writers, a representation that echoes Poe’s own critical writings as well as academic studies that emphasize the poet’s strong affiliations to European literary traditions.

Despite its light-hearted and adventurous tone, which clearly aim at entertaining rather than “educating” the public, MacTeigue’s biopic recuperates yet another historical – and literary – fact of considerable relevance within Poe studies: the reference to Rufus Griswold. In the movie, Griswold is one of the first victims of the murderer who is attempting to frame Poe, and his name is recognized by the poet as a literary critic with whom he engaged in several disagreements. According to many biographers, Griswold was, indeed, pretty much Poe’s rival in his life, yet he became Poe’s literary executor and wrote a(n) (in)famous obituary upon the poet’s mysterious and tragic

death in which he claimed that Poe often wandered the streets, either in “madness or melancholy”, mumbling and cursing to himself, was usually drunk, easily irritated and envious of others. Even though the obituary was written under the pseudonym “Ludwig”, Griswold’s identity was soon revealed in a letter to Sarah Helen Whitman (Poe’s fiancée at the time of his death) in which he declares he was never a friend of Poe’s. Griswold’s maligning obituary

can be considered as the first and perhaps the most important treatment of Poe’s biography in popular culture since it was reprinted in the only available American edition of the author’s works for decades after his death. Furthermore, in its willful lack of accuracy, one can see it as an “adaptation,” rather than an objective account, of Poe’s life, even if Griswold was convinced that the overall impression he was giving reflected a certain reality. (NEIMEYER, 2002, p.209)

If a document such as an obituary is found to be so inaccurate in its representation of the biographee to the point of being perceived as an “adaptation”, MacTeigue’s slightly ludicrous fantasies of a detectivesque Poe should be spared the demands for factuality. If nothing else, the film sides with other creative and laudable attempts to undo the damages of Griswold’s memoir, which did have an impact on Poe’s reputation and kept him out of the big print for some time.

Therefore, though the biopic treatment may reinforce romantic and anachronistic views of the author and of literary creation on the eyes of scholars and critics, it cannot be denied that it does contribute to increase the writer’s popularity by bringing his

writings to the knowledge of new reading publics and teasing them with entertaining yet plausible historical fiction. After all, no text, therefore no author, survives without readers, and Poe's mysterious life, his taste for the suspense and the controversies he raised feed different but equally avid publics:

Poe's machine-like intellectualism would make him "a greater favorite with the scholars than with the people", but as it turned out, the people would gravitate toward the more romantic image of Poe writing while high on opium or allegorizing his own tortured psyche in passionate poems and macabre tales, while late nineteenth-century scholars were increasingly drawn to Poe the engineer. (Duyckinck *apud* PEEPLES, 2004, p.16.)

Basically, Edgar Allan Poe's work contains enough popular elements to draw in big audiences and to be turned into highly successful commercial movies. But it also contains sophisticated literary features to feed sound scholarly and critical studies. 'In short, Poe continues to fascinate a wide range of readers and popular culture continues to reinvent him because Poe's work took off in so many directions, which is why *"everything leads to Poe"*.' (PEEPLES, 2004, p.152). In this sense, Griffith's and McTiegue's productions complement each other and allow us to glimpse into the complex character we came to know simply as "Poe": a loving, melodramatic, tragic figure who was also a difficult, demanding, outspoken alcoholic with a knack for solving puzzles. Will we ever know which portrait is more accurate? Probably not. Fortunately.

REFERENCES

- ANDREWS, Hannah (2013). "Recitation, Quotation, Interpretation: Adapting the Oeuvre in Poet Biopics", *Adaptation*, 6(3), p.365-383.
- BARTHES, Roland (1977). *The Death of the Author, Image, Music, Text*. New York: Hill and Wang. p.142-148.
- BINGHAM, Dennis (2010). *Whose Lives Are They Anyway?: The Biopic as Contemporary Film Genre*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- BUCHANAN, Judith (2013). *The Writer on Film: Screening Literary Authorship*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.
- CORMAN, Roger (1960). *House of Usher*. Warner Home Video. DVD. (79 min).
- CORMAN, Roger (1961). *The Pit and the Pendulum*. Warner Home Video. DVD. (80 min).
- CORMAN, Roger (1962). *Tales of Terror*. Warner Home Video. DVD. (89 min).
- CORMAN, Roger (1962). *The Premature Burial*. Warner Home Video. DVD. (81 min).
- CORMAN, Roger (1963). *The Haunted Palace*. Warner Home Video. DVD. (87 min).
- CORMAN, Roger (1964). *The Masque of the Red Death*. Warner Home Video. DVD (89 min).
- CORMAN, Roger (1964). *The Tomb of Ligeia*. Warner Home Video. DVD. (81 min).
- FISHER F. Benjamin. (2004) *Poe and the Gothic Tradition* In: HAYES, K. J. (Ed.) *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge University Press. p.78.
- FRANSSEN, Paul; HOENSELAARS, Ton (Eds.) (1999). *The Author as Character: Representing Historical Writers in Western Literature*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press.
- GRIFFITH, David (1909). *Edgar Allen Poe*. American Mutoscope and Biograph Company. In <https://www.youtube.com/watch?v=Zsc-BQG5yqo> Acesso em 15.Fev.2018.
- GRIFFITH, David (1914). *The Avenging Conscience: or 'Thou Shalt Not Kill'*. Motion Picture Company. In <https://www.youtube.com/watch?v=7IMtkqODLSY> Acesso em 15.Fev.2018.
- HUTCHEON, Linda (1988). *A Poetics of Postmodernism*. New York: Routledge.

INDRUSIAK, Elaine (2013). "Adaptation and recycling in convergent cultural polysystems: a case study", *Ekphrasis*, 10(2), p.96-109.

INDRUSIAK, Elaine; RAMGRAB, Ana Iris (2018). "Literary biopics: adaptation as historiographic metafiction". In: CUTCHINS, Dennis; KREBS, Katja; VOIGTS, Eckart (Orgs.). *The Routledge Companion to Adaptation*. New York: Routledge, p.9-10.

McTEIGUE, James (2012). *The Raven*. Relativity Media. DVD. (110 min).

NEIMEYER, Mark (2004). "Poe and Popular Culture". In: HAYES, K. J. (Ed.) *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge University Press. p.205-224.

PEEPLS, Scott (2004). *The Afterlife of Edgar Allan Poe*. Rochester, NY: Camdem House.

PERRY, Denis; SEDERHOLM, Carl (2012). *Adapting Poe: Re-Imaginings in Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan.

POE, Edgar Allan (2006). *The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe*. New York: Barnes&Noble.

_____ (1846). *The Philosophy of Composition* In <https://www.eapoe.org/works/essays/philcomp.htm> Acesso em 15.Fev.2018.

ROMERO, George; ARGENTO, Dario (1990). *Two Evil Eyes*. Underground. DVD. (120 min).

THOMS, Peter (2002). "Dupin and the Power of Detection". In: HAYES, K. J. (Ed.) *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge University Press. p.142.

WOOLF, Paul (2007). "The Movies in the Rue Morgue: adapting Edgar Allan Poe for the screen". In: PALMER, Robert Barton (Ed.) *Nineteenth-Century American Fiction on Screen*. Cambridge University Press. p.43-61.

07

IMAGENS SUSSURRANTES: CINEMA DE FLUXO E TEMPO MÍTICO EM HISTÓRIAS QUE SÓ EXISTEM QUANDO LEMBRADAS

Fabrício Basílio Pacheco da Silva (UFF)

Maurício de Bragança (UFF)

*Recebido em 04 fev 2018.**Aprovado em 24 abr 2018.*

Fabrício Basílio Pacheco da Silva é mestrando em Comunicação pela UFF, tem interesses nas áreas de cinema fantástico, cinema e literatura e cinema contemporâneo.

Maurício de Bragança é doutor em Letras pela UFF, professor do Departamento de Cinema e do Programa de pós-graduação em Cinema e Audiovisual da UFF, bolsista de produtividade em pesquisa CNPq – Nível2, autor de *A traição de Manuel Puig: melodrama, cinema e política em uma literatura à margem* (EdUFF, 2010) e organizador, junto com Marina Tedesco de *Corpos em projeção: gênero e sexualidade no cinema latino-americano* (7Letras, 2013) e trabalha com cinema e literatura, cinema latino-americano, estudos de gênero e cultura midiática na América Latina. CV_Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8492998821902029>. Email: mauriciode@yahoo.com

Resumo: O artigo tem o objetivo de tensionar cinema e literatura a partir do insólito produzido em *Histórias que só existem quando lembradas* (Bra/Arg/Fra, 2011), de Julia Murat. Associamos primeiramente o filme ao cinema de fluxo, estética que aposta na

sensorialidade, em filmes com narrativas rarefeitas, nas quais a noção de espaço-tempo é ressignificada a partir da dilatação do plano. A partir disso, buscamos pistas para análise na literatura, convocando *Pedro Páramo*, de Juan Rulfo, como lugar teórico capaz de fornecer paralelos entre as obras do escritor mexicano e de Julia Murat e também nas discussões sobre transculturação narrativa, apresentadas por Ángel Rama. O que nos move aqui é perceber esse gesto evanescente presente no filme, como uma espécie de “imagens sussurrantes”, de existência efêmera, vinculadas ao universo do insólito também construído em *Pedro Páramo*. Desta forma, o filme se utiliza da estética do fluxo se aproximando da ideia de transculturação alcançada pelos procedimentos literários que renovaram a narrativa dos escritores na América Latina.

Palavras-chave: Insólito; Cinema de fluxo; Transculturação narrativa; Tempo mítico; Cinema brasileiro contemporâneo.

Abstract: The article has the object of analyzing cinema and literature from the unusual produced in the film *Found Memories* (Bra / Arg / Fra, 2011), by Julia Murat. We first associate the film with the flow cinema, aesthetic that bets on sensoriality, in films with rarefied narratives, in which the notion of space-time is re-signified from the long shots. From this, we search tracks for analysis in the Literature, pointing to *Pedro Paramo*, by Juan Rulfo as a theoretical place capable of providing parallels between the work of the Mexican writer and Julia Murat, and in the discussions on narrative transculturation, presented by Ángel Rama. We intend to perceive this evanescent gesture present in the film, as a kind of “whispering images”, of ephemeral existence, linked to the unusual universe also built in *Pedro Páramo*. In this way, the film uses the aesthetics of the flow to approach to the transculturation developed by the

literary procedures that renewed the narrative of writers in Latin America.

Keywords: Unusual; Flow cinema; Narrative transculturation; Mythical time; Contemporary Brazilian cinema.

INTRODUÇÃO

- ¿No me oyes? – pregunté en voz baja.

Y su voz me respondió:

- ¿Dónde estás?

- Estoy aquí, en tu pueblo. Junto a tu gente. ¿No me ves?

- No hijo, no te veo.

Su voz parecía abarcarlo todo. Se perdía más allá de la tierra.

- No te veo.

(*Pedro Páramo*, Juan Rulfo)

O filme de estreia da diretora Julia Murat, *Histórias que só existem quando lembradas* (Bra/Arg/Fra, 2011), carrega, já no título, o paradoxo em torno da memória e do esquecimento, tornando o ato de recordar algo evanescente, prestes a escapar e se dissolver, mas que se recupera pelo sutil gesto da lembrança, ou da presença, como algo passageiro e transitório. O filme foi recebido com entusiasmo pela crítica, que logo percebeu gestos poéticos e a construção de uma atmosfera em Jotumba que remetia ao universo do realismo fantástico latino-americano, especificamente a Comala de *Pedro Páramo*, de Juan Rulfo.

O filme apresenta a rotina de um pequeno vilarejo habitado unicamente por idosos, mas com o cemitério fechado. O espaço nos é revelado através do cotidiano de Madalena - o fazer do pão,

o café da manhã na bodega, a missa, o almoço e as cartas escritas à luz de lampião. Esta rotina se repete diariamente e é perturbada pelo surgir da jovem fotógrafa Rita, que começa a questionar a existência desse espaço perdido no tempo e de memórias perdidas na escuridão.

A Comala, de Rulfo, também se apresentava como um lugar onde as memórias se dissipavam nas frestas, nos fragmentos de vozes sussurradas ouvidas ao longe, nos passos perdidos pelos corredores mal iluminados. Esse mesmo universo, repleto de figuras do insólito, viria inspirar o longa metragem de estreia de outro diretor, o documentarista Juan Carlos Rulfo, filho do escritor mexicano, que daria ao filme sobre a memória do seu pai o título de *Del olvido al no me acuerdo* (México, 2011), confirmando esse paradoxo que destacamos no início, entre lembrança e esquecimento.

Murat assumiu a inspiração, ressaltando que “queria destacar esse realismo mágico, especialmente Pedro Páramo, que era a principal referência, mas também Gabriel García Márquez e um pouco menos (Jorge Luis) Borges”¹. Ao mesmo tempo em que se inspira em um arcabouço literário, o filme também se associa a uma forma de construir as imagens e sons que ganhou força nas últimas duas décadas entre cineastas que, como Murat, apostam na sensorialidade, repensando a *mise-en-scène*, em filmes com narrativas rarefeitas, nas quais a noção de espaço-tempo é ressignificada a partir da dilatação do plano². Nestes filmes, o plano

1 Informação extraída do site: <https://www.terra.com.br/diversao/cinema/julia-murat-apresenta-filme-no-festival-de-veneza,ca3c62809746a310VgnCLD200000bbcceb0aRCD.html> Acesso em 12.Jan.2018.

2 Nesse artigo usamos o termo “plano” a partir de suas duas definições mais correntes. Primeiro como menor unidade de significado do cinema, delimitado na estrutura fílmica pela existência de um corte de uma imagem para outra. E segundo como sinónimo de

não opera necessariamente como um articulador de significados narrativos, o que acabou por ajudar a nomear este repertório como “cinema de fluxo” (BOUQUET, 2002; OLIVEIRA JUNIOR, 2013). É importante atentar para o fato de que este gesto estético não se articula como um “movimento cinematográfico”, mas como um “comportamento do olhar” (OLIVEIRA, 2013, p.08), que vem se contrapor à herança narrativa do cinema em filmes que tomam a forma de:

um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens nas quais se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da *mise-en-scène*: o quadro como composição pictural, o *raccord* como agente de significação, a montagem como sistema retórico, a elipse como condição da narrativa. (LALANNE, 2002, p.26)³

Ao apresentar códigos do cinema de fluxo, o filme de Murat passa a trabalhar com uma narrativa rarefeita, de acontecimentos mínimos, que substituem a dramatização da cena pela contemplação de pequenos gestos do cotidiano. Explorando a sensorialidade da imagem e do som a partir de uma temporalidade capaz de construir uma atmosfera opaca, o filme se distancia de uma representação clássica da narrativa cinematográfica e nos obriga a buscar outras ferramentas de análise.

“quadro ou enquadramento”, servindo principalmente para apontar diferentes escalas na construção da imagem (geral, conjunto, fechado) e a existência ou não de movimento de câmera (plano fixo, plano em movimento).

3 As traduções, quando não identificadas a autoria, são de responsabilidade dos autores do artigo. “Un Flux tendu, continu, un coulé d’images dans lequel s’abîment tous les outils classiques tenus pour la définition même de la mise-en-scène: le cadre comme composition picturale, le raccord comme agent de signification, le montage comme système rhétorique, l’ellipse comme condition du récit.”

Neste sentido, uma das estratégias deste artigo é convocar a obra de Juan Rulfo não como um texto original diante do filme de Murat, uma vez que a obra da cineasta não é uma adaptação cinematográfica de *Pedro Páramo*, mas pensar o romance como um lugar teórico, capaz de oferecer pistas importantes para a leitura de *Histórias que só existem quando lembradas*. Assim, daremos à obra de Rulfo o mesmo estatuto que a de escritores teóricos, recorrendo às letras do romance como forma de problematizar as imagens do filme.

Nesse percurso, outro argumento se apresenta como uma pista importante: as discussões sobre transculturação narrativa, trazidas pelo crítico literário Ángel Rama. Através do seu clássico estudo sobre a renovação da narrativa hispano-americana na segunda metade do século XX, evidenciaremos alguns pontos que nos ajudam a pensar a presença de Rulfo em Murat, sem, no entanto, construir hierarquias entre os dois textos. O que nos move aqui é perceber esse gesto evanescente presente no filme, como uma espécie de “imagens sussurrantes”, de existência efêmera, vinculadas ao universo do insólito também construído em *Pedro Páramo*, e que irrompem na tela, destinadas ao desaparecimento. Desta forma, o filme se utiliza da estética do fluxo como meio de estabelecer a transculturação alcançada pelos procedimentos literários que renovaram a narrativa dos escritores na América Latina. Cabe esclarecer que não nos motiva, aqui, pensar a obra de Lucia Murat como um exemplo de transculturação narrativa no cinema, mas tomar das reflexões de Rama, pistas para uma leitura do filme, aproveitando a chave apresentada pela crítica cinematográfica e pela própria diretora.

Diante disso, o que propomos a seguir é delimitar os traços preponderantes do cinema de fluxo e as pistas que Pedro Páramo e Ángel Rama nos fornecem, buscando imbricar esses saberes à análise do filme.

CINEMA DE FLUXO

Como pontua Luiz Carlos Oliveira Junior (2013), o cinema de fluxo “é uma estética derivada de um olhar não mais diante do mundo, mas sim um olhar *imerso* no mundo, ou num ‘inter-mundo’” (p.152). Nesse meio “o plano muda de estatuto, já não é mais ‘a parte de um todo’, ou ‘a menor unidade de significação no cinema’, mas antes um recorte ‘aleatório’ do fluxo irrefreável das aparências que constituem o real (ou sua ilusão)” (OLIVEIRA JUNIOR, 2013, p.151).

Assim, a narrativa clássica cinematográfica baseada no plano (menor unidade de significação no cinema) - da qual os cineastas partem para a construção de uma *mise-en-scène* com o intuito de organizar o caos, moldando o abstrato e imprimindo neste um sentido, uma racionalidade - é abandonada no cinema de fluxo em prol de filmes que não possuem a intenção de organizar uma *mise-en-scène*, e sim de apresentá-la em suas formas irracionais a partir do “princípio de um desencadeamento permanente e infinito” (BOUQUET, 2002, p.47)⁴. Essa estética “só se torna como tal por um processo de abstração de qualquer princípio de identidade, permanência, lógica. Ele já não diz que ele é algo (um enredo, uma definição), mas que ele é outra coisa: imagem ou homem ou animal ou ser ou tudo”⁵ (BOUQUET, 2002, p.47).

4 “principe de défilement permanent et infini”

5 “Cinéma du flux ne devient tel que par un processus d’arrachement à tout principe

Para que esse efeito seja criado, a narrativa é triturada e pulverizada em diversas situações cotidianas e os personagens construídos acima de tudo por seus corpos em movimento no espaço-tempo do plano. Assim, as ações e os diálogos são muitas vezes pistas falsas, que não motivam o encadeamento de uma trama, pois, a estética do fluxo trabalha com a desdramatização da cena: “sem a esquemática lógica narrativa aristotélica, sem grandes confrontações psicológicas ou de ação” (ORSINI, 2017, p.70 -71).

A ausência de uma narrativa clara reverbera em elipses e silêncios que, muitas vezes, embaralham a possibilidade de acontecimentos e ajudam a construir “um mundo pontilhado de buracos e desaparecimentos, de forças contraditórias e complementares” (JOYARD, 2003, p.27)⁶. Chega-se a um cinema de atmosferas, no qual a câmera está interessada em afetar o espectador com “uma profusão sensorial que parece em sintonia com um estado vaporoso do mundo, com uma nova realidade em que as relações de espaço-tempo se acham em processo de interpenetração e confusão” (OLIVEIRA JUNIOR, 2013, p.09). Por este motivo, como em *Histórias que só existem quando lembradas*, muitos desses cineastas tem predileção pelo plano geral de longa duração, no qual o tempo se torna uma “suspensão transitória” (CUNHA, 2014, p.48) capaz de “aprisionar” no mesmo quadro corpo e espaço físico, movimento e fixidez, gesto e permanência, que são recolhidos a partir dos fragmentos que constituem o filme.

d'identité, de permanence, de logique. Il ne dit plus qu'il est quelque chose (un tracé, une définition) mais qu'il est autre chose aussi: image ou homme ou animal ou être ou tout.”

6 “un monde parsemé de trous e de disparitions, de forces contradictoires et complémentaire”

O meio essencialmente psicológico do cinema narrativo é trocado por uma zona sub ou quicá supralógica. O filme até oferece possibilidades de significação e permite interpretações nuançadas de seu conteúdo, mas sua eficácia maior consiste em agitar a consciência do espectador com infinitas hipóteses não conclusivas. (OLIVEIRA JUNIOR, 2013, p.167)

O cinema de fluxo barra o olhar que tudo quer organizar e a mente que tudo quer entender e racionalizar. Para Emiliano Fischer Cunha essa barreira está relacionada a “resistência inconsciente” de um espectador acostumado com “figuras extraordinárias, ativas e reativas”, e que se depara nesse filme com situações ordinárias (2014, p.49). Porém, não se trata de um cinema abstrato, existe um “componente ficcional” (CUNHA, 2014, p.59) que se põe materialmente nos filmes, mesmo que seja rarefeito.

Partindo disso, a estética do fluxo vai colocar sob suspeita a ideia de realismo no cinema contemporâneo, já que intensifica “as áreas do real, para atualizar algumas forças, deixando o dito real em seu status aleatório, indeciso, em movimento”⁷ (BOUQUET, 2002, p.47). Não sem razão, vários teóricos do fluxo utilizam a palavra “ambiguidade” como um adjetivo para a realidade posta em tela⁸.

Existe um mistério na realidade apresentada por filmes como o de Murat, que é potencializado pela dificuldade de se mapear o que

7 “La tâche du cinéaste de flux consiste donc, non à organiser une forme définie pour faire discours, mais à intensifier des zones du réel, à en actualiser certaines puissances, tout en laissant au dit réel son statut aléatoire, indécidé, mouvant.”

8 Oliveira Junior evidencia a necessidade de se “respeitar a ambiguidade do real, explorar o acidental e o assignificante, não impor ao mundo um sentido” (2013, p.136). Erly Vieira Junior, indica nos filmes do fluxo a adoção de “um certo tom de ambiguidade visual e textual” (2013, p.490), enquanto Cunha (2014, p.45) aponta como nesse cinema os planos captam “a ambiguidade do real e o devir como mistério”.

realmente está sendo proposto pelas imagens. Por isso a imagem é “surpreendida mais que nunca em uma contradição entre a reivindicação do ‘sonho’ e o costume e a demanda de realismo” (OLIVEIRA, JUNIOR, 2013, p.137). Não encontraremos em uma análise da narrativa de um filme de fluxo as respostas para esse borramento entre o real e o irreal, mesmo porque estas são muitas vezes insolúveis e quase impossíveis de serem decantadas de uma atmosfera abstrata, que parte da sensorialidade para investigar os “mistérios do mundo” e “as incongruências do real” (CUNHA, 2014, p.20-21). Ou, nas palavras de Olivier Joyard, um cinema que propõe a “radicalidade de uma visão” (2003, p.27)⁹.

TRANSCULTURAÇÃO NARRATIVA E TEMPO MÍTICO

Ao analisar os processos pelos quais a literatura latino-americana passou ao longo do século XX, Ángel Rama, num texto de 1974, lança algumas observações sobre o que ele denominou a “nova narrativa latino-americana”. Essas reflexões seriam ainda mais aprofundadas num ensaio lançado em 1982, *La transculturación narrativa en Latinoamérica*. No primeiro artigo, Rama observa uma tensão ocorrida na literatura subcontinental da década de 1930, por parte dos movimentos de vanguarda que, construindo um eixo de literatura urbana, através de duas tendências narrativas, a fantástica e a realística-crítica, colidem com uma determinada tradição regionalista de nossa literatura.

A literatura regionalista havia se consolidado como um aporte conservador da representação de nossas sociedades a partir de determinadas particularidades culturais que se cristalizavam tanto no aspecto valorativo quanto nas expressões literárias.

9 “la radicalité d’une vision.”

Dentro da estrutura global da sociedade latino-americana, o regionalismo acentuava as particularidades culturais que haviam sido forjadas em áreas ou sociedades internas, contribuindo para definir seu perfil diferencial. Por isso mostrava propensão pela conservação daqueles elementos do passado que haviam contribuído para o processo de singularização cultural, procurando transmiti-los ao futuro como modelo de preservar a configuração adquirida. (RAMA, 2001, p.211)

O autor reconhecia a importância deste tipo de construção narrativa ao realçar aspectos que caracterizavam as diferenças culturais entre as várias regiões do continente (tema caro aos estudos de Rama), no entanto, a literatura regionalista tendia a engessar as comunidades representadas através de uma enorme distância entre texto, narrador e sociedade. A base desse encontro conflituoso - entre as novas tendências de modernização narrativa e as arcaicas formas de narrar o regional - iria proporcionar uma forma de relato original no universo literário latino-americano, marcada por um processo ao qual o crítico uruguaio chamou de transculturação narrativa, inspirado pelos estudos do antropólogo cubano Fernando Ortiz¹⁰.

Aprofundando a reflexão original do conceito proposto pelo antropólogo, Rama aponta três operações fundamentais ocorridas no interior das narrativas transculturadas. A primeira se organiza na própria língua, que abandona as estritas características do campo semântico e da ordem sintática regional rumo à construção

10 Em 1940, Fernando Ortiz havia publicado um influente ensaio intitulado *Contrapunteo cubano del tabaco y del azúcar*, no qual lançava o conceito de transculturação para pensar os processos culturais cubanos, marcados por sincretismos e hibridismos. Desta forma, ele descartava a ideia de aculturação por acreditar que tal conceito não dava conta dos fenômenos mestiços que estiveram presentes na história cultural da ilha.

de uma atmosfera literária que reconstruía a riqueza destas particularidades das comunidades linguísticas no encontro com as tendências modernizadoras. Assim, o elemento regional deixa de ser “o outro distante” encapsulado pelo olhar de um narrador ocidental para constituir um novo universo literário no qual elementos transculturais se apresentam. Equivalências linguísticas, neologismos e artifícios de linguagem são fundamentais para alcançar uma nova concepção no plano da língua, como muito bem demonstraram as obras de escritores como João Guimarães Rosa, Juan Rulfo ou Gabriel García Márquez, por exemplo.

A segunda instância dos processos transculturais na narrativa se dá no nível da composição literária. O romance regionalista era fruto de uma rígida composição de cunho racionalista e cientificista, que entrava em choque com a liberdade criadora das estratégias das literaturas modernas e vanguardistas. A distância entre estas duas tendências parecia ser algo intransponível, devido às concepções de mundo extremamente opostas a que se filiavam. No entanto, os narradores transculturais conseguiram estabelecer um diálogo bastante profícuo entre modernidade e tradição, como atesta Ángel Rama:

Também aqui a volta ao manancial de cultura tradicional há de fornecer respostas: em vez do fragmentário monólogo interior na linha *stream of consciousness* que salpicou imitativamente muita narrativa modernizada, conseguiu-se reconstruir um gênero tão antigo quanto o monólogo discursivo (*Grande Sertão: Veredas*), cujas fontes estão não só na literatura clássica, como as do narrar espontâneo; ou encontrou-se a solução para o relato episódico e dividido por meio do contar

dispersivo das “comadres”, suas vozes sussurrantes (*Pedro Páramo*), também composto de fontes orais, embora possa ser rastreado até em textos do Renascimento. (RAMA, 2001, p.221)

O terceiro e último nível abordado por Rama diz respeito aos significados, aquele que encontra as respostas mais engenhosas para os dilemas colocados pelos enfrentamentos entre o gesto tradicional e o espírito modernizador, e que, particularmente neste artigo, nos interessa apresentar como uma pista para revelar os sentidos das imagens no filme de Julia Murat.

Em resposta ao racionalismo cientificista das narrativas tradicionais regionalistas aliadas a um psicologismo sociologizante que construíam as personagens da literatura do século XIX, os narradores transculturadores recorreram a uma cosmovisão que fazia emergir toda uma concepção mítica dos fatos, vinculada aos procedimentos de vanguarda da literatura fantástica do século XX. Desta forma, revelando uma abordagem do mito relacionada ao pensamento pré-ocidental das nossas culturas originárias, os relatos da nova narrativa latino-americana subverteram as formas de verossimilhança e linearidade narrativa aristotélicas, introduzindo elementos do maravilhoso, que também estavam na raiz de nossos textos fundadores, como os testemunhos dos cronistas das Índias. Dessa forma, Rama chega a afirmar que “os transculturadores descobrirão o mito” (RAMA, 2001, p.223).

Curiosamente, nesse ponto ocorre um encontro entre a estética cinematográfica do fluxo e a narrativa proposta pelos transculturadores, que *Histórias que só existem quando lembradas* saberá explorar com desenvoltura. Ambas as linhas se furtam

de uma verossimilhança narrativa com intuito de mostrar novas formas de se apresentar a realidade. Nesse processo, a massa fílmica desconexa e de narrativa rarefeita desencadeada pelo fluxo se mostra um espaço fértil para abrigar a subversão da causalidade proposta pelos transculturadores.

Abandonando o tom folclorista que muitas vezes engessava a abordagem das culturas regionais, remetendo à improdutiva perspectiva da “cor local”, os narradores transculturadores vão ressignificar as falas populares, as vozes originárias e nossas crenças não ocidentais, contagiando nossa literatura de um poderoso pensamento mítico, que organizará, não sem tensão, o encontro daquilo que nos é próprio com aquilo que nos é alheio. Neste procedimento revela-se um universo repleto de ambiguidade e de uma profusa inventividade ao acolher as culturas rurais e regionais sob um novo e criativo prisma.

Portanto, a resposta à desaculturação que nesse nível dos significados o irracionalismo vanguardista promove, parece em primeiro lugar simplesmente confirmar a proposta modernizadora, rendendo-se a ela. Porém, na realidade, supera-a com uma riqueza imprevisível a que poucos escritores da “modernidade” foram capazes de chegar: ao manejo dos “mitos literários” oporá o “pensar mítico”. (RAMA, 2001, p.224)

O romance de Rulfo, bem como o filme de Murat, narra a chegada de uma personagem a um universo rural ao qual o forasteiro não pertence. O não pertencimento é um elemento importante nas narrativas, uma vez que muito do estranhamento provocado pela atmosfera que se constrói se dá não exatamente por um

choque entre as duas perspectivas, mas pelas dessemelhanças que provocam o encantamento das imagens reveladas. Logo no início do romance, esse traço emerge como um indicativo importante, quando Juan Preciado, diante dos aspectos sensíveis evocados pelo lugar, reflete:

“Volvió a darme las buenas noches. Y aunque no había niños jugando ni palomas, ni tejados azules, sentí que el pueblo vivía. Y que si yo escuchaba solamente el silencio, era porque aún no estaba acostumbrado al silencio; tal vez porque mi cabeza venía llena de ruidos y de voces¹¹” (RULFO, 2000, p.69).

Percebemos que a distância evocada pelos dois mundos também se dá pela instância sonora que emoldura a narrativa, destacando a importância das várias camadas de som que produzem sentido nesta perspectiva do estranhamento, desde o silêncio, até os ruídos e vozes. Ao longo de todo o romance, o som é imperativo para o reconhecimento do espaço insólito que se constrói.

Também em *Histórias que só existem quando lembradas*, o som, de certa forma, organiza a experiência daquele universo, construído por vozes dissonantes sussurradas na escuridão, em muito associadas aos ruídos da natureza, o vento, o barulho dos pássaros e o silêncio perturbador que se instaura no ambiente, gesto também presente em Rulfo: “Entonces ella se dio vuelta. Apagó la llama de la vela. Cerró la puerta y abrió sus sollozos,

11 “Tornou a me dar boa-noite. E embora não houvesse crianças brincando, nem pombas, nem telhados azuis, senti que o povoado vivia. E que se eu escutava somente o silêncio era porque ainda não estava acostumado ao silêncio; talvez porque minha cabeça viesse cheia de ruídos e de vozes” (p.20). Os trechos traduzidos de *Pedro Páramo* neste artigo são de autoria de Eric Nepomuceno na segunda edição do romance publicada em 2011 pela BestBolso, Rio de Janeiro.

que se siguieron oyendo confundidos con la lluvia¹²” (2001, p.77). Aqui percebemos uma dimensão muito importante disso que se refere à abordagem mítica indicada por Ángel Rama. Ao misturar os ruídos dos soluços ao som da chuva, o narrador desconstrói a separação entre homem e natureza, tão cara à cultura ocidental, e que é absolutamente contrária à perspectiva existencial dos povos originários¹³. Essa abordagem atravessa toda a obra de Rulfo, construindo em Comala um território marcado por uma cosmovisão destoante da concepção de uma perspectiva ocidental. Este ponto, como veremos a seguir, será central no filme de Murat.

HISTÓRIAS QUE SÓ EXISTEM QUANDO LEMBRADAS

Todos os dias, antes do raiar do sol, a idosa Madalena acorda para produzir o pão. A tarefa de misturar os ingredientes segue uma receita impregnada na memória, mas que para nós, espectadores, nunca será revelada. O pão pronto é levado em um cesto, que Madalena carrega ao atravessar a linha de trem abandonada até chegar à bodega. Por todo o trajeto surgem casas fechadas e degradadas pelo tempo, em ruas sempre desertas. Na bodega essa atmosfera do abandono se reproduz: nada vemos nas prateleiras além do café e do pão e só isso já é suficiente para desencadear diariamente as teimosias da personagem com Antônio, o dono da venda. Os dois sentam-se para tomar café enquanto o sino da igreja ressoa: é hora da missa. Na igreja, também abatida pelo tempo, a personagem é acompanhada

12 “Então ela se virou. Apagou a chama da vela. Fechou a porta e abriu seus soluços, que continuaram sendo ouvidos confundidos com a chuva” (p.27).

13 Podemos pensar ainda numa espécie de citação a *La Llorona*, mito importante da cultura mexicana, originária da tradição azteca. Dentre as várias versões da lenda, em parte correspondente ao mito trágico de Medeia, está a história de uma mulher que, arrependida de ter assassinado seus filhos por causa do amor por um homem, costumava aparecer nas noites de chuva soluçando em busca de suas crianças.

por uma dúzia de idosos, que equilibram o enquadramento da imagem cinematográfica, dividida ao meio pelo caminho para o altar. Na cena seguinte, Madalena está sozinha mais uma vez, rega algumas plantas na frente do cemitério, que estranhamente tem o portão fechado a cadeado. Já é hora do almoço, compartilhado por um grupo de idosos em volta da mesa. Após isso a personagem volta para casa, passando novamente pela linha do trem enquanto alguns idosos jogam bocha na plataforma abandonada. Durante a noite Madalena escreve uma carta para seu marido. As próximas cenas são iluminadas parcialmente por uma lamparina, que mostra o caminhar de Madalena pela escuridão e o fazer do pão, elucidando o surgimento de uma rotina idêntica à do dia anterior.

A repetição dessa rotina, que se manterá durante todo o filme, desencadeia a apreensão de um tempo circular, no qual a linearidade é substituída pelo tempo de um dia, que em sua essência é sempre o mesmo. Assim como o romance de Rulfo, a narrativa se oferece por meio de fragmentos, sem começo nem fim, como “fragmentos de imagem”, frágeis em sua habilidade narrativa tradicional, capturadas de maneira fantasmática, evanescente, prontas a se dissiparem no momento seguinte. O tempo do filme, acompanhando o tempo do romance, não é linear. Não é possível afirmar o quanto o tempo avança na narrativa, uma vez que não se pode medi-lo linearmente, mas observá-lo em sua forma cíclica e ininterrupta, como o disco que gira sobre o prato da vitrola, imagem-metáfora da circularidade do tempo presente no filme, e que também emerge através do narrador de *Pedro Páramo*:

En el hidrante las gotas caen una tras otra. Una oye, salida de la piedra, el agua clara caer sobre el

cántaro. Uno oye. Oye rumores; pies que raspan el suelo, que caminan, que van y vienen. Las gotas siguen cayendo sin cesar. El cántaro se desborda haciendo rodar el agua sobre un suelo mojado. (RULFO, 2001, p.85)¹⁴

Estamos diante de um tempo esvaziado de significados, que não é capaz de promover o encadeamento de ações em uma lógica de causa e efeito. O filme nos propõe “sussurros de imagem”, fragmentadas, incompreensíveis no seu desprezo à integralidade, tais como o “contar dispersivo das comadres” em *Pedro Páramo*; imagens que são capturadas de forma aparentemente espontânea e aleatória, descomprometidas de qualquer função organizadora de inteligibilidade para a narrativa. Aliás, isso nos remete ao nível da composição narrativa apresentado por Ángel Rama sobre o processo de transculturação: a estabilidade do relato no filme - mas também no romance apresentado através de 68 fragmentos - é colocada em xeque por uma abordagem lacunar. A concepção racionalizadora da narrativa clássica, marcada pela inteligibilidade, pelo princípio cognitivista, é estraçalhada por uma forma de perceber o filme através de outras possibilidades, não mais pelo entendimento do que se passa, não mais engendrado pelo pressuposto da causalidade aristotélica, mas por meio desse “contar dispersivo e hesitante”, onde “o plano do verossímil possa funcionar contiguamente ao plano do fantástico” (RAMA, 2001, p.221).

Trata-se de um tempo-espaco lacunar, fissurado, como as paredes das casas e os rostos dos idosos, por elipses, tão utilizadas

14 “Na mina d’água as gotas caem uma atrás da outra. A gente ouve, saída da pedra, a água clara cair no cántaro. A gente ouve. Ouve rumores; pés que raspam o chão, que caminham, que vão e que vêm. As gotas continuam caindo sem parar. O cántaro transborda fazendo a água rodar sobre um solo molhado” (p.35).

pelos cineastas do fluxo e que impedem a visualização de qualquer fato que transgrida o trânsito de Madalena, que se dissipa assim que a personagem muda para outro espaço. Como a Comala de *Pedro Páramo*, Jotuomba é uma vila campestre, desterritorializada e com um reduzido número de habitantes, ambientação que também é recorrente em outros filmes do cinema de fluxo¹⁵. Talvez por isso, Jotuomba nunca seja enquadrada como um todo, mas apenas por fragmentos desse espaço.

Dessa forma, em seus primeiros 20 minutos *Histórias que só existem quando lembradas* é como uma receita repetida diariamente. Essa estrutura, que soa ao perpétuo e intransponível, promove uma sensação de estranhamento perante o real, já que Murat tem menos a intenção de captar a realidade e mais de evidenciar o fugidio, inserindo uma realidade opaca, que esconde atrás de um véu naturalista suas ambiguidades e incertezas. Nesse meio, o insólito se instaura como elemento perturbador de uma narrativa tradicional, trazendo o estranhamento, tanto no aspecto do relato quanto na perspectiva da linguagem: a caixa repleta de cartas escritas e jamais postadas, o deslocamento das personagens no escuro, a incômoda simetria na concepção dos quadros, o cemitério fechado pela falta de registro de mortos, a palidez de uma paleta de cores como se a própria imagem fílmica estivesse também desbotando.

Esse princípio do desaparecimento potencializa o aspecto temporal que impacta de forma determinante naquilo que Rama introduz como o terceiro nível narrativo a ser afetado pelo processo

15 Emiliano Fischer Cunha (2014) aponta entre os elementos que compõem o cinema de fluxo a sensação de escapismo, em filmes que ou passam em lugares afastados ou seus protagonistas estão em busca de afastamento dos grandes centros urbanos.

de transculturação: o nível dos significados. Essa temporalidade do filme é construída também por uma câmera quase sempre fixa, contemplativa, que observa os personagens com certo encantamento, sem nenhuma intenção de apresentá-los por meio de fatos e informações, mas, sobretudo, por fragmentos de corpos que se deslocam lenta e furtivamente pelas sombras, mal iluminados pela tênue luz dos lampiões. Assim, a câmera não interroga o que capta: sua intenção, ao respeitar a lógica desse espaço, é instaurar um tempo particular do filme, que parece escapar completamente do determinismo de um tempo histórico. A interação entre a estética do fluxo e uma tradição literária latino-americana, cria um espaço ambíguo, mas que, consentido pelos personagens e pela câmera, só é ostensivo para o espectador. Porém, o filme não nos deixa sozinhos nessa angústia e põe em cena a jovem fotógrafa Rita, que sem sua presença, ousamos dizer, faria a narrativa se repetir em perpétua rotação. Pouco sabemos sobre a personagem, apenas que chegou seguindo uma trilha e que, como muitos personagens do cinema de fluxo, está presa “na fronteira entre o estar e o seguir, entre o pertencer e o não-pertencer” (CUNHA, 2014, p.47).

Sua função inicial é de datar a contemporaneidade do tempo narrativo, por meio da forma que se veste e dos objetos que carrega (câmera digital e MP3). Mas sua real potência está em perturbar a lógica temporal e de nos fazer transitar juntos com ela por espaços antes relegados. Isso ocorre já no primeiro encontro com Madalena, quando a idosa aceita abrigá-la em sua casa. Assim, se nos dias anteriores a casa de Madalena era mostrada somente durante a noite, agora a idosa é obrigada a abrir as janelas, para que a luz natural entre e mostre um caminho novo para a câmera

seguir. Um espaço que estava apagado para a própria dona da casa, que descansava na escuridão, mas que com a chegada de Rita é revivido à força.

Talvez por sentir essa sensação de abandono Rita se adiante e escolha seu próprio quarto, enquanto Madalena reencontra em cima de uma cadeira uma camisa de seu marido. Quando o marido de Madalena morreu? Há quanto tempo essa camisa repousa nesta cadeira? Estas são perguntas que o silêncio narrativo e o tempo mítico tornam o filme incapaz de responder.

Durante a noite, a presença de Rita atrapalha a rotina de Madalena e, por isso, na manhã seguinte, a protagonista chega atrasada na mercearia, quando as portas já estão abertas e Antônio moendo o café. Agora a conversa despretensiosa entre os dois tem um novo assunto: “O que você acha dos jovens?”, indagação que funciona como uma primeira fagulha de uma série de conversas que o casal de idosos terá sobre suas juventudes. Essa é uma função essencial de Rita dentro do filme: desencadear nos moradores locais memórias que pareciam esquecidas e que remetiam a um tempo cronológico.

A rotina tenta se perpetuar e nos leva novamente para a igreja. Porém, ao invés de se prender aos moradores, o enquadramento se liberta e apresenta um prado delimitado pela moldura de uma janela circular da igreja. Essa resistência também é vista no cemitério, no qual o quadro é construído de dentro das grades, ou seja, no espaço proibido aos moradores. Isso ocorre mesmo quando a câmera não parece preparada. Durante a noite Rita sai de casa e, “surpresa” com a atitude, a câmera quebra sua premissa de fixidez e persegue

com instabilidade o caminhar da personagem pela escuridão. Nessa sequência algo sai do “combinado”, e a partir desse momento a câmera não se conformará mais à estrutura imposta e se colocará também ao lado da jovem, entendendo que seu tráfego pelo vilarejo possibilita o desbravar de novas situações.

Justamente em uma dessas saídas noturnas, a câmera capta a imagem mais disruptiva do deslocamento no filme, quando a menina, usando fones de ouvido, e assumindo a subjetividade auditiva do plano, performatiza uma dança que curtocircuita a estrutura sonora da película. Seus gestos, que encenam essa ruptura, entram em colisão com o movimento lento impresso pelas outras personagens e dimensionam a distância entre os dois movimentos, criando um estranho desconforto no espectador.

Com isso, a temporalidade circular passa a ser preenchida pelo olhar de Rita, que se desloca pelos espaços rotineiros fracionando as imagens a partir de seu ponto de vista, particularizando objetos e atentando aos detalhes que o plano geral omitia. Rita é uma estrangeira, uma invasora que caminha pelo espaço do outro questionando sua lógica. Interrogando como o espectador gostaria de fazer se estivesse no vilarejo e, não sem razão, Murat faz com que em diversos momentos compartilhem de seu ponto de vista minucioso. Além disso, Rita está munida de três câmeras (uma *pinhole*, uma analógica e uma digital), captando a evanescência desse território para fixá-la em papel fotossensível, transformá-la em registro. O ato de fotografar é aqui, mais do que nunca, uma forma de assegurar a existência, não só do que é registrado, mas também da própria fotógrafa. Por isso, a personagem improvisa um estúdio no quarto, pois é necessário transformar as imagens captadas em

memórias, em materialidades fixadas no papel. Porém são imagens que borram a fronteira entre vivos e mortos, que convivem na Comala de Rulfo e na Jotuomba de Murat, através de registros que parecem fadados ao desaparecimento, ou sujeitos às lacunas da memória. O que se vê como resultado são imagens fragmentadas e incompletas, retratos fugidios que não chegam a integralizar com nitidez o rosto dos fotografados, tornando-se ecos de si mesmo.

Este pueblo está lleno de ecos. Tal parece que estuvieran encerrados en el hueco de las paredes o debajo de las piedras. Cuando caminas, sientes que te van pisando los pasos. Oyes crujidos. Risas. Unas risas ya muy viejas, como cansadas de reír. Y voces ya desgastadas por el uso. Todo eso oyes. Pienso que llegará el día en que estos sonidos se apaguen. (RULFO, 2001, p.103)¹⁶

A relação ambígua com o real, que o filme potencializa ao se associar a estética do fluxo, se emparelha com a noção de fotografia insólita proposta por Julio Cortázar (1978), para quem a fotografia se mostra como uma forma de captar uma segunda realidade, não visível em primeira instância. Para ele, uma fotografia insólita pode ser criada tanto pelo excepcional quanto pelo inesperado. Intenção e coincidência são as duas formas de se captar o sobrenatural, mas no último caso, em que o extraordinário é descoberto pelo fotógrafo apenas após o processo de revelação da foto¹⁷, é ainda mais extraordinário: “se uma irrupção não pretendida talvez seja mais bela e mais intensa, também é bom que o fotógrafo para-raios

16 “Esta cidade está cheia de ecos. Parece até que estão trancados no oco das paredes ou debaixo das pedras. Quando você caminha, sente que vão pisando seus passos. Ouve rangidos. Risos. Umas risadas já muito velhas, como cansadas de rir. E vozes já desgastadas pelo uso. Você ouve tudo isso. Acho que vai chegar o dia em que esses sons se apagarão” (p.53).

17 É bom pontuar que o texto de Cortázar é de 1978, portanto, anterior à câmera digital.

vá à rua com a esperança de encontrá-la; toda provocação de forças não legíveis conquista um dia a sua recompensa, embora esta possa se dar como surpresa e mesmo como pavor” (CORTÁZAR, 2010, p.416). Assim, criar uma imagem insólita é algo extremamente complicado. A esse respeito o próprio Cortázar confessa que suas fotografias “sempre foram uma amável réplica do que eu pretendia no instante de tirá-las” (p.418). E a partir disso teoriza o próprio sobrenatural: “como se vê, o meu sentimento do insólito na fotografia não é lá muito verificável. Mas não é precisamente isso a marca do insólito?” (p.420).

Como alguns personagens de Cortázar¹⁸, Rita capta em suas fotografias mais do que esses cenários são capazes de apresentar em sua primeira camada. Se as fotos ganharam esses contornos por algum procedimento na exposição ou revelação, ou se captam uma segunda realidade, insinuando a captação da alma, o mais importante é que essas fotografias nos fornecem mais uma pista de como esse espaço revela ambiguidades. Juntando-se ao segredo do cemitério fechado, mantido pelas trocas de olhares entre os personagens e as frases jogadas ao vento como “aqui a gente esquece de morrer” ou “então morre, você pode vir quando quiser”.

O insólito é, como aponta Rosalba Campra (2016) ao falar do fantástico contemporâneo, construído através de transgressões do nível sintático, que aqui se constituem a partir de traços do cinema fluxo - duração dos planos, apreensão do cotidiano, minimização da narrativa e uma montagem lacunada por elipses. Efeitos que a

18 Cortázar nos oferece exemplos em dois de seus contos. Em *As Babas do Diabo*, narrado por um defunto, a fotografia é colocada como elemento central para a resolução de um mistério, que só pode ser descoberto pela revelação e ampliação de uma imagem. Já em *Apocalypse de Solentiname* (1981), a fotografia se une ao insólito como forma de antevisão ao futuro tenebroso da Nicarágua.

atmosfera do filme produz e que não deixam de criar hesitações (TODOROV, 2010) como é comum ao fantástico:

O escorrer das imagens do fluxo nos oferece um lugar dialético entre a descoberta e o desconforto. Diante de um processo narrativo interdito e imerso em um enleio de puro descobrimento daquelas imagens, o espectador é conduzido – ou melhor, convidado – a trilhar um caminho no qual ele não está familiarizado. Nessa trilha florescem duas sensações incômodas: a de estranheza e desorientação. (ORSINI, 2017, p.88)

A “lógica da sensação (e não da encenação)” (OLIVEIRA JUNIOR, 2013, p.151), muitas vezes impossibilita saber qual o teor das imagens: o que é real, sonho, sobrenatural ou cotidiano é nublado por uma sensação perpétua de estranhamento.

Histórias que só existem quando lembradas não tem intenção de quebrar com essa atmosfera. Mesmo que as memórias desencadeadas em Madalena a levem ao confronto com seu passado - o filho que morreu após tirar um retrato, o casamento com o marido -, criando um ruído entre o passado e o presente e por isso resolvendo morrer, a temporalidade circular ainda é respeitada. Madalena morre, mas não sem antes tirar um retrato que comprove a sua existência, mesmo que se trate de uma existência fantasmagórica.

Entretanto, a afetação entre Madalena e Rita não é de mão única. Se inicialmente Rita parece ser uma personagem de um mundo real e urbano transportada “magicamente” para esse vilarejo, com o passar do tempo ela também é contaminada pela temporalidade que a cidade propõe. Uma cena representa bem esse processo.

Durante um inesperado baile entre os idosos, Rita se senta ao lado da vitrola que anima a festa, o disco termina de forma inesperada e a personagem vira o disco para tocá-lo do outro lado. Porém, no meio do movimento é surpreendida por Antônio que a convence a tocar o mesmo lado de novo. Como a vitrola que toca sempre as mesmas músicas, a narrativa do filme tenta ao máximo perpetuar o ciclo inicial, rotina a qual Rita começa a ser incorporada.

Assim, ao conviver com Madalena, Rita se envolve em sua rotina, herda a chave da casa e aprende a fazer o pão. Se desde do início existe na personagem uma sensação de incompatibilidade e há necessidade em partir, com a morte de Madalena, a personagem se torna a única capaz de fazer o pão e com isso manter Jotumba em seu ciclo perpétuo.

CONCLUSÃO

Neste artigo partimos de *Histórias que só existem quando lembradas* com o intuito de investigar como o insólito se constrói em um filme que não apresenta uma narrativa clara e objetiva, já que o gesto de Julia Murat é o de desbotar as fronteiras entre memória e esquecimento por meio de uma temporalidade circular, pontuada por acontecimentos mínimos e cotidianos, que se ligam à lógica das sensações.

Por isso, nossa análise pautou-se pela evidenciação de um espaço-tempo insólito, capaz de combinar a teoria sobre a estética do fluxo com pistas oriundas da literatura (*Pedro Páramo* e a análise de Ángel Rama sobre a transculturação na narrativa latino-americana). Esse procedimento conjugou pontos de vista literário e cinematográfico que curiosamente se encontram na pulverização

de uma narrativa aristotélica e na intenção de apresentarem um novo olhar sobre a realidade.

Como o espaço no qual habitam as personagens Madalena e Rita, essas teorias estabelecem fronteiras movediças que, na massa disforme e contínua que o filme propõe, dão projeção ao sobrenatural ao mesmo tempo em que limitam seu poder de definição. Nesse meio, a ideia de real “opaco”, “ambíguo” e “misterioso,” pontuada pelos teóricos do fluxo, cria uma atmosfera de estranhamento perante as imagens e os sons, que possibilita a absorção dos elementos insólitos, que não necessitam de um arco narrativo claro para sua existência. Assim, o insólito no referido filme se cria a partir de “imagens sussurrantes”, cuja evanescência é possibilitada pela união de um tempo mítico (oriundo da influência de *Pedro Páramo* e dos transculturados no filme), com os elementos estéticos que o cinema de fluxo introduz a partir da dilatação do plano, dos silêncios narrativos e das fissuras deixadas pelas elipses.

REFERÊNCIAS

- BOUQUET, Stéphanie (2002). *Plan contre flux*. Paris: Cahiers du Cinema n.566.
- CAMPRA, Rosalba (2016). *Territórios da Ficção Fantástica*. Rio de Janeiro: Dialogarts Publicações.
- CORTÁZAR, Julio (2010). “Janelas para o Insólito”. In: *Papéis Inesperados*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira.
- CUNHA, Emiliano Fischer (2014). *Cinema de Fluxo no Brasil: Filmes que pensam o Sensível*. Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS.
- JOYARD, Olivier (2003). *C'est quoi ce plan? (la suite)*. Paris: Cahiers du Cinema n.580.
- LALANNE, Jean-Marc (2002). *C'est quoi ce plan?*. Paris: Cahiers du Cinema n.569.

OLIVEIRA JR. Luiz Carlos (2013). *A mise-en-scène no cinema*. Campinas: Editora Papirus.

ORSINI, Gian (2017). *Do plano-sequência ao fluxo*: aspectos temporais, narrativos e estilísticos no plano de longa duração no cinema contemporâneo. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito para obtenção do título de Mestre.

RAMA, Ángel (2001). “Os Processos de Tansculturação na narrativa latino-americana”. In: *Literatura e cultura na América latina*. São Paulo: Edusp.

RULFO, Juan (2000). *Pedro Páramo*. Madrid: Cátedra.

RULFO, Juan (2011). *Pedro Páramo*. Rio de Janeiro: BestBolso.

TODOROV, Tzvetan (2010). *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Editora Perspectiva.

08

MIGUEL MIGUEL: O FANTÁSTICO TRADUZIDO PARA O CINEMA

Wellingson Valente dos Reis (UNAMA)

José Guilherme de Oliveira Castro (UNAMA)

Lucilinda Ribeiro Teixeira (UNAMA)

Recebido em 08 fev 2018.

Aprovado em 08 mai 2018.

Wellingson Valente dos Reis é Doutorando em Comunicação, Linguagens e Cultura pela UNAMA. Bolsista PROSUP/CAPES. Docente do IFPA – Campus Belém, atuando como professor de Literaturas e Língua Espanhola na Graduação em Letras e nos cursos técnicos, atuando principalmente nos seguintes temas: narrativas fantásticas; literatura, ensino e recepção e intersemiótica; autor de capítulos presentes nos livros: Memórias de Belém de antigamente (EDUEPA) e Ensino de espanhol nos institutos federais: Cenário nacional e experiências didáticas (PONTES), além do artigo “Literatura e cinema: tradução intersemiótica na obra Dona Flor e seus dois maridos e sua adaptação cinematográfica” na revista A Palavrada (UFPA); Membro do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Arte, Cultura e Educação (GIPACE/IFPA) e do Grupo Interfaces do Texto Amazônico (GITA/UNAMA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9565321075411405>. E-mail: wellingsonreis@uol.com.br

José Guilherme de Oliveira Castro é Doutor em Letras pela PUC/RS. Professor titular da Universidade da Amazônia (UNAMA), atuando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e

Cultura (Mestrado e Doutorado) e na graduação em Letras, atuando principalmente nos seguintes temas: narrativa, conto fantástico, sociedade e lirismo; Autor do livro: *A aventura mítica de Miguel dos Santos Prazeres* (EDUNAMA) e dos artigos “Narrativas míticas na ilha de Marajó: o caso do Cobra Norato ou Tupinambá” revista *Patrimônio e Memória* (UNESP) e “Vozes que contam: narrativas orais de imigrantes de Paragominas – PA” *Revista Boitatá* (UEL); Líder do Grupo Interfaces do Texto Amazônico (GITA/UNAMA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4564267097302078>. E-mail: zevone@superig.com.br

Lucilinda Ribeiro Teixeira é Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. É professora titular da Universidade da Amazônia (UNAMA), atuando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (Mestrado e Doutorado) e na graduação em Letras, atuando principalmente nos seguintes temas: Semiótica, Literatura e criação, Criação, transformação e apropriação; Autora dos livros: *Ecos da Memória: Machado de Assis em Haroldo Maranhão* (Annablume) e *Estudos Intersemióticos - Linguagens: Estudos Interdisciplinares e Multiculturais* (EDUNAMA) e do artigo “A crítica literária e a polêmica jornalística: as contribuições de Aluísio Azevedo e Machado de Assis” *Revista USP* (USP); Líder do Grupo Interfaces do Texto Amazônico (GITA/UNAMA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4264593536351653>. E-mail: lucilindateixeira@gmail.com

Resumo: Este estudo tem como objetivo observar por meio da intermedialidade, intersemiótica e intertextualidade, como se deu a tradução da obra *Miguel Miguel* de Haroldo Maranhão para o cinema e quais elementos foram usados para a criação do filme homônimo de Roger Elarrat. Como o foco da obra *Miguel Miguel* de Haroldo Maranhão é o fantástico, optou-se por analisar essa tradução pelo viés da

construção do fantástico em cada uma das obras. Este estudo de tradução foi realizado por meio de leituras bibliográficas e teve como referências os estudos de tradução, adaptação, cinema e literatura de Tavares (1996) e Xavier (2003); para basear essa tradução entre artes diferentes buscou-se o apoio nas teorias de Intersemiótica de Plaza (2003), de intermedialidade de Clüver (2006) e da liberdade de inter-relações entre as artes defendida por Rancière (2012). O estudo também focou na contemporaneidade do escritor Haroldo Maranhão, que possibilitou uma maior liberdade da produção do filme. Além dos teóricos do fantástico que embasaram a análise, entre eles Todorov (2014), Ceserani (2006) e Chiampi (2015). **Palavras-chave:** Tradução; Fantástico; *Miguel Miguel*.

Abstract: This study aims to observe through intermediality; Intersemiotic and intertextuality, as was the translation of Haroldo Maranhão's *Miguel Miguel* for television, which elements were used to create the homonymous mini-series by Roger Elarrat. As the focus of the work *Miguel Miguel* by Haroldo Maranhão is fantastic, it was decided to analyze this translation for the bias of the construction of the fantastic in each of the works. This study of translation was made through bibliographical readings and had as references the studies of translation, adaptation, cinema and literature of Tavares (1996) and Xavier (2003); To base this translation among different arts, we sought support in the theories Intersemiotica of Plaza (2003), intermediality of Clüver (2006) and the freedom of inter-relations between the arts defended by Rancière (2012). The study also focused on the contemporaneousness of the writer Haroldo Maranhão, which allowed a greater freedom of production of the series. Besides the fantastic theorists who supported the analysis, among them Todorov (2014), Ceserani (2006) and Chiampi (2015). **Keywords:** Translation; Fantastic; *Miguel Miguel*.

1. O ROTEIRO: UMA INTRODUÇÃO

O cinema e a literatura são duas artes que a todo o momento se relacionam. Afinal, é muito comum termos obras literárias sendo adaptadas para o cinema. Esta relação sempre foi muito polêmica, e se estabeleceu quando o cinema percebeu que tinha um grande potencial para contar histórias. Tavares (2006) diz que o cinema ajudou a literatura em sua experimentação estética, uma vez que, quando o cinema se afirmou como o grande meio para contar histórias, tirou essa obrigação da literatura:

Quando a fotografia aparece, a pintura sente-se finalmente liberta para seu grande voo formal. E enquanto o cinema surge, a literatura sente que a sua hora chegou. Não mais narrar simplesmente. A grande máquina narrativa acabara de nascer. Agora era o instante mesmo da criação, dos desvios, do gozo provocado pelas palavras que ultrapassam o contar, tornando-se, elas mesmas, potenciais poemas. Deixam de ser habituais, e ao ser retiradas desta obrigação do contar, tornam-se plásticas, imaginéticas. (TAVARES, 2006, p.7)

No pensamento de Tavares (2006), o cinema e literatura são artes correlatas, assim como a fotografia e a pintura que, cada uma com as suas técnicas, possuem uma relação que está na essência delas. Podemos dizer que a arte cinematográfica e televisiva tem como segunda natureza a vertente narrativa. Traz, a princípio, embutido em seu processo, a narração, o ato de contar histórias, processo extremamente ligado à literatura. Mesmo que seja no sentido oposto, numa lógica contrária, posto que aquilo que na literatura é visado como efeito (a imagem), no cinema e na televisão é dado como matéria narrativa.

Essa aproximação foi possível, segundo Ávila (1990) em seu artigo “mídia do século 20 transforma o fazer poético”, no jornal *Folha de São Paulo*, devido à “modernidade”, que acabou colaborando para a expansão dos novos meios de comunicação e transmissão, como o cinema e acabaram por transformar a literatura e o fazer poético.

Apesar da aproximação entre as artes, algumas marcas enunciativas são bastante diferentes. É o caso do tempo nas duas expressões artísticas. Enquanto a narrativa literária tem seu tempo marcado no passado, com presença de vários momentos de *flashbacks*, a narrativa cinematográfica foca seu tempo no presente, tendo o cuidado de usar o recurso de voltar ao passado com bastante moderação para que a narrativa não se torne cansativa.

Este artigo, portanto, irá investigar a adaptação/tradução da obra *Miguel Miguel* de Haroldo Maranhão (1993) para o cinema, feita pelo diretor Roger Elarrat (2010), tendo em vista a reconstrução do fantástico pela intermedialidade e a recontextualização sofrida pelo discurso narrativo da obra de Haroldo Maranhão nesta nova roupagem.

2. A PRÉ-PRODUÇÃO: DISCUSSÕES SOBRE ADAPTAÇÃO/TRADUÇÃO

Em pleno século XXI, vivemos a era dos avanços tecnológicos e, dentro destes avanços, estão inseridas as artes; é claro que cada arte possui processos formais e enunciativos, com características e técnicas próprias, porém dentro deste avanço tecnológico cada vez mais as fronteiras entre as artes atenuam-se.

Assim, filme, fotografia, desenho, caligrafia e poema vêm misturar seus poderes e intercambiar

suas singularidades. Já não é simplesmente a literatura que constrói seu tornar-se-pintura imaginário, nem a fotografia que evoca a metamorfose literária do banal. São os regimes de expressão que se entrecruzam e criam combinações singulares de trocas, fusões e afastamentos. (RANCIÈRE, 2012, p.119)

Dessa forma, “o processo de hibridização nos permite fazer os meios dialogarem” (PLAZA, 2003, p.65). A hibridização de dois ou mais meios possibilita o surgimento de novas formas de interação entre as artes, e não é possível mais ignorar que a criação, hoje, seja a soma de interações práticas interdisciplinares como forma de tradução.

Falar em tradução de livros sempre foi muito comum, a tradução de um idioma para outro é muito comum no meio literário, porém agora estamos falando da tradução de livros para outros meios, como filmes, séries, peças e jogos. Além disso, a cada minuto, textos novos são lançados na rede, e uma nova combinação forma-se ao redor do texto, do som e da imagem, dispostos em contextos distintos e em novas e impensadas relações. De acordo com Veneroso:

É clara a tendência em direção à combinação entre as diferentes linguagens. Nas artes plásticas os limites entre desenho, pintura, gravura e escultura já não são mais estáveis. O surgimento de novas mídias tem colaborado para a destruição de limites até mesmo entre as artes plásticas, música, teatro, literatura, cinema, vídeo, fotografia, etc. Uma análise da arte atual, tem necessariamente, que levar em consideração essa interação entre as linguagens. (2006, p.47)

Partindo desse entrecruzamento das linguagens, Claus Clüver (2006) propõe a reflexão de três conceitos para pensar essa relação, a saber: intertexto, interartes e intermídia. Ao refletir sobre a relação entre os meios pelo viés da intertextualidade, leva-se em consideração que uma obra de arte é compreendida como uma estrutura de signos que é lida. Por isso, a obra, independentemente de seu signo, é entendida como “texto”. Clüver ressalta que:

Um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como “textos” que se “leem”; o mesmo se pode dizer de selos postais, uma procissão litúrgica e uma propaganda na televisão. Contra essa ampliação do conceito de “texto” na perspectiva semiótica foi levantada a objeção de que ela conduziria a uma supervalorização do modelo linguístico, especialmente em associação ao ato de “ler” (em sentido expressamente metafórico). Por experiência própria, penso que isso é uma questão de hábito e que a palavra “texto” na aplicação intertextual, rapidamente se torna uma palavra neutra. (2006, p.15)

Partindo dessa ideia de intertextualidade, Ismail Xavier, em seu artigo “Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar”, publicado no livro *Literatura, Cinema e Televisão*, em 2003, fala que, quando se trata de uma adaptação literária para o cinema, normalmente a discussão se concentra na interpretação que o cineasta faz do livro. Analisa-se o filme para ver o quanto a interpretação do cineasta se aproxima ou se afasta do texto original. Obviamente, esse julgamento será extremamente tendencioso, e abarcará apenas a visão do crítico que o faz. O certo seria perceber 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, adaptadas ou não” (XAVIER, 2003, p.61)

Concordando com Johnson (1987), Xavier diz que o filme e o livro possuem em comum a forma narrativa, pois, em ambos os casos, quem narra, escolhe o que mostra, quando mostra e como mostra. O fato de a narração ser um terreno comum entre o livro e o filme permite que ela seja estudada usando categorias comuns na descrição dos elementos que caracterizam a obra, pois a narrativa pode ser estudada sem considerar as particularidades do seu meio de transmissão. Pode-se estudar o tempo, o espaço, os tipos de ação, as personagens e os procedimentos de narração sem especificar se o meio de comunicação é feito por palavras ou por imagens. Diante de qualquer discurso narrativo, seja ele do livro ou do filme, temos a fábula e a trama, sendo a fábula, a história com seus personagens e acontecimentos; já a trama, o modo como esses elementos se dispõem.

Já Clüver (2011) avança no pensamento de Xavier, e entende que a intertextualidade é uma das formas de analisar a tradução/adaptação. Para ele, além dela é possível pensar a tradução por meio da interartes e por meio da intermedialidade. Não focaremos nos conceitos de interartes, e sim no de intermedialidade, que pode ser entendido como:

um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermedialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias. (CLÜVER, 2011, p.9)

Ainda sobre esse conceito, Moser pontua que a “relação entre as artes, por implicação, comporta sempre, também, questões intermediáticas, mesmo que não sejam assim explicitadas, considerando-se que toda arte inclui a midialidade”. (2006, p.42). Quando se refere à mídia não se deve pensar, portanto, em cinema, rádio, televisão, como é de costume se pensar no Brasil, mas também as outras linguagens, como a literatura, dança, pintura, artes plásticas entre outros. A relação entre as mídias pode acontecer sem que a arte esteja presente. Dessa forma, os estudos de intermedialidade permitem a análise de textos midiáticos com caráter artístico ou não. A “intermedialidade permite compreender fenômenos complexos de comunicação, que vão da literatura ao cinema, da arte de vanguarda aos programas de tele-realidade.” (MÜLLER, 2008, p.52).

Diante disso, compreende-se que o texto midiático se processa no âmbito dos discursos sincréticos, cujo texto “recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis.” (CLÜVER, 2006, p.20). Há três tipos de discursos sincréticos: as relações midiáticas ou transposição midiática, multimídia, e a *mixmídia*.

Transposição midiática ou relação midiática: consiste na interpretação ou tradução de signos verbais por intermédio de signos não verbais. Um texto multimídia forma-se a partir de textos separados e isoladamente coesos, compostos em mídias distintas. Já a definição que se dá à *mixmídia* é quando ocorre a combinação de textos separados, no entanto, eles não são autossuficientes. São textos que contêm signos complexos dentro de mídias diferentes

e que perderiam a coerência fora de determinado contexto. A música para o cinema ou para TV, um cenário ou figurino que só exercem uma função dentro de uma encenação, um videoclipe ou até mesmo uma inscrição verbal em textos visuais, como os quadrinhos, são exemplos marcantes de *mixmídia*, tais sistemas de signos são combinados e não se sustentam sozinhos.

O filme *Miguel Miguel*, foco de análise deste artigo, em sua feita, pode ser visto como interação obtida por intermedialidade, em específico a transposição midiática, pois o texto de Haroldo Maranhão se desloca para outro meio, que é o televisivo, podendo ser visto de uma maneira intertextual e intermidiática, mas também está presente o texto *mixmídia*, através do figurino e do cenário, e o texto multimídia, pela presença da trilha sonora.

A Intermedialidade propicia que se ultrapassem as fronteiras que separam as mídias. É necessário, contudo, que haja um intenso processo de tradução para fazer com que a mensagem migre de uma mídia para outra. Sem modificação é inviável a fusão ou união que a intermedialidade propõe.

Quando um texto é traduzido para outro meio, há de se explorar as substituições que serão feitas, assim como pensar nas possibilidades e limitações que a mídia oferece. A intermedialidade requer tradução. Não podemos esquecer que toda tradução é feita por uma pessoa que antes foi leitor e, por isso, tem sua própria interpretação da obra “os espectadores (leitores) veem, sentem e compreendem alguma coisa à medida que compõem seu próprio poema, como o fazem, à sua maneira, atores ou dramaturgos, diretores, dançarinos ou performers” (RANCIÈRE, 2012, p.18).

3. OS DIRETORES: OS QUE NÃO SÃO MIGUEIS

Haroldo Maranhão é considerado um escritor contemporâneo com habilidades de criar textos ficcionais em variados estilos, uma capacidade que é inerente à sua prosa. O autor possui uma facilidade em criar múltiplas formas para construir histórias com diferentes contextos.

A literatura contemporânea não será necessariamente aquela que representa a atualidade, a não ser por uma inadequação, uma estranheza histórica que a faz perceber as zonas marginais e obscuras do presente, que se afastam de sua lógica. Ser contemporâneo, segundo esse raciocínio, é ser capaz de se orientar no escuro e, a partir daí ter coragem de reconhecer e de se comprometer com um presente com o qual não é possível coincidir. (SCHOLLHAMMER, 2009, p.10)

O autor é contemporâneo não apenas por escrever em um determinado momento histórico, mas sim porque consegue produzir textos que não se acomodam perante a realidade social. Mesmo produzindo obras fantásticas como *Miguel Miguel*, Maranhão não perde de vista a crítica social, se aproximando do chamado realismo fantástico, que será melhor explicado mais à frente.

Haroldo Maranhão nasceu na cidade de Belém do Pará no dia 7 de agosto de 1927, no entanto, ultrapassa as fronteiras de sua terra e começa uma jornada em vários cantos do Brasil a partir de 1961. Na época, tinha 34 anos, ao sair do Estado de origem percorreu cidades do Sudeste e Centro-Oeste, entretanto, foi no Rio de Janeiro que criou raízes bastante significativas, onde viveu mais de três décadas, sendo também o lugar em que morreu, no dia 15 de

julho de 2004, poucos dias antes de completar 77 anos. Em paralelo à carreira de escritor desempenhou a de jornalista e a de advogado.

O autor teve uma infância curiosa que o direcionou para o universo da literatura. O fato de morar e de crescer no prédio do periódico *Folha do Norte* oportunizou um aprendizado único que definiu um eterno relacionamento com a escrita. Haroldo Maranhão amava escrever, era uma ocupação que sempre esteve presente na sua vida, como ele mesmo declarou: “Eu sou os meus textos; além deles, nada em mim ou de mim tem qualquer importância” (2002, p.7).

Ao longo de sua vida publicou diversas obras literárias, algumas delas com premiações memoráveis, todavia, cada uma de suas narrativas expressam identidades próprias de relatar acontecimentos da sociedade urbana, abrangendo diferentes temáticas, como a liberdade sexual, o psicológico do ser humano e o fantástico como em: *A Estranha Xícara* (1968); *Vôo da Galinha* (1980); *A Morte de Haroldo Maranhão* (Prêmio União Brasileira de Escritores/S. Paulo_1981); *A Porta Mágica* (Prêmio de Literatura Vértice/1983); *O Tetranelo del Rei - O Torto: suas Idas e Venidas* (Prêmio Guimarães Rosa/1980); *Os Anões* (Prêmio José Lins do Rego/1982); *Jogos Infantis* (1986); *Rio de Raivas* (1987); *Cabelos no Coração* (1990); *Memorial do Fim* (1991); *Miguel, Miguel* (1993), *Querido Ivan* (1998), etc.

O autor utiliza nos seus textos uma linguagem configurada na realidade social e cultural do indivíduo, fator que torna suas narrativas mais próximas do dia a dia do sujeito. Haroldo Maranhão teve sua escrita influenciada pelas obras de Machado de Assis, autor pelo qual possuía grande admiração e desejo em ressignificar

a narrativa. A estima era tanta que o inspirou na produção do romance *Memorial do Fim*, um relato fictício que recriou a agonia e morte de Machado de Assis, uma forma de homenagear seu ídolo.

Mas eu escrevi e procurando, e perseguindo o ritmo do próprio Machado de Assis, que escrevia lentamente, né, até alcançar o tinteiro com a caneta, com aquela pena e tal. Mas eu posso dizer sim, agora, com segurança, que me deu mais satisfação, até porque me deu muito trabalho, foi este, o *Memorial do Fim*, a morte de Machado de Assis. (MARANHÃO, 2002, p.92)

Nas obras haroldianas, se percebe que os personagens possuem características psicológicas, devido aos pensamentos e às emoções serem semelhantes às de pessoas reais, que vão se modificando ao longo da narrativa, conforme o surgimento de novos acontecimentos. Isso causa diversas reações no leitor, tais como o medo, a curiosidade, o desejo, a hesitação, a surpresa, a loucura, etc. É como se, em um dado momento, a histórica ficasse mais intensa, fazendo o leitor experimentar as mesmas reações das personagens, por meio de uma descrição familiar e dialógica que permite a interação entre escritor, personagem e leitor.

De acordo com análise de Paulo Nunes (2002), “Haroldo Maranhão é escritor coringa”, em virtude de ter habilidades de escrever obras em variados gêneros e para diferentes públicos, o acervo literário haroldiano envolve literatura infanto-juvenil, contos, memórias, romances, novelas, cartas e peça teatral. Apesar da genialidade do autor para com a prosa, ele não se considerava no começo de carreira, um bom escritor, via suas produções como “belíssimas porcarias”, pois acreditava que o ofício de escritor era

trabalhoso e doloroso, e só com prática e tempo, é que os textos melhoravam. Para Haroldo Maranhão, escrever é algo sério, como qualquer profissão, seja ela de bombeiro hidráulico, arquiteto, ou de engenheiro florestal, porquanto, o escritor acredita que:

Escrever dói, deixa a alma batida como um bife, deixa o corpo ofendido, rasga o peito e rasga o coração, e arrasta o operário desse ofício aos mais perigosos e últimos limites, além dos quais, um passo ou dois, já é loucura: o fim do gato já é o princípio do tigre, escrevi já não me lembro onde. Valerá a pena? (MARANHÃO, 2002, p.7)

Haroldo Maranhão era bastante crítico com os textos que escrevia, a ponto de publicá-los depois de 40 anos de idade, e, mesmo assim, pensar ter se precipitado. Ser escritor de ficção era um dos maiores desejos que tinha, um objetivo que buscou a sua vida toda e se empenhou muito em concretizar. Para realizar seu sonho, escrevia todos os dias; muitas vezes criava pequenas histórias e poemas, que depois foram organizados e publicados em livros.

A biografia de Haroldo Maranhão mostra que ele estava destinado a ser um excepcional escritor da literatura brasileira, uma das razões foi por nascer em um ambiente propício para fazer incríveis jornadas literárias. Desde a infância, tinha satisfação de ler e de escrever, um relacionamento que se tornou sério de modo que virasse profissão para vida inteira. Suas histórias curtas conquistaram e conquistam diversos públicos pelo Brasil por meio da linguagem singela, mas com qualidade de fazer o leitor questionar sua realidade entre a ironia e o humor.

Já Roger Elarrat é belenense, nascido em 1981. Possui no currículo a formação em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade

Federal do Pará (UFPA). Atualmente, é professor no Instituto de Estudos Superiores da Amazônia (IESAM). No audiovisual, trabalha desde 2000. Começou a trabalhar, no audiovisual, como assistente de direção e diretor de 2ª unidade em curtas metragens paraenses. Dirigiu o curta-metragem *Vernissage...* em 2006 e logo depois, o primeiro curta de animação em *stop motion* do Pará, *Visagem!*. É roteirista e diretor do documentário *Chupa-Chupa: a história que veio do céu*, projeto que ficou em primeiro lugar no DOCTV VIII no estado do Pará. Dirigiu a adaptação para a televisão da obra *Miguel Miguel* de Haroldo Maranhão.

Miguel Miguel é a adaptação para TV da obra homônima do escritor Haroldo Maranhão. O telefilme foi apresentado na TV Cultura do Pará e na TV Brasil. Ele narra a história de um casal de aposentados que investiga a incrível história de Miguel, um amigo da família que, misteriosamente, morreu duas vezes. Cada momento traz uma nova descoberta, no antigo casarão de Úrsula e Varão, em uma trama que envolve o fantástico, o mistério e o humor negro.

4. A OBRA: O DUPLO MIGUEL

Tendo como base os pensamentos de Xavier (2003) que nos fala que, para iniciar qualquer processo de tradução, devemos começar observando o enredo, podemos dizer que o enredo da obra *Miguel, Miguel* de Haroldo Maranhão foi mantido em sua essência, na produção televisiva de Elarrat, pois o segundo no seu processo de tradução focou em momentos essenciais para a construção do realismo mágico presente na obra.

Realismo Mágico que segundo Chiampi:

veio a ser um achado crítico-interpretativo, que cobria, de um golpe, a complexidade temática (que era realista de um outro modo) do novo romance e a necessidade de explicar a passagem da estética realista-naturalista para a nova visão (“mágica”) da realidade. (2015, p.19)

Esse tipo de construção literária, que ficou muito associada aos escritores latino-americanos de língua espanhola, teve em Haroldo Maranhão um entusiasta, e essa relação entre o fantástico e o real que permeia toda a obra *Miguel Miguel*, que se mantêm no tom sombrio e nos fatos inexplicáveis presentes no filme.

A trama fantástica da narrativa ocorre pelo estranho hábito de Varão ler obituários. Desse estranho hábito, os dois processos narrativos (literário e televisivo) puxam a temática da morte sob um olhar extranatural. Embora o assunto tenha um grau de severidade, percebemos em Haroldo Maranhão uma filosofia humorística para transgredir com a seriedade dos acontecimentos obscuros que são abordados de modo assombroso por muitos outros escritores, tom esse que permanece na narrativa fílmica.

A morte acaba por se transformar em tema central das narrativas, é ela que norteia o mundo das personagens. É vista em vários momentos como algo natural, que todos antes de passar para o outro plano, tinham uma vida normal, composta por família, emprego e amigos, assim como Miguel, um sujeito comum, semelhante a qualquer ser, um mero mortal que viveu e morreu, simples, sem muitos mistérios. Esse é um pensamento racional de encarar a morte, expressado por Varão.

O grande momento em que o insólito aparece, instaurando o fantástico na narrativa é a segunda morte do Miguel dos Arcanos

Falbo Quillet, após 15 anos da cerimônia de seu primeiro enterro. A notícia sobre a segunda morte de Miguel quebra com o sentido natural da vida e da morte. O fato simplesmente aconteceu, provocando uma mudança drástica no cotidiano das personagens, especialmente do Varão, a figura central e narrador da história. Esses e outros acontecimentos estimulam em Varão ao longo da narrativa investigar diversas explicações racionais para o estranho fato.

Nas narrativas, percebe-se que há recursos da literatura fantástica moderna, em vista de haver elementos que provocam a incoerência nos eventos do cotidiano, a forma como a morte é abordada na obra expressa bem a falta de sentido que os procedimentos do fantástico promovem sobre os fatos conhecidos, demonstrando as fragilidades do sujeito diante de situações que fogem do controle da racionalidade.

Partindo desse rápido olhar sobre o enredo das duas narrativas, observaremos a relação de intermedialidade presente nos textos, focando três cenários importantes: a casa, o cemitério e o Nápoles; cenários presentes nas narrativas que causam essa aproximação das obras com o Fantástico.

4.1 A CASA

A casa de Varão é o lugar onde se passa a maior parte da história, e onde ocorrem diversos eventos inverossímeis. É nesse espaço que o protagonista se depara pela primeira vez com o evento sobrenatural, um fato que muda o cotidiano racional e o faz entrar em uma investigação maluca para descobrir se o amigo Miguel morreu de novo ou se tudo não passou de um grande engano. O vício de Varão de ler obituários acaba por levá-lo a uma

situação estranha, como se a fixação do protagonista lhe pregasse uma peça cruel, revelasse a existência de um mundo paralelo, em que certos acontecimentos simplesmente se repetem sem a menor explicação, como a duplicação da morte do amigo, sob as mesmas circunstâncias, revivendo por mais um dia, o enterro de Miguel, no mesmo cemitério e horário, mas com uma diferença de tempo, quinze anos após o primeiro sepultamento.

Os acontecimentos insólitos demonstram que a compulsão em ler as páginas dos obituários provocou problemas na vida de Varão, tanto no meio social quanto no campo psicológico, devido ter ele dificuldades em perceber o que é real ou não, de diferenciar acontecimentos da imaginação com os da realidade. Em vários momentos do filme, são marcados esses devaneios, tanto que seu diretor quis marcar esse traço da personalidade de Varão logo na primeira cena da obra, quando estão todos reunidos à mesa para um jantar de domingo.

Já na narrativa literária, temos a preferência por deixar subentendida essa loucura de Varão, normalmente colocada na obra através das suas várias teorias sem sentido que, ao mesmo tempo em que dão um ar de comédia ao livro, também revelam que Varão não possui tanta clareza do que está falando e pensando. Essa incoerência de fatos faz o narrador-personagem das obras viver em muitos conflitos com as demais personas de *Miguel Miguel*, uma delas é a esposa Úrsula, a qual é a pessoa que Varão mais dialoga na história.

Úrsula aparece em dois momentos nas tramas. O primeiro demonstra ser um sujeito frágil, que se abala com facilidade diante de eventos que fogem da racionalidade, de maneira que Haroldo

Maranhão caracteriza a personalidade da personagem como: “(...) senhora de almazinha sensível, vulnerável” (p.20), descrição mencionada em várias situações pelo narrador, a qual se confirma na atitude da mulher em recusar de ir ao segundo enterro de Miguel. Apesar de também ser frágil, a Úrsula de Ellarat aparenta ser mais resignada desde o início, aceitando a condição de Limbo em que estão, em que a casa se encontra, onde tudo é duplo.

Úrsula só aparece interagindo com Varão na casa, ou seja, ela não o segue na jornada afora acerca do acontecimento anormal e nem aparece interagindo com os outros personagens, apenas com Varão, uma ação estranha uma vez que os dois são os únicos personagens que têm a percepção inicial de que há algo de errado com a informação do obituário, além de sentirem perturbações nas suas rotinas. Varão, mesmo surpreso com a notícia mantém a calma e tem a certeza de uma coisa, que só se morre uma vez, conforme a citação abaixo:

Não. Não houve nada. Quero dizer: não se morre duas vezes. Ninguém morre duas vezes. Morre-se uma vez. Todo mundo morre uma vez. E pronto, acabou-se. Nós vimos os miguéis naquela tarde. Morreu naquele dia. Morreu ou não morreu? [...] (MARANHÃO, 1993, p.24-25)

No segundo momento em que Varão se encontra com a esposa para provar, por meio de fotografias, que realmente houve um segundo enterro de Miguel, ocorre mais um fato incomum, o comportamento de Úrsula se altera, indicando uma incoerência na personalidade da personagem que antes fora descrita pelo narrador como ser sensível e vulnerável, pois a esposa de Varão não transmite fraqueza emocional ao ver as fotos do funeral e nem se abala ao

reconhecer nas imagens a amiga Miguela. Não sente medo e nem receio ao analisar as fotografias do Miguel no caixão, uma evidência de que o enterro era mesmo de Miguel. Essa aceitação e mudança por parte de Úrsula na obra literária são marcadas pelas fotos. Já no filme, o diretor utiliza um recurso *mixmidia*, pois a transformação de Úrsula parece ocorrer após ela voltar a tocar piano, coisa que ela não fazia há muito tempo.

A passagem do tempo e também da entrada em um plano tempo sobrenatural e é marcada pelo diretor por meio do cenário: a casa que antes da morte de Miguel era velha, porém muito bem cuidada, acaba por se transformar em uma casa deteriorada, mal cuidada, cheia de mofo, dando a impressão de ser um local sombrio, onde o diretor consegue trabalhar a transposição midiática, do trabalho com o fantástico, aparecendo, não apenas na temática da morte, como também no cenário, nas músicas, em vários elementos dessa nova mídia para que a obra foi traduzida.

O jogo da duplicação da morte de Miguel é o principal elemento causador do fantástico na narrativa, em virtude de modificar a rotina de Varão, de modo que os eventos seguintes sejam regidos sob coisas irreais, a partir do conhecimento que comandam os demais eventos incoerentes. O narrador-personagem entra em um mundo governado pelo impossível, em que presencia mais de um evento extranatural. Segundo Ceserani (2006), as duplicações de fatos ou personagens na narrativa são procedimentos fantásticos que representam a loucura, o transtorno psicológico em compreender certas ações ou a passagem de tempo. Dessa forma, o teórico do modo fantástico defende que:

O procedimento narrativo das transformações ou metamorfoses interiores e exteriores dos personagens; o contínuo jogo de espelhos entre aparência e realidade e o constante debate sobre a identidade dos personagens; a série significativa de atos falhos, distúrbios psicológicos, de percepções fantásticas do tempo, do espaço, da relação entre o claro e o escuro; a presença do diabo, seja sob trajes burgueses seja sob trajes declaradamente e pitorescamente diabólicos; elaboração refinada dos temas relativos ao duplo (personagens que se refletem em outros personagens, personagens que se duplicam tendo nomes diferentes, personagens que se transformam na própria sombra, ou na própria imagem). (CESERANI, 2006, p.29-30)

Considerando a teoria ceserariana, se compreende que Varão está passando por algum transtorno de percepção dos acontecimentos, o qual confunde a realidade com a imaginação, parece que todos os fatos são invenções do narrador, e nem ele consegue distinguir o que é verdade e o que é falso nas situações relatadas. Além da casa, há mais fatos insólitos que provam ainda mais a loucura de Varão, que serão analisados.

4.2 O CEMITÉRIO

O cemitério é o grande local em que se instaura o fantástico no telefilme, enquanto no livro é a casa. No filme, Elarrat decide colocar um elemento místico para inserir o fantástico, a água. Ainda no cemitério, Varão e Úrsula veem o tempo “fechar”, as nuvens escurecerem e o vento forte bater, tanto que as portas da capela se abrem para eles, instaurando nesse momento o fantástico. Depois disso, a chuva cai e parece mudar tudo na vida dos dois, tanto que a chuva no filme parece durar 15 anos.

Já no livro não temos esses elementos, porém outro momento presente nas duas obras chama a atenção, a ida de Varão ao segundo enterro de Miguel no Cemitério de São Francisco Xavier. Isso simboliza um dos momentos de maiores conflitos durante a jornada do protagonista em descobrir a verdade, se o amigo morreu de novo ou não. Ao chegar ao recinto, passou por algumas experiências iguais às de quinze anos atrás, uma delas fora no instante que ele entrou na segunda capela e leu no quadro de aviso o nome da pessoa que seria sepultada naquele dia e, para sua surpresa, viu escrito com letras maiúsculas: MIGUEL DOS ARCANOS FALBO QUILLET. No filme apenas se lê MIGUEL DOS ARCANOS.

A partir dessa evidência, Varão evita de olhar os rostos das pessoas presentes no funeral, com o intuito de controlar as próprias emoções. A atitude do personagem de baixar a visão representa um certo temor e insegurança de enfrentar a realidade que vive no ambiente. Apesar de sempre negar e expressar com convicção de que não é possível um ser morrer duas vezes, sente um grande desconforto ao ver, novamente, o nome completo de Miguel como sendo o morto que será sepultado.

Nesse breve momento, Varão passa pela primeira vez por uma inquietação, em vista de não ter certeza do que realmente está acontecendo, pois o que presenciou está fora do campo do conhecido. Essas sensações são peculiares nas narrativas fantásticas, principalmente nas obras contemporâneas, que exploram as angústias do indivíduo diante da falta de controle de certas situações que, de acordo com Ceserani (2006, p.12), "(...) o modo fantástico é usado para organizar a estrutura fundamental

de representação e para transmitir de maneira forte e original experiências inquietantes a mente do leitor”.

Todavia, é no encontro com Miguela (esposa de Miguel) que o senhor dos obituários perde o controle da situação, a ponto de provocar uma confusão no enterro, quando vê o rosto de Miguela e não a reconhece. O estranho se instaura na situação quando minutos antes de levantar os olhos e olhar para a face da viúva a havia abraçado e ela tinha falado no nome da Úrsula.

Varão encara Miguela e percebe que a mulher era uma estranha, de acordo com a narrativa de Haroldo Maranhão (1993, p.30) “Estremeci sem que notassem: jamais havia visto semelhante mulher, jamais: uma estranha”. Ficou tão surpreso e indignado que causou um tumulto para obter uma explicação. Seguindo os estudos de Ceserani (2006), se compreende que na obra, o sujeito tem dificuldades de encarar a realidade em que o eu, a consciência não consegue reconhecer determinados eventos ao redor por algum problema psicológico. Neste caso, a teoria do modo fantástico ajuda a desvendar os acontecimentos e as ações dos personagens, no caso de Varão, olhando sob a perspectiva do fantástico se entende que o narrador-personagem não consegue recordar ou explicar determinados acontecimentos. Parece que passa por algum transtorno psicológico de modo que não tem controle de certas atitudes no meio externo. Sua loucura parece se agravar por não saber diferenciar o real da imaginação, passando por conflitos no campo externo.

4.3 O NÁPOLES

A maior loucura de todas se dá quando Varão vê o Miguel vivo, um dia depois do segundo enterro e mesmo assim tenta esclarecer

se sua morte é verídica ou não, e se assim for, quando realmente aconteceu? Há 15 anos, ou foi no dia anterior? De acordo com os questionamentos do protagonista, a seguir:

Morreste, Miguel. Só quero saber quando. Ontem? Ou há quinze anos atrás? E por que diabo me pareces agora no Nápoles? O obituário publicou ontem o teu nome: pela segunda vez em quinze anos. Eu sou calmo, calmíssimo, tu sabes. Mas a Úrsula está à beira da loucura. Como um irmão, Miguel. Um amigo falando a outro amigo. Eu te peço. (MARANHÃO, 1993, p.43)

Uma pessoa equilibrada não se atreveria a conversar ou a tirar dúvidas com um ser que já morreu. A palavra loucura é citada em vários momentos das duas narrativas. Dessa forma, subentende que Varão estava louco e imaginou a segunda morte do amigo. No entanto, Haroldo Maranhão deixa no ar, mantém até a última página se Miguel morreu ou não, fazendo o personagem principal hesitar sobre a morte do amigo. Esse elemento demonstra que o efeito fantástico permanece até o fim da narrativa. De acordo com a teoria todoroviana:

Existe uma outra variedade do fantástico em que a hesitação se situa entre o real e o imaginário. No primeiro caso, duvida-se não de que os acontecimentos tivessem sucedido, mas de que nossa compreensão tivesse sido exata. No segundo, pergunta-se se o que acreditamos perceber não é de fato fruto da imaginação. (TODOROV, 2014, p.42)

O filme consegue manter mais ainda este estado de tensão e de hesitação, pois, após a conversa no Nápoles, ele nos levanta a suspeita se Miguel realmente morreu alguma vez se quer, pois, ao

final do filme, Miguel e Miguela aparecem novamente almoçando macarronada no Domingo, com Varão e Úrsula. Será que Miguel realmente morreu? Ou será esse momento mais uma criação da cabeça de Varão? As dúvidas são muitas e elas também são elementos de produção do fantástico em uma obra.

5. CENAS FINAIS: CONSIDERAÇÕES

Podemos observar que a possibilidade de se traduzir uma obra entre mídias é algo possível, sem que necessariamente o cerne da obra seja perdido. A obra *Miguel Miguel*, de Haroldo Maranhão, possui uma característica de literatura Fantástica, se aproximando bastante do realismo mágico; e Elarrat, quando traduziu esse texto para o cinema, manteve essa essência, mudando e acrescentando novos elementos que essa nova mídia permitia trazer.

A Obra de Maranhão possui uma tendência mais universal. Apesar de se passar no Rio de Janeiro, essa tendência fica bem clara quando Elarrat transpõe essa narrativa para Belém, onde os mesmos fatos acontecem.

Por fim, de acordo com os estudos do fantástico se percebe, nas duas narrativas de *Miguel Miguel*, muitos elementos da literatura fantástica e do cinema de terror e da ficção científica, que fazem o leitor/expectador se envolver em uma jornada improvável para desvendar a verdade sobre o segundo enterro de Miguel. Dentre os aspectos do fantástico se percebem na obra: a hesitação, o conflito, a mudança de comportamento, o medo, a loucura, entre outras características.

REFERÊNCIAS

- CESERANI, Remo (2006). *O Fantástico*. Nilton Tripadalli (Trad.). Curitiba: Ed. UFPR.
- Chiampi, I. (2015). *O realismo maravilhoso*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Clüver, Claus (2011). Intermedialidade. *Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes*, Belo Horizonte. 1(2), 8-23, nov.
- _____. (2006). "Inter textus/ Inter artes/ Inter media". Elcio Loureiro Cornelsen (Trad.). *Aletria: Revista de estudos de literatura*, Belo Horizonte: CEL, FALE, Universidade Federal de Minas Gerais, 14, jul.-dez.
- JOHNSON, Randal (1987). *Literatura e cinema*. Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo. São Paulo: T. A. Queiroz.
- MARANHÃO, Haroldo (2002). "A leitores e a possíveis leitores" In: *Asas da Palavra*. Belém: Unama, 6(13), 7-9. Jun.
- _____. (1993). *Miguel Miguel*. Belém: Edições CEJUP.
- MOSER, Walter (2006). "As relações entre as artes. Por uma arqueologia da intermedialidade". Eliana Lourenço de Lima (Trad.). *Aletria*. Revista de estudos de literatura. Belo Horizonte: CEL, FALE, Universidade Federal de Minas Gerais, 14, 42-65, jul-dez.
- MÜLLER, Adalberto Jr. (2008). "Além da literatura, alguém do cinema? Considerações sobre a intermedialidade". *Revista de Pós-graduação em Literatura Outra Travessia*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 7, 47-53.
- PLAZA, Júlio (2003). *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- RANCIÈRE, Jacques (2012). *O Espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik (2009). *Ficção Brasileira Contemporânea*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- TAVARES, Mirian (2006). *Cinema e Literatura: desencontros formais*. Intermédias n. 5-6, ano 2. In http://ebookshopbrasil.com.br/siteebookshop/phocadownloadpap/gratuitosver/cinema_cinema_e_literaturadesencontrosformais_miriantav.pdf. Acesso em: 10.Jul.2017.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas (2006). “A letra como imagem, a imagem da letra”. In: NAZARIO, Luiz (Org). *Concepções contemporâneas da arte*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

XAVIER, Ismail (2003). “Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema”. In: PELLEGRINI, Tânia. et al. *Literatura, Cinema e Televisão*. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Cultural.

NUNES, Paulo (2002). “Viagem de amor a um país chamado Belém”. In: *Asas da Palavra* -revista da graduação em Letras. Belém: Unama, 6(13), 15–17. Jun.

TODOROV, Tzvetan (2014). *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva.

CINEMA RETROFUTURISTA E STEAMPUNK: POSSÍVEIS ORIGENS DE UM SUBGÊNERO LITERÁRIO

Jayme Soares Chaves (UERJ)

Recebido em 11 fev 2018. **Jayme Soares Chaves** é Doutorando em Literatura

Aprovado em 24 abr 2018. Comparada pela UERJ e Mestre em Teoria da Literatura e Literatura Comparada. Autor do artigo “Em ‘1985’, Anthony Burgess anteviu a submissão do Ocidente ao Islã”, para o Jornal Opção, de Goiânia, em homenagem ao centenário do escritor, publicado em 27 de fevereiro de 2017. Áreas de interesse: ficção científica, literatura fantástica, cinema, teatro e ópera. Ministrou o curso “A uchronia e seus desdobramentos: história, ficção e literatura fantástica” na Casa de Leitura Dirce Côrtes Riedel em abril de 2017. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3583953060597388>. E-mail: jayme.chaves@gmail.com

Resumo: O artigo procura examinar o fenômeno do subgênero *steampunk* na literatura de ficção científica contemporânea, rastreando suas origens e analisando suas definições. O *steampunk* trabalha com projeções contrafactuais do passado vitoriano, criando ambientações retrofuturistas para narrar suas histórias. A partir de indícios levantados por pesquisadores sobre a marcante influência cinematográfica sobre este subgênero, em especial as releituras feitas por Hollywood dos *scientific romances* britânicos e das *voyages extraordinaires*

de Júlio Verne, procurou-se demonstrar a afinidade da arte cinematográfica, desde seus primórdios, com esse universo ficcional, e a possibilidade de se determinar sua origem nas experiências de tradução visual deste universo.

Palavras-chave: Steampunk; Retrofuturismo; Júlio Verne.

Abstract: The article seeks to examine the phenomenon of the subgenre steampunk in contemporary science fiction literature, tracing its origins and analyzing its definitions. Steampunk works with counterfactual visions of the Victorian past, creating retrofuturistic ambiances to tell their stories. Based on indications raised by researchers about the remarkable cinematographic influence on this subgenre, in particular the re-readings made by Hollywood of British scientific romances and the *voyages extraordinaires* of Jules Verne, it was tried to demonstrate the affinity of the cinematographic art, from its beginnings, with this fictional universe, and the possibility of determining its origin in the filmic translation experiences of this universe.

Keywords: Steampunk; Retrofuturism; Jules Verne.

Em 1987 a palavra *steampunk* foi usada pela primeira vez para classificar os romances e contos escritos entre 1978 e 1987 por três autores de ficção científica (FC) californianos: James P. Blaylock, K.W. Jeter e Tim Powers. Estes textos chamaram atenção pela semelhança temática: *Morlock Night* (1979) e *Infernal Devices: A Mad Victorian Fantasy* (1987), de K. W. Jeter, *The Ape-Box Affair* (1978), *The Idol's Eye* (1984) e *Homunculus* (1986), de James P. Blaylock, e *The Anubis Gates* (1983), de Tim Powers. Todos eles apresentavam enredos ambientados na Inglaterra vitoriana, uma coexistência entre tecnologia e ocultismo, e a interação entre personagens históricos, fictícios e tomados de empréstimo dos

clássicos *scientific romances* do século XIX. Em abril de 1987, K. W. Jeter escreveu uma carta para a revista *Locus*, respondendo ao crítico Faren Miller, onde ironizava a tendência *cyberpunk* na FC dos anos 1980, ao mesmo tempo que ressaltava a semelhança temática entre suas obras e as de Blaylock e Powers:

Pessoalmente eu acho que as fantasias vitorianas serão a próxima grande tendência, contanto que possamos chegar a um termo adequado para Powers, Blaylock e eu. Algo baseado na tecnologia própria da época. Como *steampunks*, talvez... (VANDERMEER, Jeff e CHAMBERS, S.J, 2011, p.48)

Evidentemente, Jeter ironizava. O subgênero da FC que ele parodiava, o *cyberpunk*, era considerado a grande tendência da época, com seus enredos ambientados em um futuro não tão distante, dominado pela informática e pela cibernética, em um contexto social de miséria e degradação. Ao classificar as “fantasias vitorianas” que ele e seus colegas vinham escrevendo como *steampunk*, operando um deslocamento do presente computadorizado (*cyber*) para o passado da Revolução Industrial (*steam*), Jeter cunhou uma palavra monstruosa, deselegante, cujo destino natural seria cair no esquecimento após sobreviver o tempo suficiente para provocar gargalhadas.

Mas não foi o que aconteceu. Como frequentemente ocorre, uma ironia ou um termo pejorativo termina por ser aceito e assumido para designar determinada prática artística¹. E quando o escritor Paul DiFilippo publica, em 1995, *The Steampunk Trilogy*, o termo foi assumido em uma obra literária pela primeira vez.

1 Existe o caso clássico do Impressionismo. O termo foi utilizado por Louis Leroy em 1874 para menosprezar o quadro de Claude Monet, *Impression, soleil levant*, e acabou sendo adotado para rotular todo um movimento artístico.

Em 1999, a minissérie de histórias em quadrinhos *The League of Extraordinary Gentlemen*, escrita por Alan Moore e desenhada por Kevin O'Neill, parodiava a ideia de equipes de super-heróis apresentando uma aventura protagonizada por um grupo formado por personagens bem conhecidos dos *scientific romances* e das *voyages extraordinaires* do século XIX: Allan Quatermain (de *As minas do Rei Salomão*, de H. Rider Haggard), o Homem Invisível (de H.G. Wells), Dr. Jekyll (de Robert Louis Stevenson), Mina Harker (de *Drácula*, de Bram Stoker), e o Capitão Nemo (de *20.000 léguas submarinas*, de Júlio Verne). Apesar de seus autores não classificarem seu trabalho como *steampunk*, a associação foi imediata. E no ano 2000, que marca o início do grande boom do subgênero em várias mídias, outra minissérie em quadrinhos, publicada em doze números, intitulava-se precisamente *Steampunk*. O salto decisivo para a popularização definitiva do subgênero foi a adaptação cinematográfica da *League* de Moore e O'Neill em 2003, dirigida por Stephen Norrington. Embora bastante infiel e empobrecida, sem nada da ironia e do cinismo que caracterizava a série original, ajudou a dar visibilidade ao gênero, para o bem ou para o mal. E, como acontece todas as vezes que um novo gênero ou subgênero é criado, várias hipóteses são formuladas, não apenas na tentativa de rastrear seus antecedentes e precursores, mas também na tentativa de defini-lo e encontrar as razões de sua existência.

O texto de Peter Nichols para o verbete de 1995 em *The Encyclopedia of Science Fiction* descreve o *steampunk* sucintamente como “o moderno subgênero cujos eventos de ficção científica ocorrem em um contexto do século XIX.” Steffen Hantke considera-o um fenômeno, ainda que periférico, pertencente ao

neovitorianismo, “este terreno popular e lucrativo (...) que é em si parte da tradição maior e mais antiga do romance histórico”. Duplamente periférico, pois a “localização deste conjunto de textos é realmente marginal em relação ao *mainstream* literário, em parte porque sua lealdade principal não é para com as tradições realistas convencionais, mas para com a ficção científica”. Triplamente periférico, pois como Hantke observou, o *steampunk* “constitui um caso especial entre as histórias alternativas, um subgênero da ficção científica que postula um evento fictício de vastas consequências no passado e extrapola a partir deste evento um presente ou futuro fictícios, embora historicamente contingentes” (HANTKE, 1999, p.245). No entanto, nem sempre os exemplos desta literatura se encaixam em uma definição abrangente o bastante para dar conta de todas as suas variantes. Existem histórias ambientadas em uma época vitoriana alternativa, existem histórias ambientadas em um futuro que preservou características da época vitoriana, e existem histórias ambientadas em um universo paralelo que apresenta características similares à época vitoriana. O que estas narrativas poderiam ter em comum seria uma ênfase na tecnologia, seja uma tecnologia do passado que extrapola as suas limitações históricas, seja uma tecnologia futura, cujo desenvolvimento em um período histórico passado cria um ponto de divergência que altera a cronologia tal como a conhecemos, ou ainda um hibridismo de tecnologias futuras e passadas em um mundo secundário, ou universo alternativo. Diz Hantke:

Em parte devido à sua íntima ligação com a ficção científica, o *steampunk* se concentra na tecnologia como o fator crucial para a compreensão e interpretação do Vitorianismo. Ao adotar o nome

steampunk, ou seja, em escolhendo a máquina a vapor como o ícone mais adequado do passado para descrever a si mesmo, ele torna a tecnologia o seu principal foco. Sendo o mundo contemporâneo altamente tecnológico, qualquer passado em que ele pudesse ver-se refletido deveria compartilhar, ou melhor, deveria ser construído para compartilhar, a sua agenda cultural. (1999, p.247)

Mas nem mesmo a ênfase na tecnologia poderia ser um denominador comum que possibilite uma definição mais precisa. Os casos mais notórios são justamente os romances seminais de Jeter, Blaylock e Powers. *Morlock Night*, o primeiro romance de Jeter identificado com o subgênero, é uma continuação de *The Time Machine*, de H.G. Wells, misturada a elementos de fantasia medieval arturiana; os contos e romances de Blaylock protagonizados por Langdon St. Ives são pastiches humorísticos de *scientific romances*; e *The Anubis Gates*, de Powers, é uma história de viagem no tempo onde o protagonista vê-se envolvido em uma conspiração conduzida por ocultistas egípcios que pretendem restaurar o culto aos antigos deuses e destruir o Império Britânico. Estes exemplos se adaptam melhor à expressão “fantasias vitorianas” do que aos posteriores significados de *steampunk*, como uma modalidade estrita de ficção científica. Por isso, Hantke demonstra certa prudência quando diz que, “considerando a rapidez com que o *steampunk* se fragmentou em uma desconcertante variedade de estilos, os críticos fariam melhor se considerassem suas próprias definições como hipóteses de trabalho” (p.246).

Nichols (1995) ressalta que “em essência, o *steampunk* é um fenômeno norte-americano, muitas vezes ambientado em uma

Londres que é encarada ao mesmo tempo como profundamente estranha e intimamente familiar, uma espécie de corpo estranho incrustado no subconsciente dos EUA” (1995, n/p. Nichols observa que o denominador comum em Jeter, Blaylock e Powers é o fato de que, nestes livros, “a Londres dickensiana é, em si mesma, um dos personagens principais”. A referência a Charles Dickens não é gratuita. Para alguns escritores de FC, a Londres vitoriana correspondia a um momento decisivo na história,

um momento particularmente relevante para a própria ficção científica. Era uma cidade de indústria, ciência, tecnologia, comércio e, acima de tudo, finanças, onde o mundo moderno estava nascendo, e uma claustrofóbica cidade de pesadelo, onde os custos desse crescimento foram registrados em sujeira e imundície. Dickens – o grande escritor *steampunk* original – sabia de tudo isso. (NICHOLS, 1995, n/p)

De qualquer forma, seja encarando o *steampunk* como gênero ou, como quer Mike Perschon, como uma “estética que pode ser aplicada a muitos gêneros, subgêneros e gêneros híbridos” (2012, p.12), o olhar para o passado, nostálgico, crítico, irreverente ou desconstrutor, um passado geralmente compreendido entre meados do século XIX e início do século XX, é a nota dominante. Se a Londres de Dickens serviu de contexto primordial, outras referências logo iriam juntar-se ao catálogo de lugares-comuns do *steampunk*. Embora a ênfase na tecnologia não seja um elemento constitutivo obrigatório, quando ela existe este olhar passadista volta-se para as origens da ficção científica, para o produto cultural resultante do progresso tecnológico e científico da Revolução Industrial, e para a crítica a esse mesmo progresso. A tecnologia do

vapor, o passado, encontra-se, então, com a tecnologia do futuro, do futuro do pretérito.

Mas atravessando o Canal da Mancha, talvez pelo túnel imaginado por Georges Méliès em seu filme proto-*steampunk* de 1907, *Tunnel sous la manche ou Le cauchemar franco-anglais*, encontraremos um outro corpo incrustado no subconsciente norte-americano. Pois se Dickens e Wells forneceram aos autores *steampunk* a imagem de uma distopia, Júlio Verne, na França, forneceu a imagem da viagem extraordinária, feita por meio de veículos extraordinários, modernas odisséias do homem industrial. Quando a influência de Dickens é minimizada a partir do momento em que o *steampunk* transcende a sua primitiva condição de fantasia vitoriana, a obra de Júlio Verne passa a impregnar o imaginário dos escritores e artistas que trabalham com esta estética. Mas – e esse é o ponto defendido por esse artigo – não somente o Júlio Verne das obras originais. Existe, principalmente, a influência de um Júlio Verne transfigurado e reinventado pelo cinema. Essa reinvenção, bem como suas emulações, transpostas para outros universos ficcionais, desempenhou um papel crucial na formação do imaginário desses escritores que, informados pelas lentes das câmeras cinematográficas que modificaram ou distorceram as obras originais, construíram uma visão muito particular dessas obras e seu contexto.

Isso não escapou a atenção de alguns estudiosos. Perschon, e outros, ressaltaram a importância do universo verniano no *steampunk*. Mas, e isso é fundamental, por universo verniano eles entendem os textos e também as imagens por eles influenciadas:

Enquanto os textos escritos não podem ser ignorados como antepassados literários do *steampunk*, a proliferação de adaptações cinematográficas de romances científicos vitorianos após o sucesso de *20.000 Legues Under the Sea* da Disney, em 1954, parece ser uma razão mais provável para sua popularidade. O desejo nostálgico semelhante ao que Fredric Jameson fala em relação a *Star Wars* está ostensivamente em jogo para aqueles cuja experiência nas matinês de sábado incluíram os 20 anos entre 1951 e 1971, quando os filmes baseados em Verne foram realizados regularmente, junto a numerosas adaptações de obras de H.G. Wells, Edgar Rice Burroughs, e Sir Arthur Conan Doyle. (PERSCHON, 2012, p.20)

A influência desses filmes, como diz Perschon (p.22), tem sido subestimada pela maioria dos comentadores. O cinema, como outros meios audiovisuais, exerce talvez maior influência sobre a literatura fantástica contemporânea do que seus antecedentes literários, as grandes obras do passado. O marco inicial desta nova realidade da literatura de entretenimento pode ser encontrado neste momento específico da indústria do cinema, quando suas câmeras apontam para o passado da ficção científica. Portanto, o propósito de nosso trabalho é tentar rastrear as origens deste subgênero, aceitando a premissa de que o imaginário dos artistas e escritores que se dedicam ao *steampunk* foi moldado pela interpretação cinematográfica dos *scientific romances* e *voyages extraordinaires* do século XIX.

O alvorecer do século XX assistiu às primeiras manifestações de uma nova forma de entretenimento popular, então conhecida como cinematógrafo. Por isso, nunca é demasiado observar

que, desde as primeiras experiências, duas vertentes surgiram e se desenvolveram paralelamente, configurando a gramática fundamental com a qual o cinema trabalharia posteriormente: a realista e documental, objetivo inicial de Louis Lumière, e a fantástica, ficcional e não-realista, incluindo aquilo que viria a ser conhecido como ficção científica. E foi justamente Lumière quem produziu os primeiros exemplares de ambas as vertentes, quando em 1895 filmou *La Sortie des Usines* e, em 1897, aquele que será considerado o primeiro filme de ficção científica da história: *Charcuterie mécanique*, que em quarenta e quatro segundos mostra uma curiosa máquina movida a manivela, onde um porco vivo é colocado dentro de um compartimento à direita e transformado automaticamente em salsichas, que são retiradas de outro compartimento, à esquerda. Desprovido de enredo, o curta-metragem apenas faz uma demonstração de um dispositivo mecânico inexistente, cujo efeito era similar aos clássicos truques de mágica, populares nos teatros da época: uma coisa transforma-se em outra. Também no mesmo ano, o mágico profissional George Méliès já havia iniciado sua carreira de cineasta desde que, em 1895, atendendo a um convite de Antoine Lumière, pai dos irmãos Louis e Auguste, deixou o seu escritório no Theatre Robert-Houdin para comparecer a uma sessão do Cinematógrafo Lumière, instalado no Salão Indiano do Grand Café, em Paris. Quando começa a fazer filmes, descobre por acaso, graças a um problema mecânico no aparelho, o truque de fazer coisas desaparecerem ou transformarem-se em outras. Em 1897, emprega conscientemente essa técnica pela primeira vez no filme *Escamotage d'une dame chez Robert-*

Houdin (TOULET, 1988, p.13). Nascia, a partir deste momento, o cinema fantástico e seus efeitos especiais.

O cinema de Méliès derivava da *féerie*, espetáculo cênico de caráter fantástico, que surgiu na França após a Revolução. Katherine Singer Kovács descreve esta forma teatral de um modo que poderia, sem dúvida, descrever o próprio cinema de Méliès:

Os enredos das *féeries* eram geralmente adaptados de contos de fadas, em que criaturas sobrenaturais intervinham na vida dos homens. Estas criaturas usavam talismãs mágicos para efetuar a metamorfose repentina de pessoas ou coisas, e a rápida substituição de um cenário por outro diante dos olhos do espectador.

As aparições, desaparecimentos, e transformações, que eram práticas normais nas peças de conto de fadas, encantaram e surpreenderam as audiências que não estavam familiarizadas com a maquinaria teatral que facilitava estas mudanças. Para elas, as ações que testemunhavam eram uma espécie de magia. Gautier comparava-as a sonhos. (KOVÁCS, 1976, p.1-2)

A *féerie* e seus derivados, como a *pièce à grand spectacle*² e o cinema de Méliès, sempre estiveram, de uma forma ou de outra, ligados à obra de Júlio Verne. Em 1875, um ano após a estreia da adaptação teatral de *A volta ao mundo em oitenta dias*, Jacques Offenbach estreou sua ópera-*féerie* *La Voyage dans la Lune*, vagamente baseada no romance original de Verne e com algumas cenas inspiradas em *Viagem ao centro da terra*, sem autorização do autor e sem o reconhecimento dos créditos.

2 Entretenimento teatral extravagante, que após o desastre da Guerra Franco Prussiana, tornou-se o divertimento escapista por excelência da burguesia parisiense.

A imprensa apontou o que Verne chamou de “empréstimos” (ANGELIER, 2012, s/p), mas, aparentemente, plagiadores e plagiado terminaram por chegar a algum acordo, visto que dois anos depois Verne colaboraria com Offenbach em outra opereta baseada em seus escritos: *Le Docteur Ox*.

Méliès, nascido em 1861, cresceu sob a influência tanto da *féerie* parisiense quanto das *Voyages Extraordinaires* vernianas. Quando no liceu, “como todos os rapazes de sua idade, lia Júlio Verne abertamente e Baudelaire em segredo.” (PUISIEUX, 1984, p.25). Provavelmente entrou em contato com Edgar Allan Poe via Baudelaire, como o próprio Verne havia feito. Seu filme mais famoso, *Le voyage dans la Lune* (1902), se não foi o primeiro exemplo de ficção científica do cinema, é sem dúvida um marco na história do cinema mundial cujo roteiro também antecipa uma prática comum da literatura *steampunk*: é inspirado tanto em Verne, texto e ilustrações, quanto na ópera de Offenbach e ainda no romance *First Men in the Moon*, de H.G. Wells³. Méliès ainda adaptaria outros romances e peças de Verne, como *Voyage à travers l'impossible* (1904), *20000 lieues sous les mers* (1907), muito livremente inspirada no romance homônimo, e *À la conquête du pôle* (1912), considerado por alguns críticos a sua obra-prima, e no qual trabalha temas retirados de quatro romances de Verne: *Robur, o conquistador*, *O senhor do mundo*, *Capitão Hatteras* e *A esfinge dos gelos*. O fato de filmes desta importância estarem ligados, de um modo ou de outro, ao nome de Verne, não pode ser ignorado nesta nossa tentativa de rastrear a evolução do imaginário oriundo

3 O romance de Wells havia sido publicado em francês em 1901, não sendo impossível, portanto, que Méliès o tenha lido.

das *Voyages Extraordinaires*, para o estabelecimento de um corpus transmidiático decisivo na fundamentação do *steampunk*. Verne “informa” Méliès. É impossível, ao assistir as cenas da trajetória do projétil no espaço em *Le voyage dans la Lune*, não rememorar as ilustrações de Émile-Antoine Bayard e Alphonse de Neuville para o romance original. Não é por acaso que um dos fundadores dos *Cahiers du Cinema*, Joseph-Marie Lo Duca, em breve nota sobre Méliès no décimo número, observa que quando o cineasta, em seus filmes, trocava o “fantástico de laboratório pelo fantástico geográfico ou sideral” (1952, p.52), Júlio Verne era uma espécie de *leitmotiv*. Existe algo de familiar entre as duas obras, e ao olhar de perto as gravuras do romance e os desenhos de Méliès, o ar familiar se acentua e percebemos haver ali “mais do que um encontro”. E não apenas em *Le voyage dans la Lune*. Mesmo a sua nada fiel versão das aventuras do Capitão Nemo, filmada em 1907, que do romance original guarda apenas o título e o submarino, a referência visual é sempre a arte de Édouard Riou e Alphonse de Neuville, ilustradores da primeira edição.

É curioso que, na mesma nota, Lo Duca rememore uma conversa pessoal com o cineasta, na qual este teria declarado que a única coisa em comum entre o seu filme e o livro é a Lua, mas que Verne não a havia inventado. E Lo Duca conclui que o “orgulho amável de Méliès” não poderia escamotear todos os “empréstimos” feitos ao universo de Verne (1952, p.52-53).

De 1902 até o início da década de 1930, quando Hugo Gernsback consolida o gênero da ficção científica através de publicações como *Amazing Stories*, foram produzidas vinte adaptações de romances de Júlio Verne para o cinema. De 1895,

ano da realização da *Charcuterie mécanique*, até a mesma data, oitenta e cinco filmes que poderiam ser classificados como ficção científica foram realizados. Vários, se não explicitamente baseados em Verne, faziam uso de elementos de seu universo. É fácil perceber o *leitmotiv* de Júlio Verne repetindo-se tanto nos textos que estavam sendo publicados como nos filmes: aeroplanos, dirigíveis, submarinos, viagens à Lua e outros planetas, cometas que se chocam contra a Terra, etc. E não apenas Verne: o alvorecer da arte cinematográfica coincidiu com o estabelecimento de um *corpus* textual apropriado para os desafios técnicos que esta arte encontrava no intuito de maravilhar os espectadores. Este *corpus*, posteriormente, se tornará fundamental nas referências do *steampunk*.

Outros expoentes do fantástico vitoriano também começaram a ser adaptados para o cinema ainda nos primórdios. Wells aparece no cinema pela primeira vez em 1909 com um filme baseado em *The Invisible Man*. Em 1900 foi produzida a primeira adaptação das aventuras de Sherlock Holmes, *Sherlock Holmes Baffled*, dando início à longa série de aparições do detetive criado por Arthur Conan Doyle na película. Edgar Allan Poe estreou nas telas em 1908, e de modo bastante curioso: atrelado ao célebre personagem de Doyle. Trata-se de um exercício transficcional, caro aos escritores *steampunk*, baseado em *Murders in the Rue Morgue*, intitulado *Sherlock Holmes in the Great Murder Mystery*. Em 1899, H. Rider Haggard apareceu nas telas com uma adaptação de *She*; Bram Stoker teve o seu *Drácula* adaptado na Hungria⁴ em 1921,

4 *Drakula halála*, dirigido por Károly Lajthay, teve como um de seus roteiristas certo Kertész Mihály, que mais tarde construiria uma fecunda carreira de cineasta em Hollywood com o nome de Michael Curtiz.

antes que F.W. Murnau realizasse o seu famoso *Nosferatu* um ano depois; o *Frankenstein* de Mary Shelley, considerado por alguns críticos o primeiro romance de ficção científica, surge no cinema pelas mãos de Thomas Edison em 1910; Edgar Rice Burroughs viu o seu Tarzan filmado em 1917 com *The Lad and the Lion*. Até o início da década de 30, foram produzidos cerca de treze filmes baseados em escritos de Wells, oitenta e nove filmes baseados em escritos de Conan Doyle, vinte e seis em Poe, dezenove em Haggard, dez em Burroughs, cinco em Shelley e dois em Stoker. Essa estatística demonstra, além da popularidade infatigável de Sherlock Holmes, que Verne só é superado por Poe em número de adaptações cinematográficas, o que não foi suficiente para abalar sua reputação como “pai da ficção científica”. No caso de Burroughs, Stoker e Shelley, pode surpreender o pequeno número de filmes, mas há que se considerar o fato de que o auge dos filmes com Tarzan se deu entre as décadas de 1930 e 1970, e que após as aparições de Drácula e do Monstro de Frankenstein pela Universal Pictures em 1930, o período de maior popularidade destes personagens foi nas décadas de 1960 e 1970.

Entre 1902 e 1954, ano da produção de *Twenty Thousand Leagues Under the Sea* pela Walt Disney Productions, foram realizadas trinta adaptações cinematográficas das *Voyages Extraordinaires*. Dentre estas, a obra mais popular entre os produtores é *Michel Strogoff*, com sete versões, seguida por *Vinte mil léguas submarinas*, com cinco, e *A ilha misteriosa*, com três. O imaginário produzido por histórias de viagens extraordinárias, especulações científicas, mistério e terror escritas a partir da segunda metade do século XIX continuava a povoar a mente de artistas e público através do cinema.

Os primeiros filmes a explorar o material produzido pelos escritores especulativos das eras Vitoriana e Eduardiana enfrentaram o problema de tornar críveis, aos olhos do espectador, as maravilhas técnicas que seus enredos retratavam. Assim, aquilo que era originalmente apenas especulativo e ganhava existência potencial apenas na letra do autor, ou ainda nas ilustrações que porventura a acompanhassem, no cinema necessitava avançar um passo em direção a uma existência concreta. Em outras palavras, o espectador precisava *ver* em movimento aquilo que estava sendo descrito ou mostrado. Não foi por acaso que os primeiros filmes baseados na obra de Júlio Verne tiveram de se defrontar com o problema de tornar reais, aos olhos do espectador, a materialização de suas utopias tecnológicas. Em 1916, após as experiências de Méliès, a primeira grande adaptação de um romance de Verne chegou às telas, trazendo uma significativa contribuição para a evolução das técnicas de filmagem e dos efeitos especiais: *Twenty Thousand Leagues Under the Sea*, dirigido por Stuart Paton, foi o primeiro longa-metragem de ficção a realizar filmagens submarinas, através de um engenhoso dispositivo desenvolvido pelo Capitão Charles Williamson e seus filhos John Ernest e George Maurice.

O roteiro do filme de Paton se baseava tanto em *Vinte mil léguas submarinas* quanto em *A ilha misteriosa*. E foi justamente este segundo romance que inspirou um filme de 1929, *The Mysterious Island*, dirigido por Lucien Hubbard, e que, apesar de pouco conhecido e pouco apreciado, será peça importante no futuro desenvolvimento de uma arqueologia da estética *steampunk*. E, assim como o filme de Paton, também foi uma espécie de laboratório para futuras técnicas empregadas no cinema.

O que torna este filme interessante para o espectador interessado ou familiarizado com as tendências mais recentes da ficção científica, como o retrofuturismo ou o *steampunk*, é que seu roteiro foi inspirado exclusivamente por um único trecho do romance original, ignorando o resto. O trecho, que consta no capítulo XVI da terceira parte de *A ilha misteriosa*, é a narrativa das origens do Capitão Nemo, príncipe indiano cujo nome verdadeiro era Dakkar, filho do rajá do Bundelkund, território então independente do domínio inglês. Apesar de educado na Europa e aparentemente levar uma vida ociosa, transitando pela alta sociedade internacional, acalentava secretamente o sonho de libertar a nação indiana do jugo britânico. Principal mentor, na uchronia de Verne, da Revolta dos Sipaio de 1857, sua família foi massacrada e sua cabeça posta a prêmio. Homem de ciência, milionário, construiu o submarino *Nautilus* e afastou-se da vida em terra, passando a desbravar as profundezas do oceano e apoiar as nações que lutavam por independência.

Mas dizemos que o roteiro foi apenas “inspirado”, pois as mudanças foram radicais. Em vez da Índia, temos o fictício reino eslavo de Hetvia; Dakkar tem André como prenome e é um Conde; em sua ilha-fortaleza, uma espécie de estado paralelo, constrói não apenas um único submarino, mas dois, e nenhum deles se chama *Nautilus*. O problema político é um golpe de estado liderado pelo Barão Falon, que procura apropriar-se dos submarinos e utilizá-los como armas de guerra. As cenas da invasão da ilha pelos hussardos leais a Falon remetem ao visual construtivista do cinema soviético em voga na época. O início do filme descreve Hetvia como um país “turbulento como as ondas que se quebram em suas costas

rochosas”. As imagens das ondas fundem-se com imagens de camponeses em revolta, um truque de montagem típico do cinema produzido na antiga URSS, embora realizado de modo menos sofisticado. Em sequência, durante a fuga de Dakkar em um dos submarinos, temos a descoberta de um reino nas profundezas, habitado por estranhos antropoides aquáticos, polvos gigantes e répteis pré-históricos. Após a derrota dos revoltosos, Dakkar, ferido de morte e desgostoso com o provável uso maléfico de suas invenções, destrói seus laboratórios e embarca sozinho em um dos submarinos, desaparecendo sob as águas.

O interessante no enredo é que, entre outras coisas, o filme cria uma versão alternativa da história original, prática recorrente da literatura *steampunk*, e também uma versão alternativa do mapa-múndi do século XIX. E, por último, antecipa outra prática recorrente da literatura e do cinema de entretenimento contemporâneos: abolindo todo o enredo do romance e tomando como base apenas o pequeno trecho onde as origens de Nemo são narradas, cria uma história pregressa, um *prequel* da história original. Pois não fica claro, ao final da película, se Dakkar de fato morreu. Pode-se especular sua futura ressurreição como Capitão Nemo, que rompe com a humanidade e passa a habitar as profundezas dos mares, aliás como acontece de fato na história de Verne.

O interesse pela ficção científica do século XIX perdurou no cinema da década de 1950. Após roteirizar o seu próprio livro em *Things to Come*, dirigido por William Cameron Menzies em 1936, e ver toda uma série produzida pela Universal nas décadas de 30 e 40 a partir de *The Invisible Man*, H.G. Wells retorna às telas em 1953, com *The War of the Worlds*, dirigido por Byron Haskin e

produzida por George Pal, em versão modernizada, ambientada na própria época de sua produção para aproveitar o clima de paranoia induzido pela Guerra Fria, responsável por uma série de filmes sobre invasões alienígenas. Mas um ano depois Hollywood redescobriria a Era Vitoriana do romance científico em seu contexto próprio, ainda que não isento, obviamente, de um olhar contemporâneo. Esta redescoberta terá como marco inicial o filme que é considerado uma das melhores versões para o cinema de uma obra de Júlio Verne e a melhor versão de *Vinte mil léguas submarinas* já filmada. A partir da realização deste filme, a representação cinematográfica do passado vitoriano e eduardiano idealizada por determinada leitura do *scientific romance* e da *voyage extraordinaire* vai tornar-se praticamente um subgênero no cinema. De 1954 a 1978, podemos observar um fluxo constante de filmes com temática verniana e wellsiana, ou mesmo de filmes que evocam o contexto histórico, científico e tecnológico em que estas obras foram gestadas. Trata-se de um fenômeno na história do cinema que ainda não chamou a atenção dos estudiosos, com exceção de um ou outro comentário esporádico, normalmente sobre este ou aquele filme, mas que não comporta uma visão global do problema e nem abarca a totalidade do fenômeno. É justamente neste fluxo de filmes que sugerimos encontrar as origens do *steampunk*.

O que existe em comum entre todos estes filmes, para além dos períodos históricos enfocados e para além dos gêneros nos quais eles são comumente classificados, como comédia, aventura, fantasia ou FC, é a presença daquilo que Arthur B. Evans chama de “utopia veicular”. Segundo Evans, ao contrário da maioria das utopias e distopias criadas pelos escritores de ficção especulativa,

que, de um modo ou de outro, prestam tributo à tradição iniciada por Sir Thomas More em 1518, as verdadeiras utopias presentes nos romances de Júlio Verne são utopias móveis, “veiculares”, ainda que alguns traços das utopias tradicionais possam ser encontrados em determinadas histórias.

Um importante novo paradigma na história da especulação utópica nasceu no século 19, na Europa, durante este período de mudança social dramática que hoje chamamos de Revolução Industrial. Este novo paradigma utópico era o conceito de mobilidade ilimitada. Na França, como as ferrovias continuaram a se multiplicar por toda a área rural e navios a vapor cruzavam os mares em direção a portos cada vez mais distantes, o foco utópico da burguesia francesa do Segundo Império e da Terceira República rapidamente começou a mudar com os tempos. A tradicional utopia do “lugar nenhum” foi logo substituída por um potencial “em qualquer lugar”, o cenário pastoral pelo industrial; a ética pessoal pelo expansionismo competitivo; e, talvez tão importante, os *fins* utópicos pelos *meios* utópicos. A melhoria dos meios de transporte tornou-se um corolário a priori para todo o “Progresso” real. O maior sonho? Veículos que poderiam maximizar a velocidade (maximizando assim o comércio, lucro e lazer), minimizando o tempo desperdiçado no trânsito; veículos que poderiam aumentar o conforto pessoal, eliminando o tédio; veículos que poderiam exalar poder, eficiência e praticidade e ainda permanecerem elegantes para os olhos e calmantes para os sentidos; veículos que poderiam “ir onde nenhum homem jamais esteve”, proporcionando um antídoto caseiro ao contínuo *dépaysement* de ambientes estrangeiros. E, acima de tudo, veículos que poderiam ser a propriedade privada exclusiva

de seus proprietários que, sozinhos, decidiriam o seu destino e utilização final. Tal era o novo ideal: facilidade de circulação em um mundo em movimento. “*Mobilis in mobili*”, como o Capitão Nemo do Nautilus diria. (EVANS, 1999, p.99)

Esta passagem do “lugar nenhum” para o “qualquer lugar” é realizada pela concepção de veículos “hiperbólicos”, “máquinas de sonho”, que Evans vê como sendo as verdadeiras utopias vernianas, ainda que alguns romances descrevam formas utópicas tradicionais, como a Ilha Lincoln de *A ilha misteriosa* e Franceville de *Os 500 milhões da Begun*, ou distopias, como o Stahlstadt do mesmo livro, ou a Paris de 1961 em *Paris no século XX*. Os veículos idealizados por Verne possuem a característica de serem indevassáveis em seu aspecto exterior. Isolados do ambiente externo, são providos em seu interior de todo o conforto material e espiritual almejados pela burguesia do século XIX:

Confortavelmente isolados do exterior, esses veículos também são suntuosamente equipados no interior: luxuosa mobília vitoriana, obras de arte, sala de jantar, uma biblioteca bem abastecida, para não mencionar itens indispensáveis como serviços dedicados e uma fonte quase inesgotável de provisões para proporcionar o máximo de conforto físico, emocional e intelectual. O interior luxuoso do Nautilus de Nemo é um exemplo óbvio, como o são os mais compactos, mas igualmente confortáveis aposentos a bordo da sonda lunar de Barbicane, ou “vagão-projétil”, como o autor preferiu chamá-lo. (EVANS, 1999, p.101)

O mundo exterior, para estes privilegiados habitantes de utopias móveis, é sempre um espetáculo a que se assiste, segura e

confortavelmente, através de alguma espécie de janela que funciona como um observatório-cinematógrafo. Evans observa que “estas janelas servem para demarcar a fronteira entre o ‘nós’ e o ‘eles’, entre a segura familiaridade do conhecido e a implícita ameaça do ‘Outro’, seja ele os elementos, nativos hostis ou perigosas fauna e flora” (1999, p.102). Em *A casa a vapor*, as janelas laterais do Gigante de Aço, formidável paquiderme mecânico movido a vapor que cruza o subcontinente indiano conduzindo luxuosos vagões tripulados por ingleses, e que proporciona aos viajantes um passeio pela geografia e pela história do Raj, paisagens vislumbradas nas gravuras de Léon Benett. Podemos perceber o movimento especular provocado pela relação imagem-janela-gravura, onde o viajante dos “mundos conhecidos e desconhecidos” é o leitor. Isso mostra, e Evans não deixou de o notar, que a fixação por estruturas de “clausura e conforto” (BARTHES, 2009) é o próprio coração do projeto pedagógico de Verne e de seu editor Pierre-Jules Hetzel:

Mas se o objetivo social desta série de romances foi a transmissão de um corpo fixo de conhecimentos, o meio didático para este fim foi a viagem ficcional. E é aqui, como mencionado, que encontramos a verdadeira inovação de Verne, acrescentando uma dimensão inteiramente nova para os elementos utópicos tradicionais de clausura, autonomia e conforto: as utopias veiculares de Verne não são apenas autossuficientes e acolhedoras, elas também são extremamente móveis – transportando rapidamente seus passageiros para locais em constante mudança e proporcionando-lhes continuamente novas, exóticas paisagens para contemplar e aprender. Além disso, elas também servem na maioria das vezes como *cabinets de travail* ambulantes, suprimindo as necessidades não

só do corpo e do espírito, mas também do intelecto – fornecendo aos cientistas vernianos uma plataforma inigualável para o seu trabalho contínuo de mapear o universo e descobrir os mais profundos segredos da Natureza. (EVANS, 1999, p.105)

E por último, e não menos importante, as “máquinas de sonho” vernianas também são retratadas como “*objets d’art* tecnológicos”:

Eles atuam como trampolins fictícios para a imaginação do leitor aventurar-se não apenas em novas dimensões do espaço físico, mas também em novos padrões de apreciação estética. O dispositivo mecânico em si é visto como um objeto de Beleza, levando consigo os seus próprios critérios de forma e função: sutileza de design, precisão de movimentos, força de material, retidão de linha, amplitude de efeito, etc. A função poética destes veículos é ainda mais enfatizada pelo fato de que eles nunca são retratados como entidades econômicas (como na obra de Zola, por exemplo): eles não criam empregos, nem os substituem; eles não produzem “mais-valia”, no sentido marxista; eles não fabricam matéria-prima; eles não são comprados e vendidos. Eles servem apenas para tornar possível o impossível, o fantástico, real, e o improvável, crível. A sua principal razão de ser é criar para o leitor um espaço interior imaginário para explorar, ao lado de heróis da ficção de Verne, as fronteiras ultraperiféricas do real. (EVANS, 1999, p.106)

Vamos agora demonstrar, em nossa viagem pelas obras cinematográficas que, de 1954 a 1978, evocaram o grande momento histórico das “utopias veiculares” e foram responsáveis pela construção do universo mental dos artistas e escritores *steampunk*, o estranho fenômeno da duplicação regressiva destas utopias. Pois

se em uma primeira leitura pareceria evidente que as máquinas extraordinárias de Verne não poderiam conservar o seu caráter utópico cem anos após a sua concepção, em uma segunda leitura seria igualmente evidente que os desejos (ou ilusões) de isolamento, conforto, autonomia, mobilidade e beleza permanecem contínuos e imutáveis. E o marco inicial da atualização, no século XX, da utopia veicular verniana foi, como já dissemos, em 1954. Este ano funciona como uma espécie de máquina do tempo, onde o viajante se desloca do presente para um passado alternativo, ucrônico, passado reestruturado pela percepção tecnológica do presente. Senão, vejamos: em 21 de janeiro de 1954, o primeiro submarino movido a energia atômica, o USS *Nautilus* (SSN-571), foi batizado e lançado nas águas do rio Thames, em Connecticut; em 23 de dezembro do mesmo ano, estreou nos cinemas dos Estados Unidos uma produção dos estúdios Walt Disney, *Twenty Thousand Leagues Under the Sea*, baseada no livro homônimo de Júlio Verne, dirigida por Richard Fleischer, e que apresentava para as plateias o mais famoso *design* do *Nautilus* do Capitão Nemo, uma releitura retrofuturista da ideia original de Verne e Alphonse de Neuville. Esta imagem, obra do artista Harper Goff, permanece indelevelmente impressa na memória coletiva, ao ponto do crítico Brian Taves declarar que nos dias de hoje, “a leitura de todo entusiasta de Verne das obras originais é obrigada a estar interligada com a visão dos filmes. O ‘texto’ verniano não é mais simplesmente os seus romances, mas o acúmulo de impressões adquiridas através de várias versões nas artes do espetáculo” (TAVES, 1996, p.205 – grifo nosso).

Goff era um talentoso desenhista de produção que já havia trabalhado para a Warner Brothers em vários filmes importantes

da história do cinema, como *Midsummer's Nights Dream* de Max Reinhardt; *Captain Blood*, *The Charge of the Light Brigade* e *Casablanca*, todos dirigidos por Michael Curtiz; *Sergeant York*, de Howard Hawks, entre outros. Em 1952, tendo abandonado o estúdio desde o final da década de 1940 para trabalhar como *freelancer* e como ilustrador de periódicos, o acaso fez com que ele encontrasse Walt Disney em uma loja de ferromodelismo em Londres. Sendo um grande admirador do trabalho de Goff, Disney convidou-o para trabalhar no projeto da Disneylândia, e mais tarde incumbiu-o da tarefa de assistir alguns filmes feitos no laboratório marinho do Instituto de Tecnologia da Califórnia para a série de documentários sobre a vida selvagem, que Disney então produzia. Enquanto desenhava *storyboards* a partir dos filmes, Goff começou a esboçar cenas inspiradas pelas memórias de suas leituras do livro de Júlio Verne na infância e do filme de 1916, assistido aos seis anos de idade. Disney viu os esboços e foi o bastante para reacender uma velha ideia: filmar *Twenty Thousands Leagues Under the Sea*. Seria a primeira produção americana em *live-action* dos estúdios Disney⁵, uma superprodução em Technicolor e CinemaScope, com James Mason interpretando o Capitão Nemo e Kirk Douglas como Ned Land.

O primeiro problema enfrentado pela produção foi a construção do roteiro a partir do romance. O diretor Richard Fleischer estava consciente de que a problemática tradução norte-americana, resumida e simplificada, não continha uma

5 Disney já havia produzido alguns filmes históricos em *live-action* de baixo orçamento na Inglaterra. O primeiro foi *Treasure Island*, de 1950, baseado em Stevenson. Em seguida vieram *The Story of Robin Hood and His Merry Men* (1952), *The Sword and the Rose* e *Rob Roy: The Highland Rogue* (1953).

história concreta, apenas uma série de incidentes. Então, ele e o roteirista Earl Fenton tiveram de fazer o que Fleischer chamou de “trabalho de detetive” para preencher as lacunas, principalmente em relação ao caráter de Nemo. Duas modificações significativas foram feitas: o anarquista revolucionário de origem nobre que rompe todos os laços com a humanidade da história de Verne foi transformado, em primeiro lugar, em um pacifista, ansioso por dividir seus segredos e conhecimentos com o resto da humanidade, caso esta renuncie as suas inclinações guerreiras e opressivas. A década de 1950 vivia sob o terror de uma nova guerra com armas nucleares, e o fantasma do fim dos tempos assombrava as mentes do público e dos artistas que se dedicavam à ficção especulativa. Em segundo lugar, Nemo é um justiceiro que, tendo sido ele mesmo um escravo no passado, luta com todas as suas forças contra a prática do tráfico de escravos.

O segundo problema enfrentado na adaptação do livro foi a transformação de um romance científico de propósitos educativos em algo que mantivesse o interesse da plateia ao longo da projeção. “No romance, Aronnax, Conseil e Ned simplesmente agem como observadores”, explicava Fleischer. “Você não pode fazer isso por muito tempo no cinema”. Então Fenton chegou à conclusão de que o filme deveria ser sobre o clássico tema da fuga da prisão, em si mesmo um subgênero cinematográfico. Aronnax deseja permanecer para conhecer cada vez mais as maravilhas do oceano e os segredos de Nemo; Conseil e Ned Land querem fugir do *Nautilus*, e passam todo o tempo de duração do filme criando estratégias e planos de fuga. Três incidentes no romance, considerados pelo diretor e pelo roteirista como “os mais memoráveis”, foram aproveitados: o

funeral submarino, o ataque dos canibais de Papua e o combate contra a lula gigante. Tendo por estabelecido o fato de que, graças às traduções medíocres, a maioria do público nunca havia lido o romance original com a devida atenção, Fleischer e Fenton apostaram na aceitação da história que estava sendo proposta. E de fato, como ressalta Fleischer, “a história que é hoje conhecida pela maioria dos jovens é aquela que inventamos para a tela” (FRAZIER; HATHORNE, 1984, s/p).

Mas havia ainda um terceiro desafio, e este é fundamental para entendermos a natureza da ficção retrofuturista como um todo, e do *steampunk* em particular. Fleischer assim o resume:

Tivemos que modernizar a história, a fim de criar uma sensação de coisas futuras. O desafio da nossa história era manter a sensação de ficção científica em algo que já não era mais ficção científica. Tivemos de pegar um objeto familiar – o submarino – e torná-lo um objeto de espanto e fantasia. Nosso objetivo foi colocar o público em uma posição de nunca ter visto ou ouvido falar de um submarino antes, e conduzi-lo através das maravilhas deste artefato pela primeira vez. (FRAZIER; HATHORNE, 1984, s/p)

Nenhuma descrição da literatura retrofuturista e ucrônica, da qual o *steampunk* faz parte, poderia ser mais precisa: devolver para a ficção científica o que já não é mais ficção científica; tornar o familiar, fantástico e espantoso; o conhecido, desconhecido. O que nos leva diretamente à concepção do *design* do submarino. Além de ser movido a energia atômica, como o seu homônimo da marinha americana, de modo a atualizar o caráter premonitório ou “visão profética” do romance, o *Nautilus* de Harper Goff foi modificado em

relação ao modelo original a partir de suas próprias características, tal como descritas no livro de Verne:

Goff acreditava que a história de Verne, sem as maravilhas mecânicas do submarino, teria sido simplesmente outro conto padrão de aventuras. Embora a história tenha sido criada em meados do século XIX, o Nautilus tinha que fazer coisas que eram impossíveis mesmo para o submarino moderno. Por exemplo, ele tinha que arremeter contra navios a uma velocidade tremenda, sem sofrer danos irreparáveis em seu casco. Portanto, tinha que ser extremamente pouco convencional em termos de design e operação.

O primeiro desafio de Goff foi projetar um submarino que tivesse a aparência de um monstro marinho. Lembra Goff: “O livro diz que o Nautilus foi confundido pelos observadores com um monstro marinho aterrorizante. Eu sempre pensei que os temíveis tubarões e crocodilos pareciam bastante mortais dentro da água, então eu baseei o meu projeto em suas características físicas. O corpo aerodinâmico do submarino, barbatana dorsal e cauda proeminente simulavam os traços do tubarão. Os pesados padrões de rebite sobre as placas de superfície representavam a pele áspera do crocodilo, enquanto as janelas frontais e os holofotes na parte superior representavam seus olhos ameaçadores. (FRAZIER; HATHORNE, 1984, s/p)

Goff e Disney tiveram o seu momento de discordância. Com as ilustrações de Riou e Neuville em mente, Disney mostrou a Goff um tubo de alumínio para charutos, dizendo ser este o modelo de *Nautilus* que tinha em mente. Disney queria um visual futurista. Goff discordou, enumerando uma série de argumentos, desde as

rudes condições em que Nemo teria construído o submarino em sua base secreta, até o padrão de chapas de aço rebitadas utilizado na construção naval da época. Uma importante mudança que os roteiristas fizeram na história pregressa de Nemo era o fato do submarino ter sido construído a partir de sobras e destroços resgatados de navios naufragados. Isso impossibilitaria a fabricação de um objeto fusiforme, de superfície lisa, conforme a concepção de Disney, além de não oferecer nenhum estímulo visual para as plateias. Goff não cedeu e sua concepção acabou prevalecendo. E ele estava certo. Retomando o conceito de Evans, a ameaçadora indevassabilidade do *Nautilus* de Goff permite o perfeito isolamento e mobilidade ao cidadão da utopia veicular, que encontra em seu interior o espaço ideal para exercer sua autonomia e seu gosto pela beleza. Goff compreendeu que, ao tornar a aparência do *Nautilus* mais terrível, seu interior, por contraste, deveria ser ainda mais suntuoso do que sugerem as descrições de Verne e as gravuras de Riou e Neuville. Persuadido de que nada seria tão atraente quanto “a combinação de ferro áspero e elegantes objetos de luxo”, Goff projetou o interior do *Nautilus* como uma combinação entre máquinas futuristas acionadas por meio de pistões e um elegante mobiliário estilo império, que se adequava à estrutura tubular de ferro que o circundava.

Em Verne, Nemo é um homem rico. As partes que constituem seu submarino são encomendadas separadamente nas melhores indústrias do mundo, e montadas em sua base secreta, que ao término do trabalho é destruída. As obras de arte, os livros e o órgão de tubos que adornam o grande salão do submarino foram comprados e colecionados nos dias opulentos de sua vida terrestre.

O Nemo de Fleischer e Fenton é um ex-escravo que constrói a sua utopia veicular com restos e destroços coletados de naufrágios, inclusive os livros, as obras de arte e o órgão de tubos. O *Nautilus*, como toda utopia veicular verniana, é uma obra de arte em si mesma. Mas o *Nautilus* de Harper Goff vai mais além: seja em sua forma externa, terrível, ameaçadora, de uma beleza apavorante, seja pelo ecletismo dos elementos que compõe a sua forma interna, é uma obra de arte moderna. O *Nautilus* de Goff/Nemo é um produto de bricolagem, de um *do-it-yourself*, de uma “estética do lixo”, como diria Andy Warhol. Em outras palavras, mais do que somente uma estética *punk*, é uma verdadeira estética *steampunk*.

O sucesso do filme serviu não apenas para atualizar e perpetuar o imaginário relacionado à Verne para as plateias da Era Atômica, um público que tinha a sua disposição uma literatura e uma cinematografia de ficção científica em franco desenvolvimento, graças aos esforços pioneiros de Hetzel, e Hugo Gernsback. Serviu também para catapultar toda uma série de filmes que lançavam um olhar retroativo para a grande época das utopias veiculares. Apreciemos panoramicamente este mosaico.

Em 1956, Michael Todd produz *Around the World in Eighty Days*, dirigido por Michael Anderson, filmado em Todd-AO, sistema *widescreen* que concorria com o CinemaScope. O filme, transpondo para as telas a estrutura da *féerie* parisiense e da *musical extravaganza* americana, estilos de espetáculo teatral para os quais o romance de Verne já havia sido anteriormente adaptado, é uma espécie de apoteose das utopias veiculares, onde Phileas Fogg, apenas para ganhar uma aposta, investe toda a sua fortuna para exercer plenamente os seus ideais de conforto, autonomia,

isolamento, mobilidade e beleza. Um dos grandes achados do filme é a conexão que, em sua ouverture, é feita entre o passado e o futuro do cinema: o filme inicia-se com *La Voyage dans la Lune*, de Méliès, que surge diminuto em seu aspecto de filmagem 1.33:1 na imensidão de uma sala de cinema equipada com tela *widescreen*, para em seguida, através de um efeito de montagem, conectar a cena da viagem espacial com imagens reais feitas por satélite, momento em que a janela de projeção se abre para o espetacular 2.20:1 do sistema Todd-AO.

Em 1958, Byron Haskin dirige *From Earth to the Moon*, retratando o “vagão-projétil”, funcional por fora, elegante por dentro. Assim como no caso de *Twenty Leagues Under the Sea*, o enredo original foi modificado para explorar as ânsias da Era Atômica: Impey Barbicane inventa uma nova fonte de energia, a qual chama de Power X, no intuito de fabricar novas e poderosas armas de guerra. A viagem à Lua, neste contexto, é apenas um teste para suas reais motivações.

No mesmo ano, o cineasta tcheco Karel Zeman realizará uma das grandes homenagens cinematográficas tanto ao universo de Júlio Verne quanto ao de Georges Méliès: *Vynález zkázy*, ou *The Deadly Invention*, ou ainda *The Fabulous World of Jules Verne*. Trata-se de uma adaptação de *Face au Drapeau*, com elementos de *Vingt milles* e *Robur*. Um dos marcos do sempre notável cinema de animação tcheco, este filme é uma criativa colagem das mais variadas técnicas, antigas e modernas, para reproduzir o *sense of wonder* que caracterizava a era do romance científico. Nas palavras de Pauline Kael,

O filme cria a atmosfera dos livros de Júlio Verne, que está associada na mente dos leitores com as gravuras de Bennet e Riou; foi concebido para se parecer com este mundo-que-nunca-foi ganhando vida, e Zeman preserva a antiga característica de faz de conta pelo uso inteligente de fracas linhas horizontais sobre algumas das imagens. Ele sustenta o tom vitoriano, com o seu prazer na magia da ciência, que faz Verne parecer tão ludicamente arcaico. (1991, p.179)

Zeman recupera para o cinema o universo das ilustrações das *Voyages Extraordinaires*, dando prosseguimento ao que já havia sido iniciado por Méliès e por Eduard Pentslin. Ele ainda voltaria ao universo de Verne em mais três filmes. *Baron Prášil*, de 1961, ou *The Fabulous Baron Munchausen*, onde as técnicas anteriormente empregadas são ainda mais depuradas, adicionando com maestria o uso da cor e tendo Gustave Doré como principal referência visual, além do uso de extravagante transficcionalidade, método comum na estética *steampunk*, para estruturar o roteiro: um astronauta desembarca na Lua e descobre os destroços do “vagão-projêtil” verniano. Na Lua, ele encontra-se com o Barão de Munchausen, Cyrano de Bergerac e os três astronautas do romance de Verne. O filme seguinte, de 1967, é *Ukradená vzducholod*, ou *The Stolen Airship*, livremente baseado em *Deux ans de vacances* e *L'Île Mystérieuse*. E por último, *Na kometě*, ou *On the Comet*, de 1970, baseado em *Hector Servadac*.

Voltando na cronologia, após esse apanhado da obra verniana de Karel Zeman, em 1959 foi produzido o filme *Journey to the Center of the Earth*; em 1960, aquele que pode ser considerado outro marco na atualização das utopias veiculares, ainda que

desta vez não se trate de Júlio Verne: *The Time Machine*, dirigido por George Pal, que já havia visitado o universo de H.G. Wells como produtor de *The War of the Worlds* em 1953. Ao contrário do filme anterior, Pal não transpôs a história original para o século XX. Realizou um filme de época (pelo menos no início, antes do protagonista iniciar sua viagem temporal), com preocupações diferentes das que mobilizaram a equipe de *Twenty Thousands Leagues Under the Sea*. Ao contrário de um submarino, uma máquina do tempo permanece, e talvez sempre permaneça, um artefato do reino da ficção científica. George Pal rememorou a questão pragmaticamente:

Nós modernizamos *The War of the Worlds* porque os discos voadores eram um lugar-comum naquela época. Em *The Time Machine* não o fizemos porque tivemos um problema diferente. Ali o problema era convencer o público de que a máquina do tempo era real. Então nós a colocamos no passado, na virada do século, e mostramos incidentes que o público sabia que haviam acontecido, como as mudanças na moda feminina, a Primeira Guerra Mundial, a Segunda Guerra Mundial, etc. Até este ponto as pessoas acreditavam, então prosseguiram acreditando que havia coisas no futuro como pequenas pessoas loiras na superfície e monstros albinos abaixo.

(http://colemanzone.com/Time_Machine_Project/pal_Time%20Machine.htm)

O *design* da Máquina, obra do próprio Pal e do diretor de arte William Ferrari, se tornou outro ícone cinematográfico, talvez não tão influente quanto o *Nautilus* de Harper Goff, mas igualmente memorável, com sua elegância vitoriana e um certo charme

antiquado. A construção do modelo também seguiu os padrões da “estética do lixo”, do *do-it-yourself*: uma cadeira de barbeiro Berninghaus do fim do século XIX foi adaptada dentro de uma estrutura metálica que lembrava um trenó puxado por cavalos, reminiscência de infância de Pal. No prefácio à sua tradução de *The Time Machine*, Bráulio Tavares explica a diferença entre a Máquina de Wells e os veículos de Verne:

A máquina de Wells, contudo, é de uma natureza literária diferente do submarino do Capitão Nemo ou do balão do dr. Ferguson. Sua descrição lembra menos um veículo do que um objeto decorativo ou artístico, como uma caixinha de música ou um ovo Fabergé. A adaptação cinematográfica de George Pal (1960) recriou essa máquina (com design de William Ferrari) transformando-a numa espécie de trenó metálico, com um painel de controle, um assento e, num detalhe ausente do livro, um enorme disco rotatório por trás do assento, disco que se põe a girar quando a máquina é acionada. É um dos mais belos artefatos do cinema *steampunk* e reforça o sentido *art nouveau*, ornamental e puramente estético do engenho imaginado por Wells. Não é um maquinismo utilitário, é uma obra de arte com peças mecânicas. (TAVARES *Apud* WELLS, 2010, p.8-9)

Talvez a Máquina do Tempo deva ser melhor classificada como uma “distopia veicular”. Sua mobilidade é limitada àquilo que Wells nos habituou a considerar como sendo o Tempo, ou seja, a quarta dimensão; ela não é confortável, não fornece autonomia e não protege o viajante de perigos externos. É apenas bela. Mas de uma beleza desconfortável, pois sua função é antecipar ao seu usuário as tragédias vindouras, o futuro desalentador.

O ano de 1961, segundo Brian Taves (1996, p.227), foi o auge das adaptações de Verne para o cinema, com cinco filmes, sem contar as produções televisivas: *Master of the World*, baseado em *Robur*, estrelado por Vincent Price, *Valley of the Dragons*, adaptação de *Hector Servadac*, *Le triomphe de Michel Strogoff*, o já mencionado *Baron Prášil* e *Mysterious Island*, mais uma versão do romance, desta vez bastante infiel, mas acrescida de estranhas e fantásticas criaturas concebidas pelo mestre da animação *stop-motion* Ray Harryhausen. Um detalhe interessante é o design do *Nautilus* neste filme, explicitamente influenciado por Harper Goff.

Em 1962, mais duas adaptações vernianas: *Five Weeks in a Balloon*, e o retorno dos estúdios Disney a Júlio Verne: *In Search of the Castaways*, baseado em *Os filhos do capitão Grant*. O primeiro segue a tradição verniana das utopias veiculares, mostrando ao público um estilizado balão de listras brancas e vermelhas, que sustenta uma gôndola estilo império cuja proa é adornada com a cabeça de um unicórnio. Se o filme não é memorável, a imagem deste balão permaneceu.

Em 1964, uma adaptação de H.G. Wells retorna às telas com *First Men in the Moon*, novamente com Ray Harryhausen à frente dos efeitos especiais. O design da espaçonave esférica revestida de chapas de um metal antigravitacional chamado “cavorita”, que permite a ascensão à Lua, evoca o *Nautilus* de Goff com seu padrão de aço rebitado. Seu interior, apesar de compacto, é elegante e acolchoado. Um fino artefato vitoriano.

Dois filmes de 1965, duas comédias, uma produção britânica e uma produção americana, evocaram o fim da era em que os romances

científicos foram gestados, embora não tenham se baseado em nenhum deles. Estrearam nos cinemas quase simultaneamente: *Those Magnificent Men in Their Flying Machines or How I Flew from London to Paris in 25 hours and 11 minutes*, dirigido por Ken Annakin, e *The Great Race*, de Blake Edwards. Após a realização de quatorze filmes em dez anos, cujo ponto de convergência é a evocação das maravilhas tecnológicas tal como foram imaginadas e descritas nos romances científicos e nas viagens extraordinárias, é impossível não olhar hoje para estas comédias sem incluí-las no mesmo fenômeno. Ambas são impressionantes e apoteóticas representações dos primórdios da Era das Máquinas: *The Great Race*, com suas intermináveis sucessões de balões, dirigíveis, foguetes, automóveis, aeroplanos, locomotivas e submarinos, procura emular as antigas comédias de Mack Sennet da era silenciosa para contar a história de uma corrida automobilística de Nova York à Paris (inspirada em uma famosa competição que ocorreu em 1908 e que seguiu o mesmo trajeto), onde os competidores tentam suplantar um ao outro por meio de trapaças e curiosos dispositivos mecânicos. *Those Magnificent Men*, ambientada em 1910, também retrata uma corrida, mas uma corrida de aeroplanos entre Londres e Paris. Vinte réplicas de biplanos, triplanos e monoplanos foram construídas, sendo que seis podiam voar. O filme é estruturado de forma semelhante a *Around the World in Eighty Days*: foi também filmado em Todd-AO e em sua *ouverture* apresenta velhos filmes silenciosos que documentavam as primeiras e canhestras tentativas de fazer um aeroplano voar. Ambos os filmes possuem hoje o status de *cult*, apesar de *The Great Race* não ter sido um sucesso na época, ao contrário de *Those Magnificent Men*, cujo sucesso gerou em 1967

uma adaptação cômica de *De la Terre à la Lune*, Jules Verne's *Rocket to the Moon*, também conhecido como *Those Fantastic Flying Fools*. O próprio Ken Annakin filmou em 1969 uma sequência de seu filme, *Monte Carlo or Bust!* ou *Those Daring Young Men in Their Jaunty Jalopies*, desta vez inspirado no histórico rally de Monte Carlo que aconteceu em 1911.

Neste meio tempo, filmes como *Chitty Chitty Bang Bang*, *The Lost Continent* (1968) e *Captain Nemo and the Underwater City* (1969) eram produzidos. Em 1970 Billy Wilder dirige sua brilhante ficção contrafactual envolvendo o detetive criado por Conan Doyle, *The Private Life of Sherlock Holmes*, onde espiões do Kaiser Guilherme II tentam roubar um submarino experimental da marinha britânica no Lago Ness. Finalmente, entre 1975 e 1977, o diretor Kevin Connor adapta três histórias fantásticas de Edgar Rice Burroughs, sendo que a segunda, *At the Earth's Core*, apresentava a Toupeira de Ferro, veículo metálico sobre esteiras com a parte frontal em forma de perfuradora, brutal por fora, elegante e sofisticado em seu interior, e no qual os protagonistas descem ao centro da Terra para encontrar o reino de Pellucidar.

Esta amostra, um tanto exaustiva, e provavelmente incompleta, é suficiente para mostrar que, a partir do marco inicial representado pelo *Nautilus* de Harper Goff em 1954, durante vinte e três anos a indústria cinematográfica explorou continuamente as imagens produzidas pelos escritores de fantasia e ficção científica de fins do século XIX e início do século XX, Júlio Verne à frente. Estes filmes eram constantemente exibidos nos canais de televisão e povoaram a imaginação de milhares de pessoas. Quando, em fins da década de 1960 e início da década de 1970, começaram a ser publicados

os primeiros romances que, mais tarde, viriam a ser considerados como proto-*steampunk*, já existia um substancial *corpus* fílmico evocativo das primeiras eras da ficção científica. Em 1979, quando K.W. Jeter publica o livro que, em conjunto com os romances de James Blaylock e Tim Powers, daria início ao subgênero *steampunk* propriamente dito, Nicholas Meyer produz o filme *Time After Time*, onde H.G. Wells é representado como o inventor da máquina do tempo e empreende uma viagem para o futuro (1979) para caçar Jack, o Estripador⁶.

As imagens produzidas pelas *Voyages Extraordinaires* e pelos *scientific romances* se replicaram e se perpetuaram, num movimento contínuo que passa pelo teatro e pela ópera, e são inseparáveis do cinema desde o seu surgimento, em mais de cem anos de releituras. Parece evidente que, quando K.W. Jeter escreveu sua famosa carta à revista *Locus*, em que ele, jocosamente, cunhou o termo *steampunk* para designar aquilo que ele então chamou de “fantasias vitorianas”, e que, segundo ele, seriam a “próxima grande tendência”, ele talvez não estivesse consciente de que estava apenas dando o próximo passo.

REFERÊNCIAS

- ANGELIER, François (2012). *Album Jules Verne*. Paris: Gallimard.
- BARTHES, Roland (2009). *Mitologias*. Rio de Janeiro: Difel. p.81-84 In http://colemanzone.com/Time_Machine_Project/project.htm
- EVANS, Arthur B (1999). “The Vehicular Utopias of Jules Verne”. In: SLUSSER, G.; ALKON, P.K.; GAILLARD, R.; e CHATELAIN, D. (Orgs.). *Transformations of Utopia: Changing Views of the Perfect Society*. Nova York: AMS Press. p.99-108.

⁶ Meyer já havia escrito um romance onde Sherlock Holmes encontrava-se com Sigmund Freud, e que também foi filmado em 1976: *The Seven-Per-Cent-Solution*.

FRAZIER, Joel; HATHORNE, Harry (1984). "20.000 Leagues Under the Sea". In *Cinefantastique*. 14(3), 32-52.

HANTKE, Steffen (1999). "Diference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk". In: *Extrapolation: A Journal of Science Fiction and Fantasy*, 40(3), 244-254.

KAEL, Pauline (1991). "The Deadly Invention". In: *5001 Nights at the Movies*. New York: Henry Holt and Company. p.179.

KOVÁCS, Katherine Singer (1976). "Méliès and the 'féerie'". In: *Cinema Journal* vol.16 n.1, University of Texas Press. p.1-13.

LO DUCA, Joseph-Marie (1952). "Georges Méliès, père du cinéma, fils de Jules Verne". In: *Cahiers du Cinema*, n. 10. Paris: Les Editions de L'Etoile. p.52-53.

MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin (1999). *The League of Extraordinary Gentlemen*, n.1-6. La Jolla, America's Best Comics.

NICHOLS, Peter. "Steampunk". In <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>. Acesso em 28.Dez.2017.

PERSCHON, Mike Dieter (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Edmonton: University of Alberta.

PUISIEUX, Héléne (1984). "Un voyage a travers l'histoire: une lecture sociale des films de Méliès". In: *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*. Paris: Klincksieck. p.25.

TAVARES, Bráulio (2010). "Prefácio". In: WELLS, H.G. *A máquina do tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva. p.7-13.

TAVES, Brian (1996). "Hollywood's Jules Verne". In: TAVES, Brian; MICHALUK, Stephen. *The Jules Verne Encyclopedia*. Methuen. Scarecrow Press. p.227.

TELOTTE, J.P. (2009). "Film, 1895-1950". In: BOULD, M.; BUTLER, A. M.; ROBERTS, A.; VINT, S. (Eds). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Abingdon. p.42-51.

_____ (2004). *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press. p.24.

TOULET, Emmanuelle (1988). *O cinema, invenção do século*. Objetiva. p.13; 61-62.

VANDERMEER, Jeff; CHAMBERS, S.J. (2011). *The Steampunk Bible*. Nova York: Abrams Image. p.48.

10

**A QUEDA DAS CASAS DE EDGAR ALLAN POE
E DE ROGER CORMAN NA LITERATURA E NO
CINEMA B-SIDE**

Auricélio Soares Fernandes (UEPB)
Luiz Antonio Mousinho Magalhães (UEPB)

*Recebido em 11 fev 2018.
Aprovado em 15 mai 2018.*

Auricélio Soares Fernandes é Doutorando em Letras pelo programa de Pós-graduação em Letras – UFPB. Professor de Literatura em Língua Inglesa e Literatura Comparada na UEPB, Campus IV, Guarabira – PB. Dentre as produções mais significativas, estão: *Os discursos alegóricos da morte vermelha em Edgar Allan Poe*; *Penny Dreadful – um pastiche gótico e Tematizando o fantástico nos “Metzengersteins” de Edgar Allan Poe e Roger Vadim*. Interesse de pesquisa na área de Literaturas Estrangeiras Modernas, Estudos Comparados, com ênfase em Literatura e Cinema, Literatura, Televisão e outras mídias, As variações do Gótico na cultura, O Romantismo, A literatura da Era Vitoriana, Oscar Wilde e Edgar Allan Poe. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2733282184152767>. E-mail: auriceliosoaesfernandes@gmail.com

Luiz Antonio Mousinho Magalhães é Doutor em Teoria e História Literária pela Unicamp (2003). Bolsista de produtividade em pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico e professor adjunto IV da UFPB. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Estética da Narrativa Audiovisual, atuando principalmente nos seguintes

temas: cinema, ficção e sociedade, teoria da narrativa, da ficção, da comunicação e da interdisciplinaridade. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0046517404942505>. E-mail: lmousinho@yahoo.com.br

Resumo: Esse artigo tem como objetivo discutir a adaptação fílmica *A queda da casa de Usher* (1960), do diretor e produtor americano Roger Corman, baseada no conto homônimo de Edgar Allan Poe, publicado em 1835, focando principalmente em considerações sobre a ambientação gótica, a *mise-en-scène* e outros elementos estéticos do denominado estilo cormanesco. Esse estudo é proveniente da pesquisa de mestrado, concluída em 2014, na qual discorremos sobre as adaptações cinematográficas de Roger Corman, surgidas a partir de produções independentes, à parte dos padrões comerciais de Hollywood. Para embasar teoricamente o referido artigo, recorreremos a textos de Carlos (2013), Aumont e Marie (2006), Hutcheon (2006), Stam (2006), Martin (2005), Brito (1995), que apresentam concepções sobre o discurso cinematográfico e sobre o fenômeno de adaptação.

Palavras-chave: Roger Corman; *A queda da casa de Usher*; Adaptação Fílmica; Ambientação.

Abstract: This article aims at analyzing the filmic adaptation *The fall of the house of Usher* (1960) by the American director and producer Roger Corman, which is based on Edgar Allan Poe's homonym short story, published in 1835, focusing mainly on gothic setting, *mise-en-scène* and other aesthetic features of the so-called cormanescue style. This study comes from the master's dissertation, completed in 2014, in which we researched about Roger Corman's filmic adaptations from independent productions out from Hollywood commercial standards. In order to base this article theoretically, we have turned to texts by Carlos (2013), Aumont and Marie (2006), Hutcheon

(2006), Stam (2006), Martin (2005) Brito (1995) and others who discuss about filmic discourse and on the phenomenon of adaptation as well.

Keywords: Roger Corman; *The fall of the house of Usher*; Filmic adaptation; Setting.

A PERMANÊNCIA DE EDGAR ALLAN POE NA CULTURA POPULAR

A influência de Edgar Allan Poe é um fenômeno na cultura de massa contemporânea. Inúmeras canções, personagens, livros gráficos, HQ's, seriados e, principalmente, filmes se inspiram na obra e no personagem do escritor ultrarromântico americano no século XX, ainda nos primórdios do cinema. Nesse contexto, esse artigo tem o objetivo de discutir a adaptação fílmica *A queda da casa de Usher* (1960), do diretor e produtor americano Roger Corman, baseada no conto homônimo de Edgar Allan Poe, focando principalmente nas relações de sentido da ambientação em ambos, conto e filme homônimos.

Em seus escritos, Corman revela que seus filmes, em específico os do “Ciclo Poe”, tentam retratar personagens de um ponto de vista mais psicológico, acrescentando uma relação íntima entre os personagens e o ambiente em que se encontram, uma vez que o espaço narrativo torna-se parte da própria consciência do(s) personagem(s), como ocorre com Roderick Usher. Tais características tornaram Corman aclamado pela sua estética cinematográfica: “o cormanesco”, que investe na relação entre horror-terror e na ambientação da narrativa fílmica. Apoiar-nos-emos nas contribuições de Carlos (2013), Aumont e Marie (2006), Hutcheon (2006), Stam (2006), Martin (2005), Brito (1995) e outros, para discutir concepções sobre o discurso cinematográfico, o fenômeno de adaptação e, por fim, a questão do cormanesco.

Desde a tradução de sua literatura pelos poetas simbolistas franceses, no século XIX, Edgar Allan Poe tem estado cada vez mais presente na cultura popular contemporânea. “O fato das histórias de Poe circularem tanto na cultura popular quanto na cultura erudita [...] e a presença do fantástico em suas obras [...] podem ajudar a compreender o fenômeno de Poe na cultura popular” (NIEMEYER, 2004, p.222). Nesse contexto, o autor americano é referenciado em marcas de bebidas com o seu nome, no time de futebol americano Ravens, da cidade de Baltimore e vencedor do título da Liga Nacional de Futebol Americano de 2013 (sigla original NFL – *National Football League*), em óperas como *La chute de la maison Usher*, do compositor francês Claude Debussy, baseada no conto *A queda da casa de Usher* e em séries de TV relacionadas à sua vida e obra, como *The Following* e *Contos do Edgar*.

Mas a maior influência de Poe se dá no cinema, como aponta Niemeyer (2004):

Desde quase a primeira década do século XX, os diretores têm recorrido a Poe em busca de inspiração, adaptando suas obras com maior ou menor fidelidade, e incorporando aspectos de sua vida ou lenda biográfica em suas histórias. [...] No mundo do cinema, Poe é provavelmente mais bem conhecido através das obras do ator americano Vincent Price. [...] Price ainda parece intimamente ligado a Poe e aos filmes, e de fato, a Poe e à cultura popular, talvez mais do que qualquer outra pessoa. De 1960 a 1970 Price atuou em 11 filmes baseados na obra de Poe, que foram produzidos pela American International Pictures e dirigidos, em sua maior parte, por Roger Corman. (p.217)¹

1 Todas as traduções em língua estrangeira no decorrer desse trabalho foram feitas pelos autores.

Embora Edgar Allan Poe não tenha tido, em vida, tanto êxito financeiro e reconhecimento popular como escritor, poeta e personalidade, hoje sua obra tem se tornado cada vez mais presente na cultura de massa, principalmente no cinema. O primeiro filme relacionado com sua obra conta mais de 100 anos e, desde então, mais de 150 outros filmes têm sido adaptados ou baseados na estética sombria de sua literatura, confirmando a sua permanência, no século XXI, em adaptações de grandes produções cinematográficas de Hollywood. Desde os primórdios do cinema, os contos e os personagens do escritor Poe têm sido levados às telas. Desde 1908, quando a arte do cinema ainda se estabelecia, a figura do poeta romântico, incompreendido e cuja morte tem sido um mistério até hoje, tem influenciado o cinema de vários gêneros (NEYMEYER, 2004; SMITH, 1999).

O GÓTICO NO CINEMA, ROGER CORMAN E OS *B-SIDE MOVIES*

No cinema, o gótico manifestou estilos temáticos através do movimento expressionista alemão, do caligarismo e, principalmente, do cinema de terror (GROOM, 2012; MARRIOT, 2004). Ainda quando o cinema se estabelecia como arte, no começo do século XX, a Alemanha tornava-se um dos principais expoentes e exportadores do cinema expressionista, que surgiu entre as décadas de 1910 e 1920, no ambiente de medo e de humilhação causados pela perda da Primeira Guerra Mundial, quando a Alemanha tentava expor ao mundo uma forma de readquirir seu poder no cenário internacional e, para isso, utilizou-se da arte cinematográfica expressionista, “aproximando os expressionistas do estilo gótico medieval, defendido [...] por Wilhelm Worringer

como a raiz da arte germânica e da sua suposta ‘tendência à abstração’ [...]” (CÁNEPA, 2006, p.59).

O Expressionismo encontrou notoriedade principalmente na pintura entre o fim do século XIX e o início do século XX, na qual o uso abundante da cor e a distorção das formas acentuavam as projeções das experiências interiores do artista. Provavelmente o mais famoso quadro do movimento seja *O grito*, do norueguês Edvard Munch, exposto pela primeira vez em 1893.

No cinema, O Caligarismo constitui a semente, o impulso inicial para a ascensão do Expressionismo como uma tendência estética mais ampla, e sua estética visual é permeada por cenários estilizados e distorcidos, fotografias em ângulos inusitados e iluminação artificial, carregadas de uma atmosfera de pesadelo.

O gabinete do Dr. Caligari (1919) tornou-se a marca registrada do cinema alemão da década de 1920 (BERGAN, 2010). Esse filme apresenta um enredo baseado em temas que remetem ao gótico, ao horror, aos pesadelos, à escuridão, à atmosfera onírica, ao perigo, às sombras, ao hipnotismo e, principalmente, à loucura, além da “representação e estimulação do medo, horror, macabro e o sinistro, dentro do contexto de um foco geral que enfatiza a razão além da razão”, como sugere Stevens (2000, p.46).

Bergan (2010, p.26) aponta que, apesar de *O gabinete do Dr. Caligari* ter sido historicamente considerado o filme pioneiro do movimento expressionista alemão, ele difere de outros filmes expressionistas devido à sua artificialidade, uma vez que “tudo transcorre dentro do estúdio, com cenários teatrais pintados em linhas e ângulos oblíquos e sem perspectiva. O tom da decoração se

estende ao figurino e à maquiagem pesada dos atores, semelhante à usada por artistas circenses”.

Os filmes estilizados e simbólicos influenciaram o cinema *noir* e as obras de terror. Ao contrário do Caligarismo, filmes expressionistas como *Nosferatu* (1922), de F.W. Murnau, usaram locações reais. O uso de sombras exageradas, iluminação de alto contraste e ângulos de câmera oblíquos buscavam um certo mal-estar, na tentativa de traduzir o estado psicológico retratado em cena. Os argumentos dos filmes muitas vezes tratavam de loucura, insanidade e traição. [...] Murnau usou a iluminação *chiaroscuro* em *Nosferatu* para estabelecer contrastes entre luz e trevas, natural e sobrenatural, racional e irracional. (BERGAN, 2010, p.26)

Obras como *M, o vampiro de Dusseldorf* (1931), *Dr. Mabuse, o jogador* (1922) e *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang; *O Inquilino* (1927) e *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock também podem ser consideradas como integrantes de ambos os movimentos, devido às suas semelhanças temáticas, técnicas e estéticas (BERGAN, 2010, p.24-27). A partir da ascensão desses dois movimentos do cinema alemão, o cinema americano foi impulsionado pelo chamado cinema de terror nos anos 1930, cuja influência dos romances góticos como *Frankenstein*, *O Médico e o Monstro* e *Drácula* tornou-se relevante em dezenas de adaptações fílmicas de Hollywood (BERGAN, 2010; BOTTING, 1996; GROOM, 2012).

O cinema de horror utiliza a violência gráfica e explora os medos e as ansiedades dos espectadores. “O horror é um dos eternos gêneros favoritos e [...] tem tradicionalmente atraído cineastas independentes e de baixo orçamento, [...] incentivando a inovação formal ausente da

maioria dos outros gêneros” (MARRIOT, 2004, p.01-02);, além disso, “tem tradicionalmente sido uma das únicas áreas no cinema em que pequenos investimentos podem render retornos extremamente elevados.” (MARRIOT, 2004, p.01-02).

A partir dos anos 1930, ascendem em Hollywood os chamados “filmes de baixo orçamento”, mais popularmente conhecidos como os “*B-side movies*”. Esse tipo de cinema emergiu também na mesma época em que o sistema de grandes produções do estúdio americano começou a se dissolver no final de 1940. Mas, a partir da década de 1950, grandes mudanças ocorreram no mercado cinematográfico americano: muitas companhias faliram e deixaram o mercado de Hollywood, facilitando assim o ingresso “de novos estúdios independentes que surgiram com o objetivo de preencher essa lacuna, trazendo com eles um estilo de cinema que era decididamente mais cru” (DAVIS, 2007, p.4). Esses filmes ganharam o nome de “*B-side movies*”, ou filmes B, e comparados às grandes produções milionárias de Hollywood, eram produzidos de forma rápida e barata. No entanto, os padrões de produção, distribuição e exibição que eles estabeleceram, abriram o caminho para os cineastas independentes nas décadas seguintes (DAVIS, 2007).

No cinema B dos Estados Unidos destacamos o cineasta americano Roger Corman, que produziu e dirigiu, de 1954 a 1990, mais de 300 filmes, a maioria deles pela American International Pictures (AIP). O próprio Corman afirma ser chamado de “O Rei dos B-sides” e “O Papa do Cinema Pop” (CORMAN, 1998). Acerca disso, o próprio ainda comenta: “Ao longo desses anos a minha empresa e eu mudamos com os tempos. Nós ainda permanecemos como uma

das principais empresas de produção e distribuição independentes nos Estados Unidos” (CORMAN, 1998, VIII).

O cineasta dirigiu e produziu filmes para a *American International Pictures*, antes de fundar a *New World Pictures*, sua própria produtora e distribuidora de filmes, tornou-se criticamente prolífico devido a sua criatividade e visão financeira na produção de filmes de baixo orçamento - a maioria de seus filmes era produzida entre cinco a dez dias e com orçamentos de 40.000 a 100.000 dólares. Seu legado no ramo de produção cinematográfica foi reconhecido desde cedo pelos críticos. Em 1964, ele se tornou o mais jovem produtor/diretor a ser homenageado na Cinemateca Francesa. Porém, o reconhecimento de Hollywood chegou muito mais tarde: ele recebeu o prêmio honorário da Academia apenas em 2009.

Supostamente pelo fato de tentar ir “contra as regras” e produzir um cinema mais alternativo e fora dos padrões estéticos de Hollywood, Corman alcançou notoriedade ainda nos anos 1960, quando a sua produção foi mais intensa. Nessa década, o cineasta foi um importante nome na culminância de projetos culturais e ideológicos alternativos que criticavam o moralismo rígido da sociedade desde os anos 1950, principalmente quando o *American dream* não conseguia mais empolgar os jovens americanos. Na literatura da geração *beat*, o idealismo de liberdade do romance *On The Road*, de Jack Kerouac e da poesia de Allen Ginsberg, o rock dos The Doors, The Beatles, The Rolling Stones, Jimi Hendrix, o movimento hippie e a realização de um dos maiores eventos do planeta, o Festival Woodstock, em 1969, materializam a insatisfação referente ao sonho americano.

Entretanto, a segunda metade dos anos 60 já antecipava o estado de espírito dos anos 70. Uma maior popularização do uso de drogas, a revolução sexual e os protestos juvenis contra a ameaça de endurecimento dos governos se alastraram pelo mundo. Alguns filmes de Corman, como *LSD* (1967), representam esse espírito inquietante da década. *The trip* (1967) também aborda questões semelhantes através dos efeitos fotográficos que simulam sensações psicodélicas. *Wild Angels* (1966) apresenta motoqueiros rebeldes de Harley-Davidsons, um dos símbolos da contracultura dos anos 1960.

Em 1961, Roger Corman afirma que os movimentos pelos direitos civis foram a maior prioridade do governo Kennedy. O diretor/produtor acrescenta que ele mesmo planejava aderir a um cinema mais socialmente engajado, quando adquiriu, em 1958, os direitos do romance *The Intruder*, de 1958, de Charles Beaumont, para produzir o filme homônimo, “a história era baseada em um incidente atual em que um racista se mudava para uma cidade do Tennessee para criar um partido semi-Fascista e provocava a população de maneira tão intensa que a Guarda Nacional teve que intervir” (CORMAN, 1998, p.97-98). Embora *The Intruder* tenha sido o seu primeiro fracasso comercial, Corman afirma que o filme tornou-se de grande relevância para o seu desenvolvimento como produtor e diretor, uma vez que ele se viu capaz de produzir obras cinematográficas com diversas temáticas, o que, porém, não modificou o estilo “cormanesco”.

Sobre a produção e a criação da sua própria “escola” de cinema, Roger Corman declara:

Mas foi na década de 1970, quando eu me cansei de dirigir e criei a New World Pictures, que a “Escola Corman” tornou-se um instituto alternativo de cinema independente. Muitos desses “formandos” do Novo Mundo são diretores e produtores poderosos hoje, com créditos que têm lucrado as maiores centenas de milhões de dólares: Martin Scorsese, Ron Howard [...], James Cameron, [...] e Barbara Boyle. (1998, VIII)

Corman também afirma que sua estética “cormanescas” de cinema foi responsável por lançar e “treinar” grandes diretores para o mercado do cinema de Hollywood. O estilo do diretor é caracterizado principalmente por três características: a ênfase no aspecto visual, a mistura de terror e comédia e o exotismo das ambientações filmicas. Ademais, o diretor também discorre sobre a produção cinematográfica na época que iniciou sua carreira em Hollywood, em meados dos anos 1950:

Aqueles anos foram muito bem-sucedidos. Eu não só saturei o mercado da exploração com filmes custando abaixo de 100,000 dólares; a variedade de assuntos que eles abarcavam me permitiu expandir e refinar minha produção cinematográfica. Eu tentei misturar humor com horror e descobri que as audiências foram receptivas; eu comecei a estudar atuação para aguçar meu trabalho com os atores; e percebi o olhar dos meus filmes quando comecei a usar efeitos – para não dizer cruéis – especiais e encontrei exóticas localizações como o pântano de Louisiana e rochas vulcânicas Havaianas. (CORMAN, 1998, p.33-34)

Corman usa o nome “filmes de exploração” para se referir aos filmes de baixo orçamento que “eram assim nomeados porque

[tinham] algo violento com uma grande quantidade de ação, um pouco de sexo, e [...] algum tipo de estranha engenhoca; eles geralmente saíam nas manchetes do dia” (CORMAN, 1998, p.34).

Embora exista uma crença moderna utilizada por críticos de filmes, jornalistas e audiências de que os filmes de baixo orçamento geralmente não atraem atenção crítica devido a sua questionável qualidade estética (DAVIS, 2005), as adaptações do “Ciclo Poe” trouxeram para Roger Corman o maior reconhecimento crítico de sua carreira. Com relação aos filmes “B’s”, Corman (1998, p.37) adiciona: “décadas depois, quando os especialistas viram que eles poderiam ter enorme sucesso comercial como os filmes de grande orçamento, eles deram termos mais elevados a eles: filmes de ‘gênero’ ou filmes ‘de alto conceito’”.

Questionado acerca da produção dos oito filmes do “Ciclo Poe” e das dificuldades que passou para tentar traduzir adequadamente a atmosfera da literatura de Poe em termos cinematográficos, Roger Corman responde:

Sim, passamos por algumas dificuldades. Primeiro, há a brevidade das histórias de Poe, que raramente vão além de algumas páginas. Isso significava que tínhamos de explorar a psicologia de Poe e recriar o ambiente em que ele trabalhava, bem como seus temas. Então nos voltamos para a história, a fim de verificar e esclarecer. Você quer um exemplo? Em “The Pit and the Pendulum”, Poe descreve apenas o quarto de tortura. Assim, em certo sentido nós inventamos um prólogo, um primeiro e um segundo ato. Os personagens acabam na câmara, ou seja, no terceiro ato. O que conta está na câmara e é aí que a história de Poe começa. Isso, de fato, é uma das nossas técnicas: usar a história de Poe

como a conclusão de uma história cuja premissa aprendemos. (*Apud* SCHUPP, 2011, p.84)

Corman destaca que a dificuldade de adaptar os contos do autor se dá por conta de um importante aspecto do conto literário: a brevidade, o que, de fato, exige do diretor e do roteirista maior grau de criatividade para produzir o roteiro de um longa-metragem. Roger Corman também discorre sobre os filmes do “Ciclo Poe” e sua ênfase em relação à ambientação e aos personagens retratados com um caráter mais psicológico:

Na minha opinião, Poe trabalhava um pouco em termos do inconsciente, num mundo que Freud tentou explorar na Áustria no século XIX. Poe na América, Dostoiévski na Rússia, Maupassant na França, até mesmo de outros artistas, da literatura, da música e pintura, seguiram o mesmo caminho, a exploração subjetiva do inconsciente. [...], eu acredito firmemente que os campos artístico e científico estão fortemente entrelaçados [...]. E, no entanto, uma vez que as obras de Poe estão situadas diretamente em termos de inconsciente, eu tentei recriar um mundo completamente imaginário usando equipamento de técnica de estúdio. Naquela época, no entanto, eu tinha tendências a trabalhar de uma forma mais realista, ao ar livre, [...] Poe me trouxe de volta ao trabalho de estúdio mais intelectualizado. Lá, eu tinha o controle perfeito sobre a atmosfera do filme com iluminação, cenário, acessórios, fotos [...]. (*Apud* SCHUPP, 2011, p.84-85)

Misturando o riso e o macabro típico das obras de Poe, Roger Corman se considera um cineasta de humor negro. O diretor utiliza a estética humor-terror em todos os seus filmes posteriores

àqueles do Ciclo Poe. Ademais, os seus filmes tornaram-se “uma mistura única de suspiros e gargalhadas, à medida que um diálogo auto-consciente exagerado e performances sempre-solenes foram misturadas com os elementos habituais de horror” (DIEHL, 2011, p.23). A revista Newsweek rotulou o diretor como “o provocador” e elogiou a “inteligência estilizada” que o diretor utiliza em seus filmes de Edgar Allan Poe, além de descobrir que Corman “mostra um talento para a estranheza Gótica que é o lado escuro do otimismo ensolarado da América” (DIEHL, 2011, p.23).

A queda da casa de Usher (título original em inglês *House of Usher*), dirigido e produzido por Corman, é apenas uma das adaptações realizadas a partir da obra de Edgar Allan Poe. O filme é o primeiro da octologia conhecida como “The Poe Cycle”, todos protagonizados pelo icônico ator Vincent Price. Esses filmes foram produzidos nos anos 1960, e são, respectivamente: *House of Usher* (1960), *The pit and the pendulum* (1961), *The premature burial* (1962), *Tales of terror* (1962), *The raven* (1963), *The haunted palace* (1963), *The mask of the red death* (1964) e *The tomb of Ligeia* (1964).

A queda da casa de Usher compõe uma materialização das ideias sobre cinema do seu diretor/produtor. Surgida num contexto de ascensão do chamado cinema de baixo orçamento, essa adaptação fílmica tentou retratar visual e ideologicamente alguns dos principais aspectos da contracultura dos anos 1960, principalmente no que se refere à atmosfera psicodélica e psicológica caracterizada pelos personagens. De acordo com Carlos (2013) e Smith (1999), *A queda da casa de Usher* inaugurou uma fase experimental na carreira de Corman, passando a obter um considerável e positivo reconhecimento na crítica americana. O filme abriu as portas da

fama para Roger Corman, como diretor e produtor de filmes de estética “B”, que antes eram restritos a uma pequena recepção e não obtinham grandes lucros. Nos anos 1950, quando Corman começou a produzir seus filmes, o orçamento para cada um girava em torno de U\$ 50 mil, mas para os primeiros títulos da série de oito adaptações dos contos de Poe, o custo variava entre U\$ 200 e 250 mil. O sucesso crítico e financeiro de *A queda da casa de Usher* (cerca de U\$ 2 milhões) despertou ainda mais o interesse do cineasta em dirigir e produzir outras adaptações cinematográficas dos contos de Edgar Allan Poe.

A QUEDA DA CASA DE USHER (1960): ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Como primeiro filme do Ciclo Poe, *A queda da casa de Usher* (1960) evidencia as concepções artísticas do seu diretor/produtor, Roger Corman, quanto à sua própria estética de cinema, denominada de “cormanesco” por boa parte da crítica cinematográfica. Além disso,

O roteiro de Richard Matheson faz algumas alterações na história. [...] Um dos problemas com qualquer versão de *A Queda da Casa de Usher* é a ausência do drama interno. Assim, Richard Matheson precisa inventar um conflito - o narrador está agora obcecado em levar Madeline para longe da casa [dos Usher] [...], enquanto Roderick determina igualmente que ela não pode sair e está condenada. Esta também é a primeira das adaptações cinematográficas a inventar uma história de fundo para a linha de Usher (algo retido pela maioria das adaptações cinematográficas posteriores). Assim, a casa torna-se uma manifestação dos crimes realizados pelos antepassados e representa um mal físico que está penetrando em seus ossos

e está afetando moralmente os descendentes. Roderick finalmente tem sua elevada acuidade dos sentidos, o que faz de um personagem original fascinante - por outro lado esta é uma característica que, depois de ser introduzida, não tem nenhuma relevância para a história subsequente (um problema também enfrentado por Poe). (SCHEIB, 2012, p.05 – grifo nosso)²

Em linhas gerais, o enredo de *A queda da casa de Usher* difere do conto de Poe. No filme, o narrador recebe o nome de Philip Winthrop, e diferente do conto de Poe, não é amigo de infância de Roderick, mas sim o noivo de Madeleine. Desde sua chegada, Roderick aconselha Philip a ir embora da mansão, pois ela está “viva” e em breve vai levar com ela todas as pessoas que se encontram lá. Na obra de Poe, o narrador não é caracterizado fisicamente e pouco sabemos sobre ele. Esse narrador-personagem tem uma onisciência limitada, pois julga apenas o que ele presencia, fazendo suposições sobre aquilo que ele não compreende. É através do narrador do conto que conhecemos toda a história que se passa na casa de Usher.

No filme, esse personagem “vive” a história, uma vez que o diretor tem a intenção de mostrar seu ponto de vista, o qual é, inclusive, seguido pela câmera. Ademais, é principalmente através das falas de Roderick Usher e de Bristol (o mordomo) que deduzimos os eventos que virão a ocorrer na mansão, assim como as revelações que nos levarão a uma maior compreensão da trama fílmica. Esses dois personagens masculinos prenunciam o fim da

2 SCHEIB, Richard (2012). “The House of Usher” also known as “The Fall of the House of Usher”. In <http://moria.co.nz/horror/fall-of-the-house-of-usher-1960.htm>. Acesso em 01.Fev.2018.

mansão, ao conviver com a decadência progressiva da casa de Usher e os fatos que ocorrem no seu exterior e interior, aspectos que no filme recebem maior relevância narrativa.

No filme, os elementos semióticos mais simbólicos são as cores, principalmente quando aliadas à fotografia Technicolor, procedimento de alto custo e que exige uma equipe especializada. Associada a essa possibilidade, o longa-metragem se utiliza do recurso do Cinemascope que “[...] torna ainda mais claustrofóbicos os quartos, corredores e criptas por onde vagam os quatro personagens do filme” (CARLOS, 2013, p.35-36). A tecnologia Technicolor permitiu a Corman aliar sua estética de cinema à carga psicológica característica dos personagens dos contos de Poe. Assim, apontamos que as cores mais utilizadas apresentam um valor semântico na construção do filme, pois enfatizam a caracterização psicológica dos personagens, a ambientação e a atmosfera sombria, características do filme, que “oferece a Corman as condições para o que este mais sabe: criar efeitos por meio de atmosferas que equivalem, em termos visuais, às preferências de Poe por descrições mórbidas” (CARLOS, 2013, p.39).

A presença significativa de variações das cores vermelho, azul, preto, cinza e roxo se faz presente não só no figurino dos personagens e na encenação, mas também em outros recursos metalinguísticos do filme, como nos quadros utilizados para indicar a história da origem da casa Usher.

Quando se abre uma porta na casa assombrada e por ela irrompe a figura do sinistro Vincent Price (1911-1993) vestido num figurino rubro, estamos avisados que o vermelho não será apenas uma cor

forte nesse filme coloridíssimo. Tudo ali passa pelo sangue, desde a maldição que condena há séculos a linhagem dos Usher até as marcas que Madeline deixa em seu rastro na apoteose de horror do final. (CARLOS, 2013, p.35)

No filme, as cores mais usadas – apresentadas anteriormente – também podem ser uma referência às salas do castelo do Príncipe Próspero, no conto de Poe, *The mask of the red death*, que se distribuem em azul, roxo, verde, laranja, branco, violeta e preto. Ademais, as variações de cores fortes revelam o espírito vibrante da cultura de 1960, como afirma Boisset (1986): “Realizado rapidamente, o filme transcreve com o simbolismo um pouco inocente (mas fascinante) o admirável conto de Poe, do qual Corman tentou recuperar o angustiante clima de inquietude moral” (*Apud* CARLOS, 2013, p.37).

Relacionando o uso das cores utilizadas no filme e sua possível relação com valores psicológicos e dramáticos da atmosfera na obra de Corman, Martin (2005) afirma que as cores podem desempenhar um caráter psicológico e dramático no cinema e, se bem utilizadas, podem retratar não apenas uma “*fotocópia* da realidade exterior, mas deverá preencher uma função *expressiva* e *metafórica*, tal como o preto e o branco transpõe e dramatiza a luz”. (p.89). No filme, esse valor metafórico e sugestivo se faz presente desde os créditos iniciais, quando percebemos um contraste entre os trajes azul de Phillip e o casaco longo, de um tom vermelho vívido, de Roderick. Ademais, as singularidades das cores e suas mais variadas produções de sentido,

vão se delineando a partir de associações, oposições e deslocamentos. Há, assim, de outro lado, um revezamento de sentidos entre Roderick

e Madeleine, cujos laços fraternos, físico e emocionais – incestuosos do ponto-de-vista de Lawrence (1995) – são identificados também pela cor vermelha do sensual vestido decotado de Madeleine. (MILANEZ, 2012, p.587)

Lawrence (1995) aponta que é justamente a transgressão das leis divinas que levaram os irmãos Usher ao fim. “Roderick e Madeline queriam amar, amar sem resistência. Eles queriam amar, queriam fundir-se, queriam ser uma coisa só. Por isso arrastaram-se um ao outro para a morte” (p.116). Nesse contexto, como afirma Fred Botting (1995), a transgressão e excesso são dois importantes elementos que exprimem o efeito de ambivalência na ficção gótica.

Em ambos, conto e filme, destacamos também a metáfora do horror, representando boa parte do filme em variações do tom vermelho, como Milanez sugere:

Na abertura do filme, Philip já é identificado pelo azul de sua roupa, que passa apenas a fazer sentido no momento em que essa cor entra em rede, em forma de batimento cromático, com as cores das roupas de Roderick, isto é, a dissonância das cores se estabelece pelos contornos dos campos de memória que a cena fílmica construiu para os personagens. Roderick, então, aparecerá marcadamente como um *dandy vitoriano*, cujas roupas refletem sua linguagem e comportamento refinados, reafirmando seu caráter aristocrático. A presença do vermelho impera na vestimenta de Roderick. De imediato, quando os personagens estão em cena juntos, a contradição entre as cores é reforçada pela diferença de atitudes entre os personagens. Philip toma o lado da razão e das noções de realidade, enquanto Roderick evidencia seu espírito melancólico e perturbado. (2012, p.586)

Além disso, os móveis são retratados em tons mais próximos do vinho, para expressar uma suposta antiguidade, como a mobília vitoriana. O estado interior da mansão Usher “passará, assim, a ser entendido como um reflexo da saúde mental de Roderick e Madeleine, além de apostar na ideia de que as cores de suas roupas são um espelho de suas almas” (MILANEZ, 2012, p.585). Ainda, no decorrer do filme, Roderick Usher utiliza, na maioria das vezes, trajes vermelhos e, mesmo usando outra cor, sempre há uma peça ou um detalhe vermelho que se faz presente. Segundo Chevalier e Gheerbrant, a cor vermelha pode ter dois significados:

O vermelho-claro, brilhante, centrífugo, é diurno, macho, tônico, incitando à ação. [...] O vermelho-escuro, bem ao contrário, é noturno, fêmea, secreto e, em última análise, centrípeto; representa não a expressão, mas o mistério da vida. [...] Um seduz, encoraja, provoca, [...], o outro alerta, detém, incita à vigilância e, no limite, inquieta. (2009, p.944)

Através dos significados da cor vermelha, podemos compreender um certo deslocamento de sentido de alguns dualismos como: dia/noite, trevas/luz, claro/escuro, vida/morte, presentes na narrativa de Poe e que são utilizados para destacar o caráter ambíguo do conto. Afirmamos também que a cor vermelha pode se referir a outro recurso dual e oposto do conto: o pronome *son* (ele/ela) em francês, que aparece na epígrafe do conto³, demonstrando, assim, uma ambiguidade de gêneros entre Madeline e Roderick.

3 Iniciando-se pela epígrafe do conto: “Son coeur est un luth suspendu; Sitôt qu’on Le touche il résonne”, percebemos que o conto aciona um recurso de intertexto – que constitui-se como relevante dentro do universo da metaficção. As epígrafes são como prenúncios das histórias e podem servir de indícios de como os leitores podem interpretar a obra. Na epígrafe do conto, as duas linhas fazem parte da canção *Le Refus*, do compositor francês Pierre-Jean de Béranger, que era contemporâneo de Poe. Na canção original em francês, temos o pronome possessivo *mon* (meu, minha), enquanto Poe, o trocou por *son* (dele, dela), o que evidencia uma ambiguidade proposital do escritor, uma vez que o vocábulo pode referir-se tanto a um personagem masculino (Roderick) quanto a um feminino (Madeline), porém não se sabe para quem diretamente a palavra é direcionada.

Ao observarmos as primeiras cenas do filme de Corman, percebemos a ênfase dos planos gerais que enfatizam os *settings* ao redor/dentro da mansão Usher, assim como ocorre no conto de Edgar Allan Poe, quando o narrador anônimo revela-nos: “Seu proprietário, Roderick Usher, tinha sido um dos meus joviais companheiros de infância” (2003, p.08) e só vai à casa por que recebeu “uma carta dele, cuja natureza, bastante urgente, não admitia senão uma resposta pessoal” (p.08), pois “o autor da carta falava de uma enfermidade física aguda, de um transtorno mental que o oprimia” (p.08). Na adaptação fílmica de Corman, o personagem que ocuparia essa mesma função no conto de Poe também vai à casa, mas à procura de Madeline Usher, uma vez que eles se conheceram em Boston, noivaram e pretendiam se casar em breve. Diferente da narrativa literária, Philip não era amigo de Roderick e não foi convidado para hospedar-se na mansão, o que resulta numa rivalidade entre esses dois personagens, pois Roderick temia pela saúde da irmã e queria confiná-la em seu quarto para vê-la melhorar.

No primeiro diálogo com Roderick Usher, o personagem Philip Winthrop ainda revela que pretende ter filhos com Madeline, porém Roderick revela que a linhagem da família Usher está contaminada, dizendo ao rapaz que “Se as coisas fossem diferentes, eu o receberia na família com alegria. Mas, dadas as circunstâncias, é impossível” (CORMAN, 1960), reiterando o clima de mistério que envolve a mansão Usher. Na narrativa de Poe, o personagem do mordomo detém pouca importância narrativa, pois sua única responsabilidade é abrir a porta para o narrador-personagem e levá-lo para o seu amo, Roderick Usher. Já no filme, o mordomo participa

mais ativamente da história, sendo o responsável por introduzir o narrador no mundo obscuro da mansão e da família Usher. Além disso, ele também é responsável por revelar, distraidamente, a Philip um dos mistérios que guiam o enredo do filme: que Madeline sofre de catalepsia e que foi enterrada viva por seu irmão.

A AMBIENTAÇÃO GÓTICA EM *A QUEDA DA CASA DE USHER*

No conto “A queda da casa de Usher”, de Edgar Allan Poe, o discurso do gótico é construído com base na hiper-descrição da ambientação da casa; na atmosfera de suspense e horror e na caracterização melancólica e sombria dos personagens Roderick e Madeline Usher. No cinema, a disposição dos cenários ou *a mise-en-scène* também apresenta um valor de extrema relevância narrativa:

Os cenários (ou o cenário) têm muito mais importância no cinema do que no teatro. Uma peça pode ser representada perfeitamente num cenário muito esquemático, mesmo diante de uma simples cortina, enquanto não se concebe uma ação cinematográfica fora de um ambiente real e autêntico: o realismo que se prende à coisa filmada parece atrair obrigatoriamente o realismo ao ambiente e àquilo que o cerca. [...] Os cenários, quer sejam de *interiores* ou de *exteriores*, podem ser reais (isto é, terem existência independente da filmagem), ou *construídos* no estúdio [...]. Mas [eles], também são construídos com intenção simbólica, com a preocupação da estilização e de significação [...]. (MARTIN, 2005, p.78)

Nas palavras de Martin (2005), o cenário desempenha um papel relevante na decodificação de sentido da obra cinematográfica, podendo ser utilizado simbólica ou metaforicamente, como em *A*

queda da casa de Usher (conto e filme), para denotar preferências estéticas de cada cineasta. Tal questão também se faz presente nos outros filmes do “Ciclo Poe”, em que Roger Corman utiliza diferentes cenários, geralmente decadentes, para enfatizar a relação psicológica entre os personagens e o(s) espaço(s) em que ele(s) vive(m).

Ao analisarmos a primeira cena do filme de Corman, percebemos inicialmente como o gótico é construído. Na cena inicial do filme (figura 2), vemos a ambientação aos arredores da *Casa de Usher*, tal qual Poe descreve no primeiro parágrafo do conto, como “uma região singularmente monótona [...] [com] algumas fileiras de carijós e uns tantos troncos podres” (2003, p.7). Através de tons escuros do cinza, do preto, do marrom e o do azul da roupa do personagem Philip Winthrop, podemos visualizar a atmosfera lúgubre envolta da mansão *Usher*:



Figura 1: Philip Winthrop se dirigindo à casa de Usher

O aspecto sombrio de lugar abandonado e sem vida do ambiente é mais evidente quando analisamos a imagem acima: o solo acinzentado, os troncos de árvores desprovidos de qualquer folha ou fruto e uma fraca luz azul caracterizam o sombrio da *mise-en-*

scène do filme. Além disso, a luz levemente azul é usada para indicar a atmosfera de suspense no filme, recurso que, somado à música, reforça o clima de suspense presente nos primeiros segundos do filme. A presença de árvores sem vida pode indicar também que a estação é o outono. As cores sóbrias contrastam com o azul flamejante da roupa do personagem Philip Winthrop, que se encontra andando vagarosamente em seu cavalo preto e passando pela obscura região.

Com relação à ambientação mostrada na figura 1, Corman escreve em sua autobiografia que as locações usadas na gravação das cenas foram reais:

Houve um incêndio florestal em Hollywood Hills, assim que nós íamos começar a produção. [...] Eu assisti os bombeiros jogarem as mangueiras para pôr fim ao fogo. [...] O chão estava acinzentado com cinzas; as árvores foram carbonizadas e estavam pretas. E nós utilizamos um pouco de neveiro para adicionar algum efeito. Eu tinha exatamente o que eu queria: não mostrar grama verde, árvores frondosas, ou quaisquer outros sinais biológicos de vida. O filme era sobre decadência e loucura [...], - um incêndio florestal que tinha destruído as casas das pessoas e as colinas tinha me fornecido uma maravilhosa cena de abertura. (1998, p.81)

Assim, os depoimentos e as considerações de Roger Corman nos ajudam a compreender melhor o processo de criação e de concepção realizados na produção do filme.

Logo após essa primeira cena, a câmera nos mostra um plano geral⁴ da casa de Usher, destacando a decadência e o aspecto em ruínas do lugar. A fumaça e a névoa envoltas das adjacências da mansão apontam o caráter lúgubre e solitário do ambiente:

4 Plano geral: mostra uma paisagem ou um cenário completo.



Figura 2: Estrutura externa da casa de Usher e seus arredores

Se focarmos com atenção na estrutura externa da casa percebemos que não se trata de uma construção gótica, pois não há presença de arcos quebrados e ogivas característicos desse tipo de arquitetura, diferentes do conto, no qual Edgar Allan Poe descreve a entrada e a estrutura da mansão: “Um laçao tomou o meu cavalo e penetrei pelo arco gótico do vestíbulo. [...] O aposento que me encontrei era muito amplo e alto. As janelas, compridas, estreitas e ogivais” (2003, p.08). No entanto, outros elementos como a névoa, a extrema antiguidade da casa, a pouca presença de luz, a vegetação seca e sem vida e as variantes das cores cinza e marrom remetem-nos à obscuridade do gótico, ou como aponta Groom (2012, p.77), às “receitas para produzir um romance gótico”. Ainda, de acordo com esse último autor, podemos classificar o gótico a partir de sete tipos de **obscuridades**:

1. Meteorológicos (névoas, ventos, chuva, tempestade, fumaça, trevas [...]);
2. Topográficas (florestas impenetráveis, montanhas inacessíveis, geleiras, desertos [...]);

3. Arquiteturais (torres, prisões, castelos, abadias, tumbas, criptas, cavernas, passagens secretas, portas fechadas [...]);
4. Materiais (máscaras, véus, disfarces, armaduras, tapeçarias [...]);
5. Textuais (rumores, manuscritos ilegíveis, elipses, fragmentos, profecias, textos dentro de textos [...]);
6. Espirituais (mistérios religiosos, alegoria e simbolismos, misticismo, magia e o oculto, Satanismo, bruxaria [...]);
7. Psicológicos (sonhos, visões, alucinações, loucura, duplos [...]) (GROOM, 2012, p.77–78)

Nesse sentido, todos esses elementos propostos por Groom (2012) agem em conjunto para sugerir a não-percepção da realidade interna caracterizada em ambos, conto e filme, criando uma atmosfera obscura, especialmente nas locações externas e internas da mansão Usher utilizadas durante a gravação do filme.

Sobre a ambientação interna da casa, Roger Corman adiciona:

Um golpe de sorte semelhante deu-me a sequência espetacular do incêndio no clímax do filme, quando a Casa de Usher cai devido ao fogo. Por acaso, nós localizamos um velho celeiro em Orange County que ia ser demolido pelos proprietários. [...] E foi assim que chegamos a incríveis longas filmagens da Casa de Usher em chamas. [...] Nós jogamos um pouco de gasolina na casa danificada para ir buscá-la no meio de um campo. Eu filmei isso com duas câmeras, o que parecia uma grande produção na época. (1998, p.881-882)

Com o orçamento limitado para a produção de *Usher*, Roger Corman teve de recorrer a outros recursos criativos que

apresentassem um custo financeiro menor para produzir o filme. Assim como o próprio Corman revela, algumas cenas do filme foram gravadas em locais reais e não em estúdio. O aspecto realista da primeira cena se reflete nas cinzas reais e nos troncos das árvores recém-queimadas pelo incêndio que devastou a floresta. Ademais, outra localização real, e não produzida exclusivamente para o filme, também pode ser vista na última cena, quando Madeline volta do túmulo e leva com ela o seu irmão Roderick Usher. Na cena, o fogo destrói as paredes e a mobília, levando o ambiente a desmoronar. Roger Corman afirma ainda que a gravação dessas cenas só foi possível devido aos acontecimentos ocorridos na semana que a gravação do filme, de fato, iniciou-se.

A ênfase na decoração da casa pode ser vista através de um plano geral da câmera, no qual percebem-se a escada, alguns móveis, os tapetes, os quadros e um lustre acima do personagem Philip. A maioria dos objetos têm aparência rústica, característicos do período romântico. As cadeiras são revestidas de estampas de veludo, o assoalho e as colunas que sustentam a casa são retratados na imagem em diferentes nuances das cores vinho e marrom. Não há presença de espelhos, vidros, cristais ou artigos de decoração, que Edgar Allan Poe afirmava serem sinônimos de mau gosto, do ponto de vista decorativo, em sua “Filosofia do imobiliário”. Não há também qualquer brilho e/ou luz provindo de objetos de decoração e mesmo o lustre e os candelabros, que se verão no decorrer do filme, são retratados na cena com uma luz vacilante, para reforçar o aspecto sombrio da mansão.

Jean Epstein, diretor da primeira adaptação de *A queda da casa de Usher* para o cinema, em 1927, afirma que a transmissão

do conteúdo está associada com a manipulação das técnicas cinematográficas:

Os aspectos estáveis, as formas fixas não interessam ao cinema [...] a afinidade que há entre cinema e movimento vai até o descobrimento daquilo que o nosso olho não sabe enxergar. Assim, a aceleração acusa a gesticulação nos vegetais, o caminho e a metamorfose das nuvens revela a mobilidade dos cristais, das geleiras, das dunas. Utilizando relações de aceleração sobre longos períodos de tempo, um filme mostraria que nada é imóvel no universo, que tudo se move e se transforma. (1983, p.296)

Assim, Epstein (1983) destaca que a presença de objetos em cena não apresenta valor meramente figurativo, pois estes participam do processo narrativo e, conseqüentemente, da decodificação de sentido do filme, levando o espectador a obter o efeito pretendido pelo cineasta, seja ele de medo, de surpresa, de suspense ou de alegria. Porém, a presença desses instrumentos em cena acarreta maior valor semântico, junto à manipulação dos diversos planos, ângulos e movimentos de câmera utilizados pelo diretor a fim de transmitir sua mensagem pessoal, pois “quando o realizador pretende fazer obra de arte, a sua influência sobre a coisa filmada é determinante e, através dele, o papel criador da câmara, [...] fundamental” (MARTIN, 2005, p.31).

Defendendo a adaptação como um processo intertextual e de releitura da obra inspiradora, Stam argumenta que o diretor dispõe de uma maior autonomia durante o processo de adaptação da obra, pois a releitura acarreta seus objetivos e ideologias pessoais, já que o processo de transposição poderá enfatizar, omitir, acrescentar e mudar partes do texto-fonte:

Nós podemos falar em adaptações bem feitas ou mal feitas, mas desta vez orientados não por noções rudimentares de ‘fidelidade’, mas sim, pela atenção à ‘transferência de energia criativa’, ou às respostas dialógicas específicas a ‘leituras’ e ‘críticas’ e ‘interpretações’ e ‘reelaboração’ do romance original, em análises que sempre levam em consideração a lacuna entre meios e materiais de expressão bem diferentes. (STAM, 2006, p.51)

Assim, as preferências estéticas de Roger Corman demonstram sua autonomia em adaptar a obra de Poe. Corman altera a trama original de Poe, adicionando e excluindo personagens e partes do enredo, o que, de uma forma geral, retrata uma adaptação infiel do ponto de vista da trama, mas utiliza outros elementos e discursos dialógicos do cinema para obter efeitos semelhantes aos da narrativa *A Casa de Usher*, de Edgar Allan Poe.

Ademais, afirmamos que a adaptação fílmica pode ser tratada através de várias perspectivas: como um novo discurso independente do texto original; como uma homenagem ao texto-fonte (HUTCHEON, 2006); como uma intertextualidade intergêneros; como releitura da obra procedente (STAM, 2006) e, ainda, como tradução da “lógica” do autor ou da obra na qual se inspirou (CAHIR, 2006).

Para Stam (2006), o termo *adaptação* enquanto “leitura [...] sugere que assim como qualquer texto pode gerar uma infinidade de leituras [...] para adaptação, que serão inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, com interesses específicos” (p.27). Consideramos, igualmente, que a adaptação fílmica também seria concebida como uma *novidade artística*, o que pode acarretar eventuais mudanças quanto ao contexto literário que a originou,

ela retrata novos horizontes mais do que reflete velhas ideias (STAM, 2006). Assim, a adaptação cinematográfica pode ser considerada um novo discurso, pois (re)cria, homenageia, dialoga e intertextualiza outros discursos infinitos.

Corman destaca a ambientação como um aspecto importante para uma compreensão do filme, pois assim como no conto de Poe, é nela que estão todas as chaves para uma possível compreensão da narrativa fílmica. Os objetos não são retratados apenas como decoração, mas como integrantes dos fatos diegéticos que ocorrerão na *Casa* e que, de fato, levarão ao seu fim. Posteriormente, na cena do encontro entre Philip e Roderick, percebemos a ênfase dada na decoração da sala em que este se encontra.

A *mise-en-scène*, a iluminação, o figurino e a presença da cor vermelha simbolizando a paixão, o desejo, o sangue, e outras como o azul, geralmente referenciada ao masculino, revelam uma grande potencialização de dados para a produção de sentido da narrativa fílmica. Ademais, ao analisarmos a presença de cortinas, de poltronas, de velas e de molduras em tons de vermelho e dourado, porém opacos, percebemos que Roger Corman provavelmente pode ter se utilizado das considerações sobre decoração de Edgar Allan Poe em “A Filosofia do Mobiliário” e as aplicado na *mise-en-scène* de *A queda da casa de Usher*.

Há também a presença de recursos de duplicação de sentido, característicos do discurso metaficcional e também do cinema expressionista, como as sombras do ator Vincent Price e da imagem sobre a mobília do lado direito. Na cena, a intensidade da iluminação não nos oferece a clara percepção da presença de todos os objetos retratados ali, mas:

Constituem um fator decisivo de criação de expressividade da imagem. No entanto, a sua importância é desconhecida e seu papel não se impõe diretamente aos olhos do espectador inexperiente porque contribuem sobretudo para criar a “atmosfera”, elemento dificilmente analisável. [...] A iluminação – afirma Ernest Lindgren – “serve para definir e moldar os contornos e os planos dos objetos, e também para criar a impressão de profundidade espacial, assim como para criar uma atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos”. (MARTIN, 2005, p.72)

A cor e a iluminação são elementos indispensáveis na construção de sentido do cinema, agem para materializar a atmosfera fantasmagórica no contexto fílmico. Além disso, “é por meio da regularidade das cores que impregnam os personagens que se dão a ver os sentidos que povoam o campo de memória para cores marcantes como o azul e o vermelho em nossa memória coletiva” (MILANEZ, 2012, p.586). No filme, podemos fazer essa associação quando Madeline volta do túmulo usando uma camisola cor-de-rosa, confirmando seu “renascimento místico, [...] regeneração, a alma [...] o amor” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p.788-789).

Na cena a seguir, podemos visualizar Roderick, Bristol e Philip carregando o caixão no qual supostamente estaria o corpo de Madeline. A ênfase aqui, mais uma vez, recai no ambiente fantasmagórico e sombrio onde os três personagens se encontram. O plano geral da câmera também destaca a escuridão, a aparência antiga e a atmosfera de terror da tumba da família Usher:



Figura 3: Os personagens masculinos guiando Madeline à tumba da família Usher

Porém, na imagem (figura 4) a seguir vemos a ênfase na decoração de objetos de metal em tons opacos:



Figura 4: Detalhe da *mise-en-scène* interior da casa de Usher

Na imagem 4, vemos a atenção do cineasta na ambientação: podemos ver pratarias, louças e castiçais de parede, mas sem qualquer brilho e ainda a presença de velas e outras louças de cor vermelha, o que ajuda a caracterizar o espaço interno e antigo da casa. Em outra sequência de cenas, após Philip descobrir que Madeline não havia morrido devido às doenças genéticas, mas sim tinha sido enterrada viva pelo seu irmão, sai à procura da moça

nas dependências da casa. Ao percorrer a mansão, Philip descobre inúmeras passagens secretas na mansão, ponto característico das casas e castelos medievais nos romances da literatura gótica do século XVIII, como *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole e *Melmoth; O Errante*, de Charles Maturin.

No filme, após a noite de sepultamento de Madeline, Philip Winthrop se dirige à cozinha para se despedir do mordomo Bristol. Nessa conversa entre os dois personagens, Bristol revela que Madeline e a família Usher também sofriam de catalepsia, para a surpresa de Philip. Novamente, percebemos a presença de objetos opacos no ambiente.

Em seu ensaio “A Filosofia do Mobiliário”, Edgar Allan Poe apresenta-nos alguns breves apontamentos de itens que podem estar presentes na decoração de qualquer ambiente de “bom gosto”, tais como: luzes, espelhos, tapetes, candelabros, cortinas, tipos de tecidos, madeiras, entre outros. Poe, ao descrever a decoração de um ambiente ideal, despretensiosamente constrói uma teoria do espaço gótico ideal que, de fato, é utilizado na construção de sua própria narrativa. Poe aponta a relevância de cada item necessário para obter a “perfeição” na decoração de um espaço e ainda faz ressalvas acerca deles:

O tapete é a alma da sala. Dele são deduzidos não só as cores, mas também as formas de todos os objetos em cima dele. [...] A aversão pelas flores ou imagens de objetos familiares de todos os tipos devem ser excluídos dos limites da cristandade. Em suma, os tapetes, cortinas, tecidos para sofás, todos os artigos desta categoria devem ser de um Arabesco estritamente ornamentais. (2009, p.757)

Assim, Edgar Allan Poe não apenas “filosofa” sobre a decoração de ambientes, mas também pratica sua teoria de *art decor* em sua escrita narrativa, assim como percebemos pela descrição dos objetos do quarto de Roderick, em que tapetes, entalhes, aparência do assoalho e troféus participam da configuração do espaço sombrio em que os personagens do conto *A queda da casa de Usher* se encontram. Os objetos descritos pelo narrador são sempre retratados como sombrios e sem luz. Acerca disso, Edgar Allan Poe escreve:

O brilho é a principal heresia da filosofia americana de mobiliário – uma heresia facilmente compreensível como deduzida da corrupção do mau gosto. Somos extremamente loucos por gás e vidro. O gás é completamente inaceitável na casa. Sua luz vibrante e inconstante ofende. Qualquer pessoa com ambos cérebro e olhos, se recusará a usá-lo. Uma luz suave, o que os artistas chamam de luz fria, com suas conseqüentes sombras quentes, fará maravilhas mesmo em um apartamento mobiliado de forma imperfeita. Nunca, nenhuma invenção foi mais encantadora do que a lâmpada-astral. Queremos dizer, a própria lâmpada-astral, a lâmpada de Argand, com sua tela de cristal original polido e suave, e seus raios de luar uniformes e quentes. (2009, p.717)

Roger Corman parece provavelmente ter se apropriado das teorias de Edgar Allan Poe sobre decoração e as utilizado magistralmente em seus filmes do “Círculo Poe”, especialmente em *A queda da casa de Usher* e *A orgia da morte* (título traduzido no Brasil para o filme *The mask of the red death*). A direção de arte, nesses filmes, investe na decoração do ambiente com um

mobiliário excessivo e objetos antigos e desprovidos de brilho, dando à *mise-en-scène* uma atmosfera ainda mais mórbida do que nos contos de Poe.

Ademais, no clímax do filme, Philip encontra Madeline, que o ataca em um ímpeto de loucura. Porém, para a construção do suspense no filme, Corman utiliza rastros de sangue que seguem pelos corredores da mansão Usher e, enfim, acabam no quarto onde Madeline se encontra. O sangue antecipa para o espectador as ações e a atmosfera de horror que ocorrerão quando ambos se encontrarem. Ao destacar tais cenas da mansão Usher em planos⁵ *superclose* e *close-up*, Roger Corman enfatiza o caráter psicológico da personagem Madeline Usher, que igualmente revelam outro importante elemento narrativo característico do gótico em ambos conto e filme: os personagens e o ambiente onde eles vivem, confirmando que “a casa é tanto uma manifestação do Gótico, uma ruína arquitetural em uma paisagem desolada e lúgubre e um retrato da família igualmente em decadência” (BOTTING, 1995, p.121).

No decorrer do filme também vemos um *plano sequência*⁶ com cerca de quatro minutos, essa técnica nos mostra a sequência onírica de quando o personagem Philip Winthrop tem um pesadelo com Madeline. Nessa sequência, os familiares da moça, que estão retratados nos quadros, ganham vida e tentam levá-lo com eles para

5 Um dos componentes mais importantes da linguagem cinematográfica é, sem dúvida, o plano, visto por muitos teóricos como uma espécie de unidade de significação, comparável no âmbito do discurso verbal ao enunciado da língua. Tecnicamente, o plano pode ser definido como a imagem enquadrada entre uma tomada e outra, a distância entre câmera e objeto filmado, o ângulo escolhido, bem como o tempo de duração da filmagem, variando de um mínimo ao um máximo. (BRITO, 1995, p.211)

6 Plano Sequência – é um plano mais longo e pode se repetir em uma sequência inteira dentro de um filme (BRITO, 1995, p.211).

o túmulo de Madeline. Vemos, nessa longa sequência, a atmosfera gótica e psicodélica através do uso de tons fortes das cores azul e roxo, presentes durante todo o seguimento.

Nas últimas cenas do filme, Madeline aparece como um fantasma e leva consigo seu irmão Roderick Usher, enquanto as paredes da casa desmoronam através do fogo e uma forte tempestade cai fora da mansão. As expressões faciais de Madeline Usher, assim como sua maquiagem e caracterização, demonstram horror, elemento “geralmente mais experimentado em criptas subterrâneas ou câmaras de sepultamento” (BOTTING, 1995, p.75), pois sua aparência pálida e fantasmagórica é acentuada ainda mais pela forte iluminação da cena.

Os detalhes nos objetos são alguns dos principais pontos a se analisar em ambos – o conto e o filme *A queda da casa Usher*. Os dois retratam objetos e sua íntima relação com o destino e com os três personagens principais da trama: Roderick, Madeline e a própria mansão, que ganha ainda mais *status* de personagem animado no filme de Corman. No filme, a casa “ataca” o personagem Philip, primeiro na cena em que algumas fagulhas da lareira da sala pretendem queimá-lo. Mais adiante, quando o mesmo se encosta na escada e seu corrimão desaba, levando-o quase a cair do andar de cima da mansão e ainda quando o lustre da sala tenta atingi-lo. Tais elementos no filme corroboram para antecipar o alerta emitido pela própria casa para prevenir o personagem sobre a futura catástrofe e impedir que ele morra devido ao seu desabamento, que levará toda a família Usher com ela.

Corman também transpõe para o filme outros recursos intertextuais característicos de textos de Poe para antecipar uma

informação sobre a morte próxima, como o corvo presente no portão de entrada da mansão Usher. No conto, as pinturas que Roderick faz de um túmulo, cercado por raios de luz intensa, sinaliza uma premonição da morte de Madeline. No filme, por sua vez, esse dado narrativo é deslocado para a cena em que Madeline mostra uma tumba com todos os caixões da família Usher. A personagem aponta para dois caixões específicos que contêm escritos o seu nome e o do seu irmão Roderick, assegurando que há muito tempo os outros descendentes Usher já esperavam por eles e previam as suas mortes em breve, como os dois últimos descendentes da família.

Finalmente, nas últimas cenas do filme, uma forte tempestade faz a Casa de Usher desmoronar, levando consigo os dois últimos sobreviventes da família *Usher* e seu fiel empregado Bristol. Porém, o personagem de Philip Winthrop consegue fugir a tempo e ver os escombros da mansão afundarem completamente no sombrio lago.

Corman alcança o mesmo efeito de zombaria/enaltecimento ao “aumentar” tudo em seus filmes: o inconstante, efeitos de sons misteriosos, atmosferas claustrofóbicas, neblinas cada vez mais densas, mansões góticas labirínticas, obscuras, sombrias e cobertas de teias de aranhas [...] O exagero de Corman, a ênfase nos sons e nas imagens nos seus filmes, cria uma cinemática equivalente aos traços loucamente dispersos de Poe. [...] Embora os seus filmes adaptados das histórias de Poe geralmente sejam traduções radicais, eles traduzem sem falha a natureza complexa e integral dos protagonistas de Poe: eles são educados, cultos, inteligentes, e sensíveis, mas suas mentes agem em domínios tão aterrorizantes e misteriosos que sugerem o cômico. (CAHIR, 2006, p.190)

Como aponta Linda Cahir (2006), Roger Corman semelhantemente alcança o que Poe propõe em termos literários, mas através do **excesso**, tão singular em seus filmes, acarretando para a uma poética visual do gótico, cujos excessos rompem os limites do estético. “O gótico excede, contudo, a fascinação com a transgressão e com a ansiedade além dos limites e fronteiras culturais e continua a produzir emoções e significados ambivalentes em seus contos de trevas, desejo e poder” (BOTTING, 1995, p.2), o que traduz “o universo” do escritor americano. Mesmo que seus filmes sejam considerados não tão “fiéis” aos contos de Poe, o trabalho de Corman mostra na tela o que Edgar Allan Poe tem de mais característico em sua estética literária: o terror, o suspense, o sobrenatural, os ambientes descritos em pormenores e os personagens planos.

O diretor americano ainda transmite ao filme sua aura cormanescas, na qual há uma “tênue relação entre horror, humor e os elementos Freudianos da escrita de Poe” (CAHIR, 2006, p.192). Corman (1998), em sua biografia *How I made a hundred movies and never lost a dime*, admite ter recorrido ao seu senso criativo, já que não dispusera de muitos recursos financeiros para a produção de seus filmes e enfatiza a importância da ambientação e da cenografia em suas adaptações cinematográficas do chamado “Ciclo Poe” e também o fato de retratar na tela personagens com uma densidade mais psicológica.

REFERÊNCIAS

- BERGAN, Ronald (2010). *-Ismos Para Entender Cinema*. São Paulo: Globo.
- BRITO, João Batista de (1995). *Imagens Amadas: Ensaios de Crítica e Teoria do Cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial.

BOTTING, Fred (1996). *Gothic*. London and New York: Routledge.

CAHIR, Linda Constanzo (2006). *Literature into film: theory and practical approaches*. United States of America: McFarland & Company, Inc., Publishers.

CÁNEPA, Laura Loguercio (2006). “Expressionismo Alemão”. In: MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas, SP: Papirus.

CARLOS, Cássio Starling (2013). *A Queda da Casa de Usher*: um filme baseado na obra de Edgar Allan Poe. São Paulo: Folha de São Paulo.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain (2009). *Dicionário de símbolos*. Vera da Costa e Silva et al (Trad.). 23.ed. Rio de Janeiro: José Olympio.

CORMAN, Roger (1960). *A queda da casa de Usher*. [Filme-vídeo]. EUA. American International Pictures. Dvd. Horror. Colorido. Mono. (79 min).

_____ (1962). *Muralhas do pavor*. [Filme-vídeo]. EUA. American International Pictures. Dvd. Horror. Colorido. Mono. (89 min).

_____ (1964). *A orgia da morte*. [Filme-vídeo]. EUA. American International Pictures. Dvd. Horror. Colorido. Mono. (89 min).

CORMAN, Roger (1998). *How I made a hundred movies and never lost a dime*. New York: Da Capo Press.

DAVIS, Blair (2007). *The 1950s B-Movie: The Economics of Cultural Production*. Department of Art History and Communication Studies - McGill University, Montreal, Canada: (n.e.) (Tese de Doutorado).

DIEHL, Digby (2011). “Roger Corman: A Double Life. Action Magazine!, June 1969”. In: NASR, Constatine. *Roger Corman: interviews*. United States: University Press of Mississippi.

EPSTEIN, Jean (1983). “O Cinema do Diabo”. In: XAVIER, Ismail: *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal. p.269-301.

GROOM, Nick (2012). *Gothic- a very short introduction*. United Kingdom: Oxford Press.

HUTCHEON, Linda (2006). “Beginning to theorize adaptation: What? Who? Why? How? Where? When?”. In: _____. *A Theory of Adaptation*. New York and London: Routledge.

LAWRENCE, D. W. (2012) *Estudos sobre a Literatura Clássica Americana*. Heloísa Jahn (Trad.). São Paulo: Zahar.

MARRIOT, James (2004). *Horror Films*. London: Virgin Books.

MARTIN, Marcel (2005). *A linguagem cinematográfica*. Lauro António e Maria Eduarda Colares (Trad.). Lisboa, Portugal: Dinalivro.

MILANEZ, Nilton (2012). ““A casa de Usher” de Roger Corman: o campo da memória e o cromático no discurso fílmico”. *R. Let. & Let.* 28(2), 579-590; jul.|dez. In <http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/25883>. Acesso em 15.Abr. 2018.

NIEMEYER, Mark (2004). “Poe and popular culture”. In: *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.

POE, Edgar Allan (2003). *Histórias Extraordinárias*. São Paulo: Nova Cultural.

_____. (2009). *The Complete Illustrated works of Edgar Allan Poe*. London: Bounty Books.

SCHUPP, Patrick (2011). “Meeting With Roger Corman. Séquences”, nº 78 (October 1974): 20–24, Gregory Laufer (Translated). In: NASR, Constatine. Roger. *Corman: interviews*. United States: University Press of Mississippi.

SILVA, Cícera Antoniele Cajazeiras da (2008). *Queda da Casa de Usher: (Re) criação da atmosfera fantástica, do conto ao filme*. 2008. 132 f. Trabalho de Conclusão do Curso (Especialização) – Pós-Graduação em letras, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

SMITH, Don J. (1999). *The Poe Cinema: A Critical Filmography*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers.

STEVENS, David (2012). *The Gothic Tradition*. United Kingdom: Cambridge University Press.

01

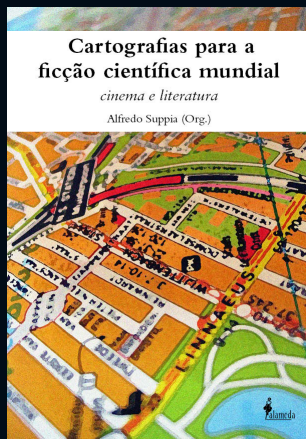
CARTOGRAFIAS PARA A FICÇÃO CIENTÍFICA MUNDIAL: CINEMA E LITERATURA. ALFREDO SUPPIA (ORG.). 2015

Pedro Sasse (UERJ)

Recebido em 05 fev 2018. **Pedro Sasse** é Doutorando em Estudos de Literatura pela UFF e mestre em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela UERJ. Atualmente desenvolve o projeto “Expressões do medo: crime, literatura e cultura no Brasil”. É professor substituto da Faculdade de Formação de Professores da UERJ. E-mail: pedro_sasse@hotmail.com

Aprovado em 14 mai 2018.

Dado os eventos recentes da premiação do Oscar a um filme de ficção científica (doravante FC), *A forma da água* (2018), de Guillermo Del Toro, e do Nobel a um autor que escreve FC, Kazuo Ishiguro, em 2017, é visível a importância desse gênero hoje. Na academia, da mesma forma, a FC vem ganhando cada vez mais espaço, com dezenas de dissertações e teses apenas nos últimos anos. Nesse contexto, obras como *Cartografias para a FC mundial* se tornam cruciais para fornecer de um rico fundamento teórico e crítico pesquisadores que desejem iniciar ou prosseguir nesse rumo hoje.



Alfredo Suppia, professor do Departamento de Cinema e do Programa de Pós-Graduação em Multimeios da UNICAMP, e pesquisador veterano do gênero – contando com publicações na área como *Metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner* (2011) e *Atmosfera rarefeita: a ficção científica no cinema brasileiro* (2013) –, é organizador do livro, que reúne pesquisadores internacionais e nacionais de renome na área.

O livro é dividido em duas partes. Os oito primeiros artigos são dedicados à FC fora da América Latina, mas sem concentrar-se apenas na produção hegemônica: abordam obras do leste europeu, da antiga República Democrática Alemã e até uma coprodução entre Polônia e Japão. Já o segundo bloco é voltado exclusivamente para a produção latino-americana, contando com panoramas históricos aprofundados sobre a produção de países como Argentina, México

e, claro, o próprio Brasil, além de textos críticos que exploram casos de interesse específico.

Com intuito de suprir uma carência bibliográfica em língua portuguesa na área dos estudos de FC, o livro não conta apenas com material original, mas também oferece artigos publicados anteriormente em alguns dos mais prestigiados periódicos acadêmicos especializados no gênero. Com isso, a obra pretende-se, como seu título diz, uma cartografia da FC, ou seja, um mapa introdutório que mostre alguns dos muitos caminhos possíveis a se percorrer nos estudos desse gênero tão rico em possibilidades e tão central para a cultura do século XXI.

Para abrir o livro, foi escolhido o artigo “Ansiedade digital e o novo cinema *verité* de horror e ficção científica”, de Barry Keith Grant, que abordará um fenômeno que ganhou força nos últimos anos, mas cujas origens, como mostrará Grant, se encontram ainda no século XIX: obras de baixo custo de produção, filmadas a partir de uma câmera de mão (ou câmeras de segurança, celulares etc.) e que mascaram sua ficcionalidade normalmente com aparência de um documentário real, chamadas popularmente de *found footages*.

Tendo em vista que o *found footage* é um conceito aplicado apenas a um tipo específico de moldura dentro de uma vertente mais heterogênea, Grant optará pelo conceito de cinema *verité*, identificando como predecessor o teatro *Grand Guignol* francês e marcando como pioneiros do gênero *Holocausto Canibal* (1980), de Ruggero Deodato, e o belga *Aconteceu perto de sua casa* (1992), de Benoît Poelvoorde, Rémy Belvaux e André Bonzel.

Para Grant, a popularização desse tipo de filme, que funde com frequência horror e FC, e faz com que o espectador se identifique mais com a própria câmera que com os personagens da história, reflete certa ansiedade “pós-moderna acerca da verdade indexadora da imagem que foi exacerbada pela ubiquidade da tecnologia digital” (p.20). Jogando, assim, com as fronteiras entre real e ficcional, dentro das convenções do documental, o cinema *verité* expõe como o valor de verdade da imagem, sobretudo do vídeo, vem se degradando.

O autor não se limita ao histórico e à reflexão sobre o gênero na contemporaneidade, mas tece seus comentários sobre uma ampla gama de narrativas que dialogam com essa vertente, desde influências de pseudodocumentários como *The War Game* (1965), de Peter Watkins, a desdobramentos do cinema *verité* nos jogos digitais, com o *Survival Horror*, passando por clássicos da vertente como *A bruxa de Blair* (1999), Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, e o espanhol *[REC]* (2007), de Paco Plaza e Jaume Balagueró. Com isso, temos um claro exemplo de como a própria forma de narrar pode ser alterada através das relações entre a tecnologia e o homem, seja para representar seus anseios, seja para representar seus medos, seja para jogar com seus sentidos na contemporaneidade.

Se a FC tem a capacidade de condensar certo *zeitgeist* contemporâneo e deslocá-lo para um futuro hipotético, vemos no artigo “A Pátria-Terra e o Outro: 2001, *Solaris* e *Eolomea* em diálogo”, de Sonja Fritzsche, o quão rica pode ser uma leitura que leve em conta esse aspecto.

Nele, Fritzsche mostra como o contexto da guerra-fria dialogou intensamente com a produção cinematográfica de FC através de filmes representativos dos polos desse conflito – o americano *2001: uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrik, e o soviético *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovsky, ambos contrastados com o foco de seu artigo, *Eolomea* (1972), de Hermann Zschoche, produzido na República Democrática Alemã (RDA).

Todas as obras partem de um mesmo questionamento crucial para a época: diante de todos os avanços tecnológicos – e as tensões políticas e sociais que os acompanharam – o que significa ser humano no planeta Terra?

Longe de manter o constante otimismo utópico defendido por certo modo comunista de pensar a arte – que serviria de modelo e incentivo ao proletariado –, *Eolomea* projetaria o ideal de um futuro socialista, mas, ao mesmo tempo, questionaria o modelo marxista-leninista através das tensões entre novo/velho, humano/natureza, Terra/espaço e indivíduo/comunidade, se afastando do padrão de *Solaris*. Da mesma forma, ao abordar esse futuro de um modo mais crítico, Zschoche se afasta da celebração sublime do progresso humano de Kubrik, buscando uma exploração espacial mais banalizada, tediosa, mais humana.

Segundo a autora, a própria noção de progresso perde força em *Eolomea*: o futuro comunista já foi alcançado. *Eolomea*, que significa “Primavera”, é uma narrativa menos sobre desenvolvimentos que sobre mudanças, é uma celebração de um novo começo, não do ápice de um processo passado.

Enquanto nos filmes explorados por Fritzsche, a exploração espacial serve de ponto de partida para a exaltação dos avanços

tecnológicos e do poder da ciência – ainda que com suas devidas críticas –, Lúcio Piedade, em “No espaço ninguém pode ouvir seus gritos: ficção científica, horror e viagens interplanetárias”, trabalhará o lado obscuro e verdadeiramente aterrorizante do espaço sideral.

Por mais que, em maior ou menor grau, já seja possível ver ecos das ansiedades sobre os perigos do espaço em obras como *Solaris* ou *2001*, os medos do desconhecido espacial serão plenamente explorados no horror espacial, gênero trabalhado por Lúcio Piedade no artigo. O autor estabelece as raízes do gênero ainda no horror cósmico lovecraftiano, que já flertava com as ameaças trazidas por civilizações extraterrestres em sua vasta mitologia.

Para, Lúcio, é, contudo, o famoso episódio da transmissão de *Guerra dos mundos* (1898) nas rádios da costa leste dos EUA que marca o início de uma longa relação entre o público e o medo das invasões extraterrestres. Se o livro, em si, já é uma mostra de que o tema remonta ao fim do século XIX, seu impacto na sociedade americana da década de 40 prenunciava o começo da era de ouro do horror espacial que se iniciaria anos mais tarde, com uma versão cinematográfica homônima da própria obra de Wells em 1953.

Nesse primeiro ciclo do gênero, que começa em meados dos anos 50 e se estende até os anos 60, Lúcio destaca a importância de filmes como *It! The Terror from Beyond the Space* (1958), de Edward L. Cahn – um precursor de *Alien*, o oitavo passageiro (1979), mantendo a mesma estrutura de criatura assassina no espaço confinado de uma nave – *A máscara do demônio* (1960), de Mario Bava –, filme que explora os elementos do gótico em que a nave pousada em um planeta estranho assume o papel do castelo mal-

assombrado e a flora alienígena atualiza os bosques soturnos – e *Queen of blood* (1966), de Curtis Harrington – em que o *topos* do vampirismo é deslocado para o espaço.

Para o recorte pós anos 60, Lúcio Piedade opta por analisar três obras, segundo ele, basilares para o horror espacial: o sempre citado *Alien, O Oitavo Passageiro*, de Ridley Scott, talvez ícone mais representativo do ambiente gótico revestido de viagem espacial; *Força sinistra* (1985), de Tobe Hooper, que, inspirado no romance *Vampiros no espaço* (1976), de Colin Wilson, retoma o vampirismo explorado por *Queen of blood* em uma narrativa que vai da temática da invasão extraterrestre ao apocalipse zumbi; e, por fim, *O enigma do horizonte* (1997), de Paul Anderson, capaz de misturar elementos do terror religioso do inferno com a exploração de dimensões alternativas através de buracos negros, em uma ambientação definida pelo design de produção como “Tecnomedieval”.

Dessa forma, Lúcio mostra como, mesmo após décadas de exploração espacial, o espaço sideral se apresenta ainda como uma incógnita ao ser humano, fonte pródiga de terrores e ambiente recorrente para as narrativas que interseccionam o horror e a FC.

Abandonando a imensidão sublime do espaço e os diversos horrores que emanam desse eterno desconhecido, Lúcio Reis Filho, em “Impermanência entusiasta: *A noite dos mortos-vivos* e os sangrentos espasmos dos anos 60”, mostra como esse *zeitgeist* da Guerra Fria produziu ameaças bem mais terrenas – ainda que igualmente aterrorizantes. Seguindo a metodologia de encarar a obra como um objeto cultural que permite uma leitura da sociedade que a engendra – abordagem bem popular hoje, e frequentemente

encontrada ao longo da coletânea –, Lúcio Reis analisa *A noite dos mortos vivos* (1968), de George Romero, à luz da impermanência entusiasta da juventude da época.

Por impermanência entusiasta, o autor se refere ao momento de efervescência de uma contracultura viva, engajada com movimentos sociais, que floresce nos EUA da época. Através desse confronto com a velha ordem, dessa atitude de desafio aos valores vigentes, o filme se torna transgressor tanto política quanto esteticamente.

Politicamente, a obra de Romero – produzida em um contexto de inquietação social, assassinato de figuras políticas, manifestações de grupos marginalizados, e diante da escalada de guerra do Vietnã – mostra a impotência da política, da mídia, e mesmo da ciência em frear uma horda de, literalmente, consumidores desumanizados. É uma imagem direta de um Estados Unidos que devora a si mesmo.

Une-se ao medo da fragilidade da vida, da ansiedade gerada pela exposição às pilhas de corpos mortos e em decomposição, aquele causado pelos próprios vivos. Como Reis frisa, Ben, negro, sobrevivente da terrível noite, não é morto pelos monstros que povoam a maior parte o filme, mas aqueles que chegam no seu final: a elite branca e armada dos subúrbios americanos.

Reis descreve, ainda, como, em comunhão com a literatura de pioneiros como Matheson em “Eu sou a lenda” (1954), “The shrinking men” (1956) e “A stir of Echoes” (1958), filmes como *A noite dos mortos-vivos* inaugura o gótico suburbano, mostrando o lado sombrio da aparente utopia representada pela vida isolada e pacífica dos bairros dos subúrbios americanos. Mesmo que longe

do sangue e da carnificina dos assassinatos políticos internos e da guerra do Vietnã, no gótico suburbano, os segredos sombrios da elite americana vazam e se conformam em monstros que refletem os problemas da própria cultura que os engendrou.

Eva Närepea, em “*Queerizando gêneros? De mulheres, homens e alienígenas no cinema de ficção científica do Leste Europeu*”, venceu o desafio de, dentro de um universo relativamente escasso de obras cinematográficas de FC do leste europeu, encontrar outro tema pouco abordado: representações *queer*.

Segundo a autora, parte do problema está justamente na visão de que a FC seria assexuada, ou seja, que não caberia a ela discutir papéis de gênero. Isso não só poderia ser visto na escassez de obras que abertamente trabalhariam com o tema, mas também na escassez crítica: apenas em 2009 a *Science Fiction Studies* fez uma edição explorando questões de sexualidade na FC. No entanto, Närepea ressalta que, contra essa visão de que a FC estaria além dessas questões, há uma vertente crítica que vê no gênero fortes marcas de uma heteronormatividade masculina, mesmo que inconsciente, nos modelos sociais que conformam essas histórias.

Para mostrar um pouco dessa visão, a autora separa três filmes do leste europeu que abordam, de diferentes maneiras, a questão do genérico-sexual em suas tramas: *The End of August at the Hotel Ozone* (1966), de Jan Schmidt; *Dead Mountaineer Hotel* (1979), de Grigori Kromanov; e *Sexmission* (1983), de Juliusz Machulski.

O primeiro a ser analisado é o filme de Schmidt, pertencente ao *new age* tchecoslovaco. *The End of August at the Hotel Ozone* narra a história de um futuro pós-apocalíptico em que a maior parte da

humanidade foi dizimada por uma epidemia de leucemia e pela poluição. Nele, um grupo de mulheres tenta sobreviver enquanto busca sobreviventes, sobretudo homens. Colocando as mulheres em um papel normalmente associado ao gênero masculino – de caçadoras, selvagens, violentas –, o filme discute papéis de gênero, ambição masculina por poder, mas também acaba reafirmando certos valores masculinos ao associar o único personagem homem, dono de uma fazenda, à cultura e à civilidade.

Em *Dead Mountaineer Hotel*, um *sci fi* detetivesco realizado na Estônia, vemos uma inversão dos papéis de vítima e monstro típicos do cinema de alienígenas: um grupo de extraterrestres e andróides disfarçados na Terra, tendo sido enganados por um grupo terrorista humano, cometem crimes e acabam sendo perseguidos pela polícia. Näripea identifica na forma como a sexualidade dos extraterrestres é apresentada uma maneira velada de o filme abordar questões *queer* num contexto de proibição soviética.

Por último, em *Sexmission*, uma distopia em que o gênero masculino é praticamente extinto por um acidente químico, o planeta se reestruturou em uma sociedade plenamente feminina até que dois homens congelados em um experimento criogênico do passado são encontrados e colocam em xeque a sociedade futurista. Nessa obra, em que o governo é controlado por uma Liga Feminista, cujo líder, na verdade, é um homem travestido, não faltam elementos para se mostrar como a heteronormatividade masculina se impõe dentro da FC.

Näripea ainda ressalta como, apesar da posição conservadora que os filmes parecem manter em relação à sexualidade e ao gênero, ainda se mantém a crítica política ao regime soviético, mostrando

como cada obra pode ter posturas heterogêneas e muitas vezes paradoxais dentro de si.

A Guerra Fria foi um forte motivo para o florescimento de inúmeras obras de FC que abordavam as ansiedades e os medos da época, mas sua queda também trouxe avanços para o gênero, como aborda Ewa Mazierska em “Entre o passado e o futuro, Polônia e Japão: heterotopias de Avalon”.

Fruto da primeira e única colaboração entre a Polônia e o Japão após a Guerra Fria, *Avalon* (2001) se mostra um rico caso de estudo do cinema transnacional, ajudando a refletir como o encontro entre essas duas culturas foi transportado para a ficção e como o público o recebeu. Abordando questões bem próximas às encontradas em *The Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski – e anteriormente no romance *Neuromancer* (1984) –, *Avalon* é centrado nas tensões entre a realidade e virtualidade.

Apesar de ter alguns indicativos nacionais, como a língua falada e certos produtos, o filme se passa em um país não nomeado, num futuro em que um jogo de realidade virtual proibido pelo governo chamado Avalon é uma das formas mais populares de entretenimento. A história é focada em Ash, uma jogadora profissional, e sua jornada de descobrimento do mundo virtual de Avalon. Mazierska lê essa obra menos através das óticas mais típicas esperadas nessa temática – como identidade, verdade e simulacro – que por uma perspectiva das relações de *Avalon* com a política e história recentes da Polônia.

Dessa forma, ressalta aspectos como a curiosa sobreposição de elementos do capitalismo tardio, a modernidade líquida

baumaniana, e do comunismo tardio, visto nas nuances de um totalitarismo frágil representado pela escassez de comida, filas nas cantinas e comportamentos conspiratórios. A autora faz, ainda, uma leitura das relações entre a guerra e o cinema a partir dos estudos de Paul Virilio, mostrando como o ininterrupto estado de guerra encontrado na realidade virtual dialoga com as teorias do teórico francês.

Por último, as considerações de Mazierska sobre a recepção da obra nos ajudam a ver os entraves que o cinema transnacional pode encontrar, principalmente sendo parte de um gênero como a FC. Desprezado pela crítica polonesa por se afastar dos ideais estéticos e políticos esperados das produções de sua época e negligenciado pela crítica da FC japonesa por ser um filme estrangeiro, *Avalon* ainda sofre com a competição de grandes produções, como o já citado *The Matrix*.

Apesar disso, o filme goza de certo prestígio na visão de críticos estrangeiros, que veem em muitos dos elementos criticados pela recepção polonesa justamente os pontos positivos da produção de Oshii. Assim, Marzieska, longe de simplesmente condenar poloneses ou japoneses, mostra a complexidade que um filme transnacional de culturas tão distintas pode alcançar e os obstáculos presentes para uma recepção positiva nos países envolvidos na produção.

Uma vez que o cinema é o assunto central de seis dos oito trabalhos que compõem a primeira parte da coletânea, focada na FC estrangeira, cabe ao artigo “Mundos perdidos e a (anti)utopia na arqueoficção”, de Mariano Martín Rodríguez, representar os estudos literários propriamente ditos.

Seu trabalho recupera uma vertente da FC algo apagada na contemporaneidade: a arqueoficção. Segundo Rodríguez, essa vertente surge após a distopia e as viagens imaginárias, preenchendo, ao lado da FC, o espaço de obras fantásticas que pediam, agora, maior verossimilhança. Enquanto a FC era responsável por projetar esses sonhos científicos para o futuro, a arqueoficção o fazia em um passado utópico.

Chamada de *lost-race fiction* ou *lost world romance*, essa vertente centra suas histórias no processo de descoberta e contato do homem civilizado com uma sociedade milagrosamente preservada do progresso humano. Para o autor, a vertente responde a certo anseio gerado pelas descobertas da época, sejam os achados de fauna e flora da paleontologia, sejam as ruínas de civilizações passadas pelas mãos da arqueologia. Durante o apogeu, dezenas de romances exploraram a temática de uma civilização utópica desbravada pelo europeu como *King Solomon's Mines* (1885) e *She* (1887), de Haggard, e *The Lost World* (1912), de Arthur Conan Doyle.

Se por um lado essas histórias veem as civilizações passadas como ambientes utópicos, por outro, persiste um enredo colonialista, no qual a introdução do homem branco nesse cenário será responsável pela destruição daquela sociedade – seja por aculturação ou catástrofe. A partir da Primeira Guerra Mundial, no entanto, Rodríguez nota uma modificação na abordagem de muitos romances desse estilo, que passam a ver as sociedades passadas não como bons selvagens que precisam do progresso, mas como sociedades moralmente evoluídas, que conseguiram se esquivar dos horrores da civilização moderna, como aqueles experimentados na Grande Guerra.

No entanto, mesmo com a evolução do gênero, Rodríguez percebe que a arqueoficção vem perdendo espaço para a FC de exploração interplanetária, que assume o papel de construir uma antropologia cultural de sociedades imaginadas. Ainda que hoje, dessa forma, não se veja muitos exemplares dessa vertente, o estudo de Rodríguez ajuda a entender que tipo de papel essa ramificação da ficção científica ocupará na história do gênero e que relações estabelece com seus contextos de produção.

“Uma chave para a ficção científica: revisitando o senso do maravilhoso”, de Cornel Robu, o último artigo do primeiro bloco, explora o lado teórico do gênero, focando-se nos efeitos causados pela FC. Para o autor, a FC é um dos gêneros mais favorecidos na contemporaneidade para a produção do efeito estético do sublime, que chamará, em seu trabalho, de “senso do maravilhoso”.

Seguindo as características do sublime burkeano, Robu enxerga na magnitude um dos elementos centrais para a concretização desse senso do maravilhoso. Ao longo de seu estudo, Robu destacará como essa magnitude pode tomar três formas distintas nos enredos de FC: espacialmente, se divide entre o megacosmos, o universo infinito, que engole o espectador em sua imensidão negra, e o microcosmos, espaço das interações subatômicas, invisíveis e quase indetectáveis; temporalmente, se manifesta na comparação entre a vida efêmera do homem diante da imensidão do tempo geológico ou cósmico, e a nossa percepção do tempo diante da duração infinitesimal dos acontecimentos quânticos. É, no entanto, a magnitude da complexidade a mais capaz de gerar o efeito sublime, que dobra a razão do homem tanto pela vastidão de planetas, raças, culturas e tecnologias que podem ser encontradas

na imensidão do universo quanto pela complexidade insondável dos paradoxos temporais e dimensões infinitas encontrados em algumas abordagens do espaço-tempo.

O autor faz, ainda, uma crítica ao uso instrumental da FC para fins de alerta, mostrando a necessidade de ter, a priori, a construção de um enredo que explore esse senso do maravilhoso para que dele decorra naturalmente os elementos relacionáveis com uma realidade contextual. Considerando o sublime o efeito definidor da FC, para o autor, mesmo o belo deve estar em uma posição secundária, podendo ser usado, mas não sendo necessário para o bom desenvolvimento do gênero.

Abrindo a segunda metade do livro, dedicada especificamente aos estudos latino-americanos de FC, Rachel Haywood Ferreira faz uma retrospectiva do gênero em “De volta para o futuro: a expansão da ficção latino-americana”.

O estudo de Ferreira é voltado para uma descrição da relação entre a crítica e a produção de uma FC independente dos moldes do Norte. Como a autora ressalta, até o começo dos anos 90, 1992 para ser mais exato, não há, na América Latina nenhum movimento crítico sólido que dê conta de estudar a FC. A primeira edição da *The Science Fiction Encyclopedia* (1972) não apresentava um verbete único para a América Latina, que só aparecia junto à Espanha e Portugal em um parágrafo final de 66 palavras.

Ferreira aponta que, a partir de 1992, não só a própria enciclopédia publica um verbete para a américa-latina, como outras publicações de interesse começam a alavancar os estudos do gênero. O trabalho de Ferreira ao traçar esse panorama é tanto quantitativo

quanto qualitativo: inicialmente, apresenta, a partir de gráficos, o aumento massivo de obras descobertas ou retrorrotuladas como FC, sobretudo durante o *boom* da crítica pós 1992.

Para mostrar esse desenvolvimento do gênero e da crítica, seleciona e acompanha o percurso de cinco obras da FC latino-americana – “Mexico em el año 1970” (1844), de Fósforos-Cerillos; *Brasil 2000* (1868-1872), de Joaquim Felício dos Santos; *O doutor Benignus* (1875), de Augusto Emílio Zaluar; *Dos partidos em lucha* (1875) e *Viaje maravilloso del Señor Nic-nac* (1875-76), de Eduardo Ladislao Holmberg –, dividindo esse percurso em três etapas: 1875, época de publicação das obras, normalmente em jornais populares, poucas transformadas em romances, sem atenção da crítica e rapidamente abandonadas pelos próprios autores, que se dedicavam a outros gêneros; 1957, primeira retomada desses pioneiros em algumas reedições – como a compilação dos contos de Holberg e uma tentativa de reedição de *Brasil 2000* – o surgimento de editoras especializadas e uma atenção crítica maior, ainda sem a rotulagem de FC; e, por fim, os anos 2000, época em que, graças ao avanço das tecnologias como a digitalização e a internet, foi possível um trabalho colaborativo mundial que, acompanhado das tendências pós-coloniais de estudo de uma literatura de margem, providencia as bases para uma crítica sólida do gênero.

O texto de Ferreira acaba servindo, ainda, de moldura para o artigo “Esboço de uma história da crítica de ficção científica no Brasil”, de Roberto de Souza Causo, que aprofundará essa trajetória da crítica focando-se, agora, especificamente no caso brasileiro.

Para tal, Causo parte de nomes já citados por Ferreira, como *O Doutor Benignus* e *Brasil 2000*, ampliando a lista de pioneiros

com “O fim do mundo em 1857” (1857), conto de Joaquim Manuel de Macedo, e “Rui de Leão” (1872), de Machado de Assis, todos no mesmo recorte da segunda metade do século XIX. Assim como Ferreira, Causo toma 1957, ano de lançamento do satélite Sputnik, como marco para a FC no Brasil, com a publicação de obras como *Maravilhas da ficção científica* (1958), organizado por Fernando Correia da Silva e Wilma Pupo Nogueira Brito; e o romance *O homem que viu o disco-voador* (1958), de Rubens Teixeira Scavone.

Devido ao contexto posterior às duas guerras e todos os seus horrores, a FC se encontra em um momento privilegiado para pensar as relações da ciência com a sociedade, ganhando críticas positivas mesmo no Brasil. No entanto, como Causo ressalta, o estigma ainda permaneceria em boa parte da crítica tradicional, que via o gênero como comercial e subliterário.

O autor dedica uma parte de seu artigo a uma análise do pioneiro *Introdução ao estudo da “Science Fiction”* (1967), de André Carneiro, um dos maiores nomes da FC no Brasil. Em sua obra, Carneiro não só faz o percurso pelos principais nomes da FC estrangeira, como também aborda casos nacionais, como a *Fantastic* (1955-60), primeira iniciativa brasileira de uma revista do gênero. Outro importante evento para a crítica da FC no Brasil é a realização do Simpósio de FC no Rio de Janeiro em 1969, dentro da programação do Festival Internacional de Cinema. A publicação do livro com as palestras do evento reunia os mais renomados autores e críticos da FC da época, incluindo o próprio Arthur C. Clarke.

Causo prossegue mostrando como, na década de 80, com a popularização crescente da FC no Brasil, o gênero começou a despertar interesse acadêmico. Dessa forma, diversas publicações

introdutórias à FC foram produzidas nessa época, como *Ficção científica: ficção, ciência ou uma épica da época?* (1985), de Raul Fiker, *O que é ficção científica* (1985), de Bráulio Tavares, e *Introdução a uma história da ficção científica* (1987), de Léo Godoy Otero, dos quais só o último dedica certo espaço ao gênero em território brasileiro. Segundo Causo, nessa época houve, ainda, uma profusão de obras que contavam com a colaboração, se não plena autoria, de pesquisadores não profissionais: autores, fãs, jornalistas interessados etc. Apesar do ganho em volume de publicações produzido por esses autores não especializados, muitos críticos, como o próprio André Carneiro, viram com maus olhos essa intromissão nas reflexões sobre o gênero, acusando-os de carecer da erudição encontrada na crítica tradicional.

O autor dedica-se, também, à aparição dos estudos de FC especificamente no âmbito acadêmico, em que menciona como obra pioneira *A ficção do tempo: análise da narrativa de Science Fiction* (1973), de Muniz Sodré. De alinhamento marxista, Sodré vê a FC como um mito para o século XX que reforçará a ideologia capitalista dominante, conclusões vistas por seus colegas como drásticas tendo em vista o universo limitado de obras abordadas em seu trabalho. Já José Paulo Paes, em *A aventura literária: ensaios sobre ficção e ficções* (1990), é menos hostil ao gênero, mas não deixa de expor certa hierarquização ao ver a literatura de entretenimento como um degrau para se atingir uma suposta alta literatura.

É somente nos anos 2000 que Causo identifica o *boom* das pesquisas acadêmicas nacionais, destacando como uma das primeiras obras desse novo momento *Viagem às letras do futuro*:

extratos de bordo da ficção científica brasileira: 1947-1975 (2002), de Francisco Alberto Skorupa, que faz um balanço da produção crítica do gênero no Brasil e chega a rever algumas injustiças ao gênero cometidas por Sodré. Além dele, Causo menciona mais de vinte teses e dissertações produzidas em um período de apenas dez anos, mostrando como, a partir dos anos 2000, a FC parece progressivamente ganhar espaço.

Em um dos maiores artigos do livro, Causo faz uma profunda retrospectiva da crítica literária sobre a FC no Brasil, não apenas elencando obras importantes, mas analisando sua pertinência dentro do cenário brasileiro e fornecendo aos interessados uma rica fonte bibliográfica para futuras pesquisas.

Dando continuidade ao diálogo próximo entre os pesquisadores da FC no Brasil, M. Elisabeth Ginway, já citada por Causo, é autora do artigo “Eugenia, a mulher e a política na literatura utópica brasileira (1909-1929)”. Nele, Giway analisa como o papel da mulher varia em quatro utopias brasileiras e uma sátira distópica: *São Paulo no Anno 2000* (1909), de Godofredo Emerson Barnsley; *O reino de Kiato (no paiz da verdade)* (1922), de Rodolpho Theophilo; *O presidente negro ou O choque das raças* (1926), de Monteiro Lobato; *Sua Excia. a presidente do anno 2500* (1929), de Adalzira Bittencourt; e *Virgindade inútil: novela de uma revoltada* (1927), de Ercília Nogueira Cobra. Enquanto as quatro primeiras representam utopias conservadoras, seguindo ideais eugenistas neo-lamarckianos ou mendelianos, e em alguns casos racistas, a obra de Cobra serve de contraponto às demais, opondo-se de forma radical aos aspectos tomados como positivos pelas obras anteriores.

Surgindo no período da primeira república (1889-1929), esse surto de utopias é visto por Ginway como resposta a um período de instabilidade política e econômica que vê na eugenia uma solução eficaz para o problema da sociedade. Ainda que as quatro utopias chancelem um ideal eugênico, Giwnay ressalta que há uma diferença nas abordagens: de um lado, a obra de Barnsley e Theophilo seguirão uma orientação neo-lamarckiana, que preza pelo saneamento e pela higiene, do outro, Bittencourt e Lobato seguirão uma vertente mendeliana, focando-se na questão genética e hereditária. Ginway aponta, ainda, que em cada uma dessas escolas acabará representando a mulher de uma forma diferente.

Segundo a autora, tanto em *São Paulo no Anno 2000* quanto em *O reino de Kiato (no paiz da verdade)*, a mulher assume integralmente o papel de mãe, sendo até mesmo afastada dos demais afazeres e comemorações após o casamento. Já no caso de *Sua Excia. a presidente do anno 2500* e *O presidente negro ou O choque das raças*, vê-se a mulher num papel ativo, em ambos os casos na própria presidência. É através do papel político que representam que se dará o discurso eugenista, com a castração de deficientes, expulsão de negros do país e até execução daqueles que quebrarem as medidas eugênicas impostas.

Já a obra *Virgindade inútil: novela de uma revoltada*, situada em Bocolândia, terra imaginária controlada pelos homens, em que a mulher deve ser subjugada ao papel da maternidade, a protagonista infringe todas as regras, de perder sua virgindade antes de casar até virar prostituta e mãe solteira. Comparando a obra de Cobra com as demais, Ginsway aponta o caráter transgressor desta e traz

uma voz dissonante a um conservadorismo literário imperante nas utopias do começo do século XX.

Saindo da literatura brasileira para a produção de nossos vizinhos argentinos, Carlos Abraham traz o peculiar caso de uma escritora quase desconhecida do final do século XIX, em “Raimunda Torres y Quiroga: precursora do fantástico argentino”.

Segundo Abraham, o caso começa com a publicação de uma série de contos fantásticos e de horror com influências de Poe, Hoffman e Shakespeare em diversos periódicos de Buenos Aires. Assinando Matilde Elena Wuili, a misteriosa autora manteve sigilo sobre sua real identidade, descoberta apenas com a publicação da compilação de seus textos, sob o título de *Entretenimientos literarios*, em 1884.

Através de uma dedução de obras anteriormente publicadas em periódicos, chega-se ao nome de Raimunda Torres y Quiroga. Descobre-se, ainda, que a autora, tal qual Pessoa, utilizava heterônimos distintos para cada um dos seus estilos de escrita, fato incomum na literatura argentina.

Das quatro partes em que o livro se divide, apenas uma é dedicada aos contos fantásticos da autora, parte essa em que Abraham se aprofunda, resenhando cada um dos textos encontrados no livro. Ao longo de sua descrição, é possível perceber certas recorrências temáticas da autora. Na maior parte de suas narrativas, há a presença de espectros ou esqueletos, em atmosfera noturna e frequentemente marcada por tempestades fortes. O assassinato de mulheres, principalmente esposas suspeitas de adultério é outra constante nos contos, geralmente redundando na loucura

do marido por crises de consciência ou maldição dos espectros das mulheres mortas. Além disso, em alguns deles, é possível ver claras alegorias à natureza humana e à efemeridade da vida, além de uma forte carga moralista, explicada por Abraham pelo constante posicionamento anti-ateu encontrado em seus contos.

Se no bloco de críticas estrangeiras o cinema foi o foco na maioria dos artigos, o bloco sobre FC latino-americana dá mais destaque à literatura, reservando, no entanto, os três últimos trabalhos à nossa produção cinematográfica no gênero. No primeiro deles, “Ao sul do futuro: panorama do cinema latino-americano de ficção científica”, Mariano Paz mostra uma trajetória da presença do cinema no México, no Brasil e na Argentina, apontando como a crítica até pouco tempo negligenciava a produção local em prol dos *blockbusters* hollywoodianos.

Paz dedica, ainda, uma parte de seu artigo para comentar detidamente uma obra de cada um dos países abordados, podendo assim aprofundar-se nas peculiaridades da produção de cada nação. A escolha desses três países, Paz ressalta, se dá, sobretudo, por um critério quantitativo: as produções de FC da Argentina, Brasil e México somadas equivalem a 90% de todos os filmes produzidos na América Latina.

Ao comparar a indústria cinematográfica de FC em cada um dos países, Paz nota uma diferença marcante entre a produção do México e a dos demais países estudados: a predominância de investidores privados produzindo filmes com o objetivo primário de gerar lucro. Dessa forma, ainda que tenham conseguido assim um volume considerável de obras, seus filmes não raramente eram

malvistas pela crítica, tanto pelo uso de roteiros apelativos quanto pelos atores questionáveis, comediantes e lutadores famosos usados para atrair as massas. No Brasil e na Argentina, como a presença do investimento privado era baixa, cabia ao Estado o papel de alavancar o cinema nacional. No caso brasileiro, em alguns períodos de recesso, o investimento privado desviou a produção nacional para esse cinema de maior apelo popular – sobretudo nas pornochanchadas –, já a Argentina majoritariamente se manteve dentro das produções classificadas por Paz como FC especulativa ou “sério-dramática”.

Para representar o cinema mexicano, Paz opta por um dos mais populares filmes envolvendo lutadores famosos, *Santo vs la invasion de los marcianos*, tipo de produção tão popular no México, que Paz afirma que apenas Santo, o ator principal da obra, fez mais de cinquenta filmes, a maior parte de FC e horror. No Brasil, Paz analisa o filme *Parada 88: o limite de alerta* (1978), de José de Anchieta. A obra narra a história de um Brasil distópico em que um acidente nuclear contamina o ar e obriga os cidadãos a comprar ar de uma empresa privada para sobreviver em uma cidade selada e interligada por túneis subterrâneos. Por último, analisa *La sonámbula* (1998), de Fernando Spiner, escrito pelo diretor em conjunto com Ricardo Piglia. Mantendo premissa semelhante à de *Parada 88*, o filme retrata uma Buenos Aires distópica cujos habitantes perdem a memória após um acidente químico e são manipulados pelo governo durante o processo de recuperação.

Da mesma forma que o artigo de Causo aprofunda o caso brasileiro já visto no panorama de Ferreira, Alfredo Suppia, organizador do livro, dá continuidade ao panorama já iniciado por

Paz, mostrando um extensivo trabalho especificamente sobre o cinema de FC brasileiro.

Suppia trabalha, em seu histórico, com uma categorização de duas vertentes da FC na produção nacional, a “sério-dramática” e a “lúdico-carnavalesca”, com uma predominância da última em boa parte da trajetória do gênero no Brasil. Vemos essa predominância já nas versões prototípicas do gênero, ainda no começo do XX, com obras como *Duelo de cozinheiros* e *Elixir da juventude*, ambos de 1908, e *O caso do Rio*, de 1909. O mesmo vale para a obra vista como pioneira à FC de fato, *Uma aventura aos 40* (1947), de Silveira Sampaio. Nos anos 60, esse panorama tampouco mudará, com uma exceção: o filme *O quinto poder* (1962), de Alfredo Pieralisi, que abordava uma trama de invasores estrangeiros, lavagem cerebral por mensagem subliminar e golpe militar.

Nos anos 70, com influência do cinema novo, que no final dos 60 dialogou com a FC, mostrando sua capacidade alegórica e de crítica social, houve um fortalecimento dos filmes sério-dramáticos. Suppia prossegue, assim, apresentando obras marcantes da época, como *O anunciador: o homem das tormentas* (1970), de Paulo Bastos Martins, *O homem das estrelas* (1971), de Jean-Daniel Pollet, a ficção psico-científica *O macabro Dr. Scivano* (1971), de Raul Calhado e Rosalvo Caçador, e *Quem é beta* (1972-73), de Nelson Pereira dos Santos. A vertente lúdico-carnavalesca, no entanto, não sai de cena, aparecendo em pastiches da FC estrangeira em alguns filmes dos Trapalhães, por exemplo. A década é, ainda, marcada pelo *Parada 88*, que, dada a importância já ressaltada por Mariano Paz, é alvo de uma análise aprofundada de elaboração e produção por parte de Suppia.

Na década de 80, Suppia aponta a continuidade de uma versão mais cômica da FC nas pornochanchadas e no “terror”, mas dá destaque a obras que mantêm o padrão sério-dramático, como a ecodistopia *Abrigo nuclear* (1981), de Roberto Pires, que segue o padrão de *Parada 88* na crítica contundente aos problemas da poluição, e o curioso *Amor voraz* (1984), de Walter Hugo Khouri, uma intimista história de FC quase ausente de elementos que marcam o gênero, narrando uma história de amor entre uma mulher e um alienígena.

Suppia ressalta que a década de 90 sofreu um declínio de produção, mostrando apenas alguns casos isolados. Um dos mais promissores, *Oceano Atlantis*, de Francisco de Paula, rodado entre 1989 e 1993, ecodistopia que daria continuidade à temática ambiental encontrada em *Parada 88* e *Abrigo Nuclear*, jamais foi lançado comercialmente. Já nos anos 2000, temos a tentativa de *Acquaria* (2004), de Flávia Moraes, unindo a temática do apocalipse ambiental ao público jovem, com Sandy e Júnior como protagonistas. Suppia também destaca o metacinema de *Saneamento básico, o filme* (2007), de Jorge Furtado, que dialoga com as dificuldades encontradas na produção de filmes em território nacional. Por último, menciona a curiosa união entre FC e espiritismo de *Nosso Lar* (2010), de Wagner de Assis, intuindo nele uma possível tendência para o cinema de FC contemporâneo.

Suppia encerra seu artigo de forma otimista, entendendo que apesar dessa atmosfera rarefeita do cinema brasileiro de FC, em que problemas políticos, econômicos e a própria reação da crítica e do público dificultam o avanço do gênero, não impede o florescimento de dezenas de obras nacionais de qualidade, que dialogam com

seus momentos políticos e oferecem ferramentas para se pensar a cultura nacional.

Se, diferente de Mariano Paz, Suppia não se dedica a análises aprofundadas de algumas obras, o artigo final do livro, “Horror, ficção científica e tecnologia da informação em três filmes brasileiros”, de Laura Loguercio Cánepa, serve perfeitamente de complemento ao panorama de Suppia, abordando, como no caso de Paz, três produções cinematográficas nacionais: *O signo de escorpião* (1974), de Carlos Coimbra; *Excitação* (1976), de Jean Garrett; e *As filhas do fogo* (1978), de Walter Hugo Khouri. A escolha de Cánepa se dá por uma temática peculiar na qual o misticismo de vidas passadas e maldições ancestrais se une ao imaginário tecnológico num misto de horror e FC.

Os três filmes analisados por Cánepa surgem no contexto das pornochanchadas dos anos 70, em que os produtores se aproveitavam da temática erótica e de enredos apelativos para atrair a atenção de seus espectadores, filmando obras que muitas vezes reciclavam temáticas ou histórias populares no exterior.

Em *O signo de Escorpião*, primeiro filme abordado pela autora, a história gira em torno de uma série de assassinatos misteriosos no estilo de Agatha Christie, em que um computador capaz de ler o signo das pessoas prenuncia a morte de cada um dos participantes envolvidos no teste da máquina, que é operada telepaticamente por membros de uma seita secreta. Já em *Excitação*, melhor sucedido que seu antecessor, vemos a história de uma mulher com problemas psicológicos que é deixada sozinha em uma casa de praia e passa a ser atacada pelos eletrodomésticos, controlados a distância pelo marido que desejava enlouquecê-la para roubar sua

fortuna. No entanto, o espírito de um homem que se enforcou na casa ajuda a mulher a se vingar do marido. Por último, *As filhas do fogo*, mais enigmático que os outros dois, é fruto do imaginário de Khouri, influenciado desde novo por nomes como Poe, Henry James e Lovecraft. O filme envolve duas amigas convivendo em uma mansão em que a mãe de uma das duas havia morrido e, em seu decorrer, expõe as meninas a uma série de acontecimentos paranormais que culminam na morte de uma delas.

A autora conclui assim mostrando como mesmo dentro de um nicho que carecia de total legitimidade, é possível ver uma produção cinematográfica significativa para a FC no Brasil, abordando não apenas a fusão de gêneros populares de entretenimento como também mostrando uma característica que viria a ganhar força posteriormente, como já mostrou Suppia: a intersecção entre a FC e o misticismo.

Contando com quinze artigos de objetivos, temas e abordagens bem variados, mas todos de grande valor para os estudiosos de FC, cinema, horror e literaturas que dialogam com o insólito, *Cartografias para a ficção científica mundial* consegue concretizar seu objetivo: preenche um pouco desse vácuo de teoria e crítica no gênero, não só em língua portuguesa, como também sobre as próprias produções brasileiras. Seja para conhecer obras encobertas pela distância temporal e/ou espacial, para conhecer mais a fundo as vertentes do gênero ou para melhor entender o funcionamento dos efeitos estéticos causados por suas obras, *Cartografias* merece um espaço de destaque na estante dos estudos de FC no Brasil.

02

**DAVID LYNCH, MULTIARTISTA.
DANIEL SERRAVALLE DE SÁ E MARCIO
MARKENDORF (ORG.). 2017**

Rosalia Angelita Neumann Garcia

*Recebido em 07 fev 2018.
Aprovado em 18 mai 2018.*

Rosalia Angelita Neumann Garcia possui graduação em Licenciatura em Letras, Habilitação Inglês Português pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1991), mestrado em Literatura de Língua Inglesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1994) e doutorado em Literatura de Língua Inglesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2001). Pos-doutorado feito na University of Massachusetts, Amherst, em 2014-2015. Atualmente é professor titular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Tem experiência na área de literatura de Língua Inglesa, Tradução literária e Cultura Norte-americana, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura norte-americana, tradução, literatura inglesa e tradução de literatura brasileira para o inglês. Projeto de pesquisa: versão de literatura brasileira para o inglês.

O que explica o apelo infindável e duradouro da estranha forma de narrar que David Lynch nos apresenta através dos anos? A pergunta que faço não é mera retórica: ela se postula a cada obra que o diretor norte-americano produz, a cada bizarra cena ou estranho som emitido em longas-metragens, videocliques ou produções televisivas que despontam da fantástica produção lynchiana. Pois, com



toda essa produção e por suas características peculiares, o termo “lynchiano” de fato existe, como afirma Claudio Zanini no primeiro capítulo da coleção sobre o longa metragem *Eraserhead*. Segundo Zanini, de acordo com o *Urban Dictionary*, o adjetivo significa “algo que apresenta o mesmo balanço entre o macabro e o mundano que se encontra nos trabalhos do filmmaker David Lynch”.¹

David Lynch, multiartista (organizado por Daniel Serravallo de Sá e Marcio Markendorf, e publicado pela Editora da UFSC em 2017) oferece uma coleção de textos que certamente irá interessar a uma variedade de leitores e curiosos, desde o acadêmico ao fã, passando por aqueles que tiveram contato com a obra vasta de Lynch através do cinema, da televisão, da música ou de seu interesse pela meditação. Assim, por incluir autores cujas experiências visuais, sonoras e sensoriais diversas diferem bastante, não se deve esperar do volume uma regularidade formal quantos aos textos. Cada autor impôs seu próprio estilo, sua própria forma de escrever

1 Zanini, Claudio Vescia. *O artístico e o paradoxo do lynchiano em Eraserhead*, in *David Lynch, multiartista*.

sobre o assunto que lhe tocou, seja filme, música, curta, série de TV ou livro sobre meditação, e, assim, o leitor da coleção se verá ora apaziguado por encontrar uma narrativa sobre Lynch que lhe parece familiar, ora perplexo por se deparar com um texto mais fragmentado ou fazendo referências que estão fora do escopo de sua experiência de leitor.

A organização do livro apresenta-se desde o início de forma clara; a primeira parte tratando dos longas-metragens de David Lynch, e a segunda se detendo sobre sua produção multimídia, ou seja, música, meditação, TV, clipes e curtas. Dessa forma, *David Lynch, multiartista* abarca toda a produção mais conhecida do diretor, revelando os vários lados e interesses criativos de Lynch. A apresentação gráfica da coleção é caprichada e de fácil manuseio quando é necessário que se encontre um capítulo específico com mais rapidez.

Mesmo que cada capítulo trate de obras distintas do diretor, existe certo fio condutor incidental que se revela para quem lê todo o volume do começo ao fim: a repetida importância dada à experiência visual que as obras do diretor oferecem ao espectador ou, simplesmente, a experiência visual como centro de aprendizagem, centro dos sentidos ou de revelações sobre si mesmo e sobre a vida. Também fica evidente o quanto cada obra visual de Lynch conversa com as outras, sejam essas os longas metragens, sejam os curtas ou sua extraordinária obra para a TV, *Twin Peaks*. Dessa forma, podemos dizer que a infindável tentativa de entender Lynch passa obrigatoriamente pela experiência de assistir e tentar fazer sentido de toda sua obra, como se estivéssemos montando um quebra-cabeça em que as

peças parecem se encaixar sempre em lugares diversos, mas nem sempre de forma satisfatória.

O jogo de oposições que faz parte das produções de David Lynch também se destaca ao lermos esses diferentes artigos sobre sua obra. Não falo de oposições perfeitas, um lado completando o outro (daí a referência feita anteriormente ao quebra-cabeça nem sempre satisfatório), mas de nossos sentidos serem despertados por estímulos que ao mesmo tempo nos satisfazem e nos perturbam. Vemos seres ou imagens monstruosos (*O Homem Elefante*), assustadores (o mendigo de *Mulholland Drive*; Bob em *Twin Peaks*; a orelha decepada de *Blue Velvet*) ou belos (Lula em *Wild at Heart*; Laura Palmer em *Twin Peaks*) de forma ambígua - ao mesmo tempo sentimos repulsa e atração por essas imagens belas e feias, e pelas situações caóticas e, ao mesmo tempo, fragmentadas, cortadas, incompletas, nunca satisfazendo nosso olhar ou nossa alma. Se analisarmos a obra toda de Lynch, esse jogo de opostos e fragmentos faz parte de um processo constante que ora se expande ora se transforma em imagens e referências que se desdobram e levam sempre a outros filmes, a músicas, ou a velhos casos policiais que nunca foram solucionados. Eis a chave, talvez, para começar a desvendar o diretor: suas referências são dispares e terão uma ou outra interpretação dependendo da experiência do próprio espectador, de seu conhecimento e de como seus sentidos são despertados e quando.

Para tentar criar alguma unidade descritiva encontrada em *David Lynch: multiartista*, vamos começar com os elementos que parecem desenhar o fio condutor para as várias obras abordadas. Certamente o mais paradoxal em se escrever algum artigo ou texto

sobre Lynch é perceber que existem muitos elementos recorrentes que unem a produção artística do diretor. Justamente por ser um multiartista, como bem detalhado no título desta coleção, vemos que a lógica que subjaz a obra do diretor não se esgota simplesmente por se tentar seguir esse fio condutor. Suas obras nos oferecem elementos variados, sejam visuais, sonoros ou de teor sensitivo diverso, que constroem um “fenômeno estético puro”, como descrito no capítulo sobre *The Elephant Man*, de Alexandre Linck Vargas. As sensações despertadas ao assistirmos os filmes de Lynch são paradoxais, nos revelando o belo e o feio, o macabro e o mundano ao mesmo tempo, nos mostrando algo tocante e terrível na deformidade, nas estranhezas e mesmo na beleza humana. Os universos paralelos, a ênfase na espetacularização e no surreal e a dúvida sobre o que estamos vendo (é sonho? é delírio?) despertam uma sensação de *unheimlich* em nós, tão bem abordado por Freud, em 1919, e tão difícil de descrever quanto um sonho ao despertarmos. E, no entanto, são justamente essas sensações que nos dividem e nos movem aquelas a nos levar a experimentar o que é a arte, o que faz parte da fruição artística.

As conexões entre o filme *Blue Velvet* e a série *Twin Peaks*, por exemplo, aparecem claramente na romantização da vida aparentemente singela e pura dos personagens que encobrem segredos e imagens terríveis e bizarras. Os atores Laura Dern e Kyle MacLachlan, graciosos em sua juventude, atuam como os inocentes Sandy e Jeffrey, vivendo suas vidas pacatas em Lumbertown. A cidade reflete a cidadezinha montanhosa de Twin Peaks, bela e verde de dia, com suas estradas pitorescas e comércio local, misteriosa e aterrorizante de noite em seus

bosques fechados onde portais se abrem para um universo paralelo. Universos paralelos se repetem também em *Mullholland Drive*, *Lost Highway* e mesmo *Wild at Heart*, onde desejos secretos, inconscientes e enterrados no fundo do coração dos personagens, se confundem com a narrativa “real”, da superfície. A dificuldade de se definir uma narrativa principal, aliás, é um dos elementos mais presentes em Lynch, ou melhor, na obra lynchiana. Como diz Camila Morgano Lourenço no capítulo sobre *Inland Empire*, “toda contemplação é, assim, induzida a resistir à decifração... para questionar a capacidade de narrar, via ficção-arte, uma realidade em que tudo, ou quase tudo, está fadado a se desmanchar no ar” (p.112). Assim, a experiência de assistir à Lynch, com frequência, vai além da possibilidade de ser descrita em linguagem verbal, de se elaborar uma narrativa que faça sentido, com início, meio e fim; é mais parecido com um sonho ou um trauma, dependendo da experiência. Mais uma vez, voltamos à ideia do inquietante, do *unheimlich* do qual falei antes.

Também é importante fazer referência ao quanto Lynch se vale da cultura popular americana para criar imagens e suscitar sensações em seus filmes e vídeos. Em *Wild at Heart*, é a amada fantasia de Frank Baum (adaptado para o cinema em 1939), *The Wizard of Oz*, que emerge, perfeito para se tornar um tipo de *road movie*, que faz parte do imaginário americano, especialmente desde sua adaptação cinematográfica. De fato, o *road movie* faz parte do cinema americano desde seu início, mas teve um *boom* após a guerra, espelhando a crescente indústria automobilística americana e a necessidade no imaginário americano de explorar novas terras, ter novas experiências – refletindo a experiência real da ocupação do

oeste americano que ocorrera no século dezenove. Lynch explora, à sua maneira, o simbolismo e a importância para o imaginário nacional de “pegar a estrada”, não apenas em *Wild at Heart*, como também em *The Straight Story* e, de certa forma, na constante aparição de estradas no meio dos bosques de *Twin Peaks*.

As referências a outro gênero de filme americano, o *noir*, aparece em várias obras também. O mais evidente é a alusão ao caso real da Dália Negra (Elizabeth Ann Short), ocorrido nos anos 1940 e nunca solucionado completamente e, assim, constantemente revisitado na ficção, visto em *Mullholland Drive*. No entanto, podemos ver também o quanto o *noir* aparece em *Lost Highway*, em *Veludo Azul* e, mais uma vez, em *Twin Peaks*. Parte disso se deve às personagens femininas que se repetem em figuras como Rita (*Mullholland Drive*), Renee (*Lost Highway*), Dorothy (*Blue Velvet*) e Audrey Horne (*Twin Peaks*), que encarnam certas características da *femme fatale* encontradas em Rita Hayworth, Betty Paige e a malfadada Elizabeth Ann Short. Além disso, temos a referência à “máfia bizarra”, mencionada no capítulo sobre *Mullholland Drive*, se repetindo na mais recente produção de Lynch, a tão aguardada terceira temporada de *Twin Peaks*. As referências se repetem até, talvez, de forma inesperada completamente externas à obra de Lynch, seja em produções televisivas e cinematográficas, seja em uma evocação a obras clássicas da arte mundial: o atrapalhado homicídio encontrado em *Mullholland Drive* ecoa em *Fargo*, tanto no filme dos irmãos Coen quanto na série produzida pela mesma dupla; encontro uma vaga referência também ao quadro de Bruegel, *the Fall of Icarus*, no infarto do pai de Jeffrey em *Blue Velvet*: o quanto a desgraça de uma pessoa passa ao largo do cotidiano dos outros, a tragédia inevitável sendo ignorada na maioria das vezes, perdido nas

necessidades do dia a dia. É justamente aqui que Lynch põe o dedo, nos fazendo enxergar não apenas a adversidade, mas também o que se esconde na grama, sob o solo, ou atrás de uma cortina vermelha.

A cortina vermelha remete a outros elementos significativos no mundo lynchiano: cor e iluminação. Esses elementos tornam o mundo criativo de Lynch um deleite para os olhos, uma riqueza visual que nos provoca e suscita medos e prazeres obscuros. Fumaça, sangue, as alusões *noir*, a cortina que representa os sonhos, uma variação de cores que ilumina ou escurece de acordo com as ações dos personagens - tudo constrói a estética lynchiana. Curiosamente, é talvez em seu livro sobre meditação (traduzido para o português com o título *Em Águas Profundas: Criatividade e Meditação*, 2008) que encontramos uma chave para a visão estética de Lynch. O gráfico desenhado pelo diretor revela mais do que sua tentativa de emular o “campo unificado”, assim como o livro parece abordar mais do que a meditação. É ali que Lynch toca em assuntos que nos levam a entender melhor sua carreira e seu interesse pela beleza e pelas artes plásticas: “Lynch atribui a plasticidade de seus filmes e a sua abordagem única na realização cinematográfica a essa familiaridade com as telas e com as possibilidades estéticas desse meio”, segundo Marta Correa Machado em seu capítulo “Sobre Peixes e Meditação”. Creio que é na meditação que David Lynch procura encontrar uma unidade estética, filosófica e temporal que, na superfície, parece não estar presente em sua obra cinematográfica e televisiva.

A mesma importância dada à iluminação e cor se vê na trilha sonora de suas produções. No mesmo livro sobre a meditação, Lynch fala sobre o papel central que a música tem em seus filmes. O

compositor Angelo Badalamenti o acompanha em suas produções desde *Veludo Azul* e, certamente, suas composições musicais são familiares para quem tem acompanhado a carreira de Lynch. A trilha sonora de filmes como *Mullholland Drive*, *Lost Highway* e *The Straight Story*, e especialmente a série *Twin Peaks*, já ocupam um lugar singular em nosso imaginário musical. Não é de se estranhar, portanto, que encontremos entre os capítulos que integram a segunda parte (Multimídia), um dedicado à composição musical do próprio Lynch. Em sua associação com Dean Hurley (que trabalhou em *Inland Empire*), produziu um álbum cujo single, *Crazy Clown Time*, é colocado em evidência por Julian Brzozowski. Essa música é descrita como sendo um blues que se destaca entre todas as outras que compõe o álbum por ser o próprio Lynch que toca na bateria. Assim como no resto de sua obra, a música se distingue por gerar imagens que, nesse caso, criam um ciclo que se reproduz no tempo e no espaço.

O capítulo sobre a série *Twin Peaks* realmente se sobressai nessa seção por ser, indubitavelmente, a obra que mais deu notoriedade a David Lynch, criando uma *fan base* própria, além de inúmeros produtos derivados (desde xícaras e camisetas até bonecos e objetos de decoração) colocados à venda e que são objeto de desejo de muitos fãs. Inovadora como série televisiva, *Twin Peaks* influenciou diversas séries contemporâneas de TV e tornou-se um produto único, trazendo muito do cinema em sua forma de narrar e ser filmada. De certa maneira, *Twin Peaks* traz em si vários elementos já elencados neste artigo, desde a junção do macabro com o mundano, até a surrealidade e elementos *noir*. Temos o impacto simbólico da cortina vermelha como portal para um outro plano e as inúmeras

personagens que aos poucos revelam várias camadas e facetas que o espectador vai desvendando à medida que assiste aos episódios. O fenômeno *Twin Peaks* realmente ultrapassou as duas temporadas em que esteve no ar e, nos 27 anos desde sua exibição, criou desdobramentos relevantes. O livro *O Diário de Laura Palmer* foi um dos primeiros objetos multimídia derivado do programa, assim como o não tão bem-sucedido filme que narra os dias anteriores à morte de Laura Palmer, *Fire Walk with Me*, aliás, obra de Lynch ao qual não se dedicou um capítulo em *David Lynch, multitartista*. Com *Twin Peaks*, Lynch e Mark Frost criaram uma trama que mistura o policial (com ênfase tanto no apuro investigativo quanto na supercaracterização da figura do detetive no personagem do Agente Cooper e seus hábitos); o cômico que beira o patético em certos momentos, em outros quase o pastelão; e o sobrenatural (em assombrosos símbolos como corujas, a própria cortina vermelha, os olhos brancos da possessão) de forma intrincada e inovadora. Essas diversas referências criaram vida própria e se mantiveram ativas durante todos esses anos na forma de *memes*, *gifs* e frases captadas pelos fãs, como se formassem um “clube” de entendedores – não diferente, é claro, de outros “clubes” que seguem *Star Wars*, *Star Trek* ou outros fenômenos multimidiáticos que vemos há anos. Assim, frases tiradas da série são ditas e entendidas apenas para aqueles que *sabem*: “*the owls are not what they seem*” (as corujas não são o que parecem), “*they got a cherry pie that’ll kill ya*” (eles tem uma torta de cereja pra morrer – o que revela o pequeno erro no artigo sobre *Twin Peaks* quando se fala da “famosa torta de maçã...”), “*damn good coffee*” (café nota dez), “*It’s happening again*” (está acontecendo novamente), e assim por diante.

Certamente, *Twin Peaks* repete o que se observa em muitas das obras de Lynch: nos apresenta uma forma distinta de contar uma história, revela segredos assustadores que devemos desvendar, às vezes trazendo desdobramentos inesperados, nos dá uma impressão de hiper-realidade, cria personagens que, ao mesmo tempo, são tomados por suas características bizarras e marcantes e guardam surpresas.

O último capítulo do livro, de autoria de Matheus Massias, encerra a coleção *David Lynch, multiartista*, explorando mais uma vez o caráter surreal na obra de Lynch em seus curtas-metragens, produzidos a partir de 1967. Para quem deseja um maior entendimento do processo criativo do diretor, sugere-se que procure essas pequenas produções de animações e vídeos que revelam os temas e as formas narrativas que Lynch depois irá desenvolver em suas futuras produções. Uma citação encontrada neste capítulo, tirada do livro *David Lynch*, de Justus Nieland, explica de forma sucinta a associação entre Lynch e o surrealismo, apesar do diretor estar distante no tempo da “idade de ouro do cinema surrealista”, como diz Nieland:

É importante ser desconfiado ao aliar Lynch tão profundamente aos surrealistas ou à sua agenda ético-política. De fato, seus filmes são oníricos, tensos, e cheios de erupções do bizarro e do inquietante [o autor está fazendo uma possível referência ao conceito de *Unheimliche*, de Freud] dentro da textura sóbria do cotidiano, e, assim como os surrealistas, ele entende a cultura popular como o horizonte da fantasia de massa, o reservatório do afeto coletivo. Todavia, Lynch não procura nem uma des-sublimação revolucionária

da vida cotidiana, nem suas investidas em sonhos ou no inconsciente são ligadas a algum programa político explícito. Um jeito de fazer sentido de Lynch como um surrealista, no entanto, é levar a sério seu entendimento sobre mídias vitais—uma frase necessariamente paradoxal que, tanto para Lynch quanto para os surrealistas antes dele, articula uma compreensão de mídias para uma introspecção básica sobre a estranha vida de organismos. (*Apud* MASSIAS, 2017, p.151)

Assim, este capítulo mostra vários questionamentos quanto ao surrealismo na obra de Lynch, além de fazer referência à obra de Michael Richardson, crítico da obra do diretor no que tange o seu apregoado surrealismo.

A leitura do volume *David Lynch: Multiartista* é uma oportunidade de conhecer o diretor de forma um pouco mais completa, de despertar a curiosidade de conhecer algumas de suas produções mais desconhecidas e de fazer uso das múltiplas referências nas diversas bibliografias e notas dos autores dos capítulos. A única produção que faltou mencionar para completar a coleção – e que não pode ser contemplada talvez devido ao tempo exigido para a publicação – é a tão aguardada terceira temporada de *Twin Peaks* que foi transmitida pela Netflix em 2017. Aliás, se *Twin Peaks* em sua primeira e segunda temporada já inspira inúmeros artigos, *blogs* e diversas outras produções paralelas, a terceira temporada da série multiplicou esse desejo de fazer comentários, de discutir, de debater o que, afinal, David Lynch tem na cabeça. Que pelo exposto, não se esgota por mais que se escreva sobre o assunto.

03

**HISTORIA DE LO FANTÁSTICO EN LA CULTURA
ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA (1900-2015).
DAVID ROAS (ORG.) 2017**

Maira Angélica Pandolfi

*Recebido em 05 fev 2018.**Aprovado em 18 mai 2018.*

Maira Angélica Pandolfi é licenciada em Letras, Português/Espanhol (1997), Mestre (2000) com a Dissertação sobre “A Recepção Crítica de Manuel Antônio Álvares de Azevedo (1852-1999)”, apoiada pela FAPESP, e Doutora (2006) com a tese “Leituras e Releituras Românticas: José de Espronceda e Álvares de Azevedo” pela UNESP-Campus de Assis, onde também é docente, atuando na Graduação e na Pós-Graduação. É Professora Assistente Doutora no Departamento de Letras Modernas desde 2010, na área de Língua e Literaturas de Língua Espanhola; foi Vice-Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Unesp-Assis (2013 a 2016). Realizou Estágio de Pesquisa na Universidad de Salamanca/Espanha (2013). É membro da Associação Brasileira de Hispanistas (ABH); do Grupo de Estudos Linguísticos (GEL), do GT ANPOLL Vertentes do Insólito Ficcional e do Grupo Vertentes do Fantástico na Literatura. É líder do Grupo de Pesquisa Narrativas Estrangeiras Modernas, cadastrado no CNPq e Vice-Líder do Grupo de Estudos Bakhtinianos, cadastrado no CNPq. Atualmente leciona apenas Literaturas de Língua Espanhola e suas pesquisas estão voltadas para essa área de estudos e para a literatura comparada, com ênfase em produções contemporâneas onde figuram

o insólito e o fantástico. Têm vários estudos sobre Mitos Literários Espanhóis, adaptações e recriações desses mitos em literaturas de língua espanhola e também na literatura brasileira.

Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015)

é uma obra organizada por David Roas, dividida em 14 capítulos escritos por autores diversos, alguns deles com a participação de Roas. No primeiro capítulo, intitulado “El cuento modernista”, Ana Casas tece uma ampla teia de conexões que relacionam as diversificadas formas de manifestação do fantástico na virada do século XIX ao XX, apontando a influência da psiquiatria, de Poe, de Hoffmann, do cientificismo positivista, da ascensão do espiritismo e do esoterismo. A virada do século também fomentou contos de base folclórica e lendária, como os de Valle Inclán e Pío Baroja, que questionam traços de perversidade sexual no âmbito familiar, a necrofilia, o satanismo, o erotismo religioso, dentre outros. Uma marca característica desses relatos é a ambiguidade, sobre a qual Ana Casas apresenta algumas reflexões conclusivas que aportam luz ao fenômeno, ou seja, que propõem uma discussão dialética entre a fé e o ceticismo, já que as narrativas desse período aludem a uma insatisfação com o realismo e com o positivismo vigentes na segunda metade do XIX, pois ao mesmo tempo em que não negam os princípios científicos também questionam os limites dessa ciência como instrumento único para captar a realidade. Tomando como referência os estudos de Rosalba Campra, detalha aspectos peculiares à retórica do fantástico modernista, que apresenta adjetivação fortemente conotada, presença de metáforas que refletem a alma atormentada dos protagonistas e



a reunião de diversas vozes que acrescentam distintos pontos de vista ao acontecimento sobrenatural. Também merece destaque, segundo Casas, a maneira com que os relatos da virada do século representam a realidade, por meio de um tratamento superficial do aspecto psicológico dos protagonistas, a fim de aludir a uma realidade tão misteriosa quanto o ser que a habita e irrompendo, assim, os símbolos e as imagens de ressonância sobrenatural. Para a autora, as sobreposições de campos semânticos distintos e até mesmo incompatíveis para a descrição de uma dada realidade ou objeto torna o fantástico moderno bastante insólito.

No segundo capítulo, Alfons Gregori comenta as produções narrativas de 1930 a 1950. Nesse percurso, o autor destaca a importância das vanguardas em uma literatura tradicionalmente considerada avessa às formas não miméticas. Fundamentando-se em Martín Rodríguez, o autor desse capítulo refere-se a quatro correntes narrativas do período selecionado que se afastam da literatura espanhola realista: o romance lírico de Azorín ou Gabriel Miró; o romance desumanizado e vanguardista de Ortega y Gasset; o romance humorístico e as ficções intelectuais de Pérez de Ayala ou Benjamin Jarnés. Fato curioso é que a narrativa fantástica não aparece entre essas quatro correntes por não ser considerada de caráter culto ou elitista, posto que o gênero fantástico identificava-se com uma literatura de massa ou de mercado, destinada a um grande público e editada em revistas populares como *Novela de Hoy*. Também cresce a literatura de ficção científica. É preciso ressaltar, segundo Gregori, que a perpetuação e vigor do gênero fantástico nesse contexto tiveram como grande propulsor as traduções e reedições de romances

curtos e coleções de relatos populares não miméticos. São coleções que reúnem grandes nomes da literatura fantástica como Poe, Hoffmann, Gautier, Washington Irving, Bram Stoker. Algumas coleções que tinham como título *La novela fantástica* eram, na verdade, romances de aventura, de ficção científica e recriações míticas. Sobre as criações fantásticas da década de 30 em língua castelhana, Gregori menciona duas maneiras distintas de fazer despontar o sobrenatural, ora por meio de personagens clássicas como o diabo, ora pelas histórias de fantasmas. Diversos elementos da matéria artúrica também são reaproveitados pelo renomado escritor Álvaro Cunqueiro, na modalidade narrativa do maravilhoso. Nas narrativas de caráter humorístico, percebe-se uma estreita ligação com as vertentes vanguardistas. Nesse contexto, destaca-se um grupo de artistas reconhecidos como “A outra geração de 27”, cuja liderança é atribuída a Ramón Gómez de la Serna. São requintadas estratégias que vão salpicando o fantástico moderno de recursos habituais nas literaturas de vanguarda, tais como a metáfora literal, a conjunção sinestésica, a objetivação de elementos abstratos e a personificação de objetos, a reescritura paródica de velhos mitos e/ou a paródia do maravilhoso cristão. São tratados aqui os autores e obras de maior destaque durante as décadas de 30, 40 e 50. Muito significativa, ainda, é a sugestão investigativa deixada por Gregori ao aludir à existência de um fantástico subterrâneo, cultivado nesses anos de fascismo ultra-católico e tradicionalista. Por essas razões políticas e pelo difícil acesso a esses textos, eles foram pouco divulgados e ainda se encontram no limbo, constituindo uma lacuna a ser preenchida pela crítica literária do fantástico.

O terceiro capítulo, que desenha o panorama da narrativa fantástica espanhola nas décadas de 1950 e 1960, fica a cargo dos três estudiosos que redigiram, separadamente, os capítulos anteriores: David Roas, Ana Casas e Alfons Gregori. Todos ressaltam a sobrevivência e a constância da vertente não mimética da literatura espanhola, apesar do inegável predomínio da estética realista na segunda metade século XX. Dentre as produções não miméticas continuam gozando de grande interesse, nas décadas em questão, as formas do maravilhoso e do absurdo, levadas adiante pelo já mencionado Álvaro Cunqueiro e também por Joan Perucho, José Maria Gironella, Camilo José Cela e Vicente Risco. Já na órbita do absurdo se encontram autores como Carlos Edmundo de Ory, José Luis Sampedro, Francisco Fernández-Santos, Ventura Doreste, Miguel Buñuel e Gonzalo Fortea. Segundo os autores desse capítulo, em boa parte dos relatos conectados ao absurdo ressoa o nome de Franz Kafka, cuja importância na literatura espanhola é inegável a partir de 1950. Esse interesse pela obra do autor de Praga resultou na aproximação entre o absurdo e o fantástico, gerada pela suspensão ou alteração da lei de causa e efeito nos relatos. Exemplo dessa convivência entre os dois gêneros são os livros *Esas sombras del trasmundo* (1957), de Luis Romero, e *Smith y Ramírez, S. A.* (1957), de Alonso Zamora Vicente. São obras que não apenas tratam da falta de sentido da existência como também aprofundam o tema dos acontecimentos inexplicáveis e questionamentos metafísicos. Em muitos desses relatos o fantasma ocupa uma posição relevante. Outra característica importante é o tema da frustração individual e coletiva. Zamora Vicente, por exemplo, confere às suas narrativas um toque borgeano ou cortasiano, que se deve seguramente aos

anos nos quais o escritor passou em Buenos Aires. Esse intercâmbio literário proporciona muitas novidades ao tratamento do gênero fantástico na literatura espanhola de então. Para aqueles que buscam uma autoria feminina nas narrativas fantásticas, geralmente marginalizadas nessa época, também encontrarão autoras como Mercedes Salisachs. A maioria dos escritores dessa geração optou por uma literatura mais comprometida e mimética. Contudo, muitos que fizeram parte da fase neo-realista não excluíram totalmente sua incursão pelo fantástico, como provam o desejo de fuga do cotidiano e a busca por uma realidade transcendente por parte de alguns protagonistas dos contos de Ignacio Aldecoa, Carmen Martín Gaité ou Jesús Fernández Santos. Nos relatos de Ana Maria Matute, essa negação da realidade cotidiana é facultada às crianças, já que quando entram na fase adulta acabam renunciando a esse mundo de magia e maravilha em que se encontravam. Contrastando com o fatalismo de suas produções, outros relatos como os de Medardo Fraile promovem uma dada poetização do real que resulta em uma atmosfera maravilhosa e cria uma dimensão simbólica onde a ilusão impera sobre a falta de esperança. Várias especificações sobre personagens, temas e títulos de obras literárias enriquecem as análises e os comentários dos autores sobre as produções desses decênios. Como conclusão, os escritores registram uma observação muito pertinente sobre as produções dos autores exilados desse período, menos cerceados pela onda realista que imperou na Espanha, e que contribuiu ainda mais para estigmatizar e marginalizar a literatura de corte fantástico, sob o frágil argumento de que este tipo de produção não oferecia uma reflexão crítica sobre a situação do indivíduo e

seu momento social. Os comentários críticos dos autores sobre o conjunto das produções não miméticas dessa época mostram justamente o contrário desse juízo, além de demonstrarem que os exilados puderam gozar de ampla experiência literária porque não se submeteram a uma visão unívoca de literatura.

Os últimos anos do franquismo marcam o florescimento do gênero fantástico nos mais diversos meios, ou seja, um *boom* que abarca romances, contos, quadrinhos, filmes, dramas, revistas e seriados de TV. O capítulo que se segue, intitulado “Narrativa 1960-1980”, é de autoria de Miguel Carrera Garrido, que analisa essas produções separando o joio do trigo ao demonstrar que nem todas apresentam o mesmo valor artístico. Mesmo assim, foi graças a esse florescimento que ocorreu a progressiva aclimação do gênero fantástico na Espanha, processo que Roas e Casas denominam “normalização de los años 80”, amplamente tratada por eles em *Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea* (2016), obra que comprova o esplendor atual que o fantástico goza em solo espanhol. Nesse complexo panorama traçado por Carrera Garrido, recebe destaque o papel desempenhado pela literatura hispano-americana na consolidação do fantástico espanhol, sobretudo, a publicação de inúmeras Coleções e Antologias que contribuíram não apenas à divulgação do fantástico e suas metamorfoses como também ao despertar do gosto do público leitor por essas produções. Papel preponderante representou, ainda, os periódicos da época. Borges, Cortázar, Rulfo e Sábato passaram a ser referências de prestígio aos jovens escritores identificados com o insólito e suas facetas, tanto quanto Poe, Kafka ou Hoffmann. Antologias de contos de mistério e terror contribuíram para refletir sobre a

relação entre o fantástico, o terror e as enfermidades da mente. Vale destacar que de acordo com Carrera Garrido na década de 70 o gênero fantástico estava plenamente consolidado na Espanha, embora ainda muito ignorado pela academia. São mencionadas nesse capítulo antologias e autores de fundamental importância aos que desejam se dedicar ao estudo amplo e aprofundado do fantástico espanhol. O capítulo está dividido em 6 blocos temáticos sobre autores e obras, além de reconhecer sua dívida com os estudos de Roas e Casas como a Antologia que estes publicaram sob o título de *La realidad oculta*, cujo prólogo descreve em detalhes as produções espanholas fantásticas dos anos 60 e 70. O segundo bloco, intitulado “entre o fantástico y lo maravilloso”, é dedicado à narrativa do galego Gonzalo Torrente Ballester e sua obra, que oscila entre o fantástico genuíno e suas vertentes irmanadas. Já o terceiro, “entre lo literal y lo figurado” saltam à vista as narrativas que não necessariamente se enquadram no esquema todoroviano clássico sobre o fantástico, mas podem ser lidas em interface com este. É o caso de obras que se situam na fronteira entre a imaginação e a realidade, dialogando com o romance policial, com o terror, com o absurdo kafkiano, enfim, de caráter híbrido, mas que tem como elemento unificador o medo, como *Las noches lúgubres*, de Alfonso Sastre. Esse autor se destaca pelo caráter crítico de suas obras, que conseguem dialogar com a realidade carcomida pela ditadura fascista por meio de estratégias não miméticas, incorporando motivos como o vampirismo, a metamorfose, a ressurreição de mortos, dentre outros, associando-os à alienação, à ressurreição do nazismo, à exploração social e, mais que tudo, ao terror que pairava sobre a sociedade de seu tempo. O quarto bloco, “entre el juego

y la experimentación”, refere-se aos anos 60 e 70, reconhecidos como os anos de experimentação na narrativa espanhola. Nessa Espanha cinza, cansada de vigorosos anos de franquismo e exausta das representações miméticas, surge na literatura o anseio pela experimentação formal na qual a escritura acaba se tornando, muitas vezes, auto-referencial. Tal redimensionamento ocorre não apenas no plano estrutural e linguístico, mas também temático. É nesse cenário que desponta a figura de Carlos Edmundo de Ory. Devido às experimentações estéticas desse momento, muitas modalidades conectadas ao onírico e ao absurdo tendem a um processo amplo de desrealização que termina colocando em questionamento a própria natureza do gênero fantástico, uma vez que este está fundamentalmente ancorado na realidade e o sobrenatural somente pode ser reconhecido ou identificado no seio do real. A quinta parte do capítulo, “entre el homenaje y la apropiación”, aborda os autores que mais se destacam no cânone da grande literatura do último século, na qual a prática do fantástico não se deve apenas ao fato de os autores serem leitores desse gênero, mas pela inclinação natural de suas poéticas ou formas de compreender a criação literária. Esses autores contribuem verdadeiramente com a legitimação de gêneros literários populares. São eles o madrilenho Juan Benet, que flerta com o gênero policial e para quem a literatura consiste em uma fonte a mais de conhecimento, além da razão e da ciência, por refletir as ambiguidades e incertezas dos enigmas que rondam nosso universo. Suas obras também aludem ao gênio de Poe, apresentando elementos góticos como espaços opressivos, maldições familiares, fantasmas. Outra companheira de sua geração é Carmen Martín Gaité, que costuma ser mencionada pela crítica

por sua obra *El cuarto de atrás* (1978), considerada um autêntico exemplo de transgressão fantástica e onde o fantástico costuma estar a serviço de uma reflexão autoral, ou seja, à sua reinvenção como escritora e à captação da atenção do leitor. O tópico 6, “entre la evasión y la comercialidad”, refere-se à popularidade que as narrativas fantásticas alcançaram no final do século XX, atingindo recordes de consumo. São caracterizadas pela presença do terror e se aproximam dos romances detetivescos e de mistérios.

No capítulo 5, “Teatro 1900-1960”, os autores Matteo De Beni e Mariano Martín Rodríguez afirmam que o conflito entre o natural e o sobrenatural gera uma ambiguidade epistemológica em relação à realidade consensual. As certezas nas quais se assentam a existência humana são abaladas toda vez que irrompe no seio do cotidiano o fato inexplicável. Esse capítulo penetra em um tema espinhoso e complexo que diz respeito às possíveis limitações que geralmente são impostas à representação teatral do gênero fantástico. Portanto, os autores proporcionam um panorama sobre as principais vias de infiltração e modos de representação dos elementos fantásticos no teatro dos séculos XX e XXI na Espanha. Sob o título de “Valle-Inclán, el simbolismo y lo atávico” são pontuadas as influências do simbolismo no teatro de fins do século XIX e começo do século XX. Dessa fonte foi beber Valle-Inclán, que agregou ao seu teatro as propostas simbolistas que reivindicavam o maravilhoso popular. Conectado a elementos do maravilhoso folclórico, esse autor atribui à representação do maravilhoso uma conotação erótica, que parte da intersecção entre o humano e o animal. Esse hibridismo se faz presente em suas peças de ambientação rural como *El embrujado*, onde a protagonista tem o poder de enfeitiçar e transformar

homens em cachorros brancos. Em algumas peças sobressai a explicação racional possível para alguns elementos sobrenaturais, embora permaneça ainda a dúvida em razão da materialização de um presságio. A essa representação do sobrenatural os autores conferem importância ao aparato tecnológico, especialmente, aos efeitos luminosos no cenário. Outra subdivisão desse capítulo trata de “lo fantástico en el teatro popular: Rambal, el mago de la escena española”. Nesse bloco, os autores comentam a produção de Enrique Rambal, um empresário e homem do teatro especializado em surpreendentes e refinados recursos utilizados na representação de exitosas obras literárias e cinematográficas. Na parte intitulada “entre los años 40 y 50, en el exílio: Salinas y Casona”, os autores comentam a obra de dois dramaturgos que escreveram obras fantásticas no exílio durante a ditadura franquista na Espanha: Pedro de Salinas e Alejandro Casona. Na sequência, o texto se subdivide em mais um bloco temático intitulado “El teatro fantástico y la escena comercial en España en torno a 1950”, onde se comenta que o teatro fantástico espanhol apenas alcançaria seu merecido prestígio ao final da Guerra Civil Espanhola. A tecnologia empregada em prol de efeitos especiais de luz e som é sempre referida pelos críticos como suporte que possibilita a dramatização de cenas com efeitos sobrenaturais. Outra dramaturga de relevo em meados do século XX na Espanha foi Julia Maura, que com a ajuda da mencionada tecnologia conseguiu colocar em cena uma peça que brinca com a percepção do tempo e do espaço, na qual coincidem dois tempos em um mesmo espaço, o dos personagens situados em 1939 e o dos fantasmas de 1870. A crença em outras dimensões do tempo também partia de bases racionais como a que expõe J.

W. Dunne em sua obra *Experiment with time*, de 1927, traduzida ao espanhol em 1928, onde o tempo é concebido como um espaço geográfico percorrido por uma mente sonhadora e visionária. Essa teoria foi usada por dramaturgos britânicos e espanhóis em suas peças de cunho fantástico, tais como J. B. Priestley, Luis Escobar e Julia Maura. Esta última se utiliza da teoria do tempo para o seu teatro de fantasmas que, segundo os autores desse capítulo, tem a intenção de destacar as consequências históricas da guerra sobre as mulheres. Em suas peças as mulheres, mesmo as emancipadas, são vítimas da brutalidade bélica e masculina. Essa sobreposição de planos temporais também é utilizada por Alfonso Sastre, dramaturgo espanhol.

No capítulo 6, “Cine 1900-1965”, Paul Roig realiza um panorama da história do cinema fantástico espanhol do referido período, afirmando de antemão que este não existiu, em seu sentido restrito, até 1968. Na primeira parte de seu ensaio, Paul Roig descreve uma série de obstáculos que impediram o desenvolvimento do cinema espanhol da primeira metade do século XX, dentre eles, a censura católico-militar do governo de Franco. Com exceção da obra de Chomón, o estudo do cinema espanhol desse período ainda não foi realizado. Mesmo assim, o autor aponta algumas raras produções e seriados que se tingem de uma temática e de uma atmosfera de terror nos primeiros anos do século XX na Espanha. Até 1929 parecem predominar algumas poucas produções e séries de terror, assim como aquelas de caráter vanguardista ou comédia “costumbrista” tradicional. Nem mesmo a chegada do cine sonoro a partir de 30 e tampouco o advento da Segunda República ou o início da Guerra Civil Espanhola foram capazes de alterar essa realidade

e, ainda nesse período, Espanha contava apenas com escassas produções oriundas de adaptações literárias e com a falta de roteiristas profissionais. Assim, predominava um cinema de evasão, musical e de entretenimento nesses agitados anos de mudanças políticas e sociais, com raras produções urbanas de caráter policial e de mistério. Se antes da Guerra Civil Espanha não contava com uma política clara de desenvolvimento cinematográfico, também não pode contar com ela nos anos subsequentes. Durante os anos 50 Espanha aprecia o auge do cine policial, sobretudo, produzido em Barcelona. Roig afirma que esse gênero cinematográfico se aproxima do terror, lançando, assim, uma série de psicopatas e assassinos em série, bem como loucuras e alienações mentais de todo tipo. Toda essa gama de produção que se enquadra em um gênero maior denominado *thrill* não pode ser considerada como cinema fantástico segundo o autor desse ensaio, visto que nenhum deles questiona a ideia comumente aceita de realidade. Outra corrente que se situou à margem do cine fantástico nesse período foi a chamada *Spanish Gothic*, uma série de ficções ambientadas em uma Espanha profunda, mas que não apresenta elementos mágicos, sobrenaturais ou próprios da ficção científica. Muitos afirmam que *Gritos en la noche* marca o início do cinema fantástico na Espanha, mas Roig acredita que esta afirmação deriva da confusão, inclusive no meio acadêmico, entre cinema fantástico e cinema de terror, dois gêneros distintos com determinados elementos comuns. O cine de terror conta apenas com uma atmosfera gótica e não propriamente com o elemento sobrenatural fundamental ao gênero fantástico.

De acordo com Iván Gómez, autor do capítulo 7 “Cine 1965-1990”, a partir dos anos 60 surge uma nova preocupação que passa

a tomar conta do cenário nacional espanhol. Trata-se da criação de películas capazes de projetar uma imagem positiva da Espanha no exterior. Uma nova linha de crédito impulsiona os anos de 1964 a 1969 e fórmulas ligadas ao fantástico, ao terror e à aventura. Apesar de não ser o único, é Jesus Franco quem encabeça a produção cinematográfica espanhola entre 1966 a 1969, com um total de 16 películas. Muitos críticos e historiadores qualificam os anos 70 como a década do cine fantástico espanhol. Além da assimilação de elementos da cultura popular, o gosto pelo cinema fantástico foi desenvolvido pelos grandes cineastas como Jesus Franco, Amando de Ossorio e Jacinto Molina. Um elemento comum em todas as películas dos anos 70, segundo Gómez, é a presença do monstro como elemento desestabilizador. Apesar de um explícito apelo comercial, o autor se pergunta sobre o caráter transgressor dessas produções, já que ao fundarem uma “monstrocultura” não caminhavam, seguramente, de costas ao contexto social de violência e repressão que vivia a Espanha nessa época. Os anos de Transição espanhola, marcados pelo fim de uma censura que vigorou durante décadas, assim como a morte de Franco em 1975, afetaram diretamente o desenvolvimento do cinema espanhol, abrindo-se a uma maior diversificação do mercado cinematográfico onde o grande desafio do gênero fantástico foi competir com o cine erótico que a partir da abertura democrática passou a ser a bola da vez. Em meados dos anos 80 até 1989 constata-se maior irregularidade na produção do gênero fantástico, que passa por um momento de declive, com o progressivo desaparecimento da “monstrocultura”, além de uma televisão que não apostava em produtos de corte fantástico. Diante desse quadro, Gómez

propõe uma reflexão que tem como centro o papel da televisão como grande catalizador de tendências e êxitos cinematográficos, retroalimentando o gosto popular por determinados gêneros e produtos. Assim, a não continuidade de programas como *Historias para no dormir* na televisão espanhola dos anos 80 contribuiu para o crescente desinteresse pelo fantástico.

Ada Cruz Tienda, no capítulo 8, desenvolve um histórico crítico sobre a presença do fantástico na televisão espanhola, entre 1960 a 1990. Ao assumir a direção da TVE, em 1963, Ibáñez Serrador foi aos poucos introduzindo gêneros como o terror, a ficção científica e o fantástico que até então não eram vistos nesse suporte. Menção especial obteve esse diretor com sua adaptação pessoal de Poe em 1964. O auge de sua produção televisiva, que incorporou o suspense, o terror, a ficção científica e o fantástico, foi *Historias para no dormir*. Alguns episódios dessa série também privilegiam o policial. Os episódios centrados no fantástico passaram a ser exibidos a partir de 1966, muitos deles inspirados em Poe, em romances de Henry James, em textos de Jiménez del Oso e Juan Tébar. O sucesso da série residiu no fato de Serrador conseguir dosar a medida justa do terror de modo a agradar uma ampla parcela de espectadores. A partir disso, há um aumento no cultivo do gênero não apenas na televisão, mas também no cinema, no rádio e no mundo editorial. Um grande número de roteiristas apostou no fantástico televisivo e adaptou à tela textos de Henry James, Prosper Mérimée, Poe, Le Fanu, Maupassant, etc. A década de 70 demonstrou um intenso interesse pelo gênero. São freqüentes também relatos que mostram objetos com influência maligna sobre o humano ou o motivo da obra de arte

que ganha vida. Tanto a prosa de Poe como a de Bécquer tiveram um papel especial nos programas televisivos. Progressivamente, novas formas de fantástico foram introduzidas na televisão por Antonio Marcero e o escritor e roteirista José Luis Garci. São obras onde despontam o insólito com ecos kafkianos. Contudo, a partir de 1975 há um contínuo declínio do gênero fantástico no meio televisivo. Essa desaceleração do fantástico na televisão coincide com os anos da Transição democrática. Ao contrário do que ocorreu na narrativa, onde Roas e Casas apontam para uma fase de “normalização do fantástico” nos anos 80, o meio televisivo teria que esperar até a década de 90 para que uma conjuntura favorável fizesse retornar o seu cultivo na televisão. A conclusão a que chega a autora do capítulo é a de que nas primeiras décadas de existência do fantástico este bebia nos clássicos literários e, no novo século, predomina o texto original, ambientado no tempo e no espaço em que habita o telespectador.

O capítulo 9 trata da narrativa espanhola fantástica entre 1980 a 2015, por David Roas, Natália Álvarez e Patrícia García. Os autores mencionam diversos escritores e obras que configuraram as novas vozes do fantástico na literatura e destacam que essas vozes foram formadas não apenas pelos referenciais nacionais e estrangeiros já mencionados, mas também pelo mundo audiovisual (cine e televisão), além dos quadrinhos e dos games. Também advertem os críticos que essas novas vozes se distinguem por uma poética própria que leva em conta alguns aspectos principais: a justaposição conflituosa entre distintas concepções de realidade; as alterações de identidade; o recurso de dar voz ao Outro; a hibridização dos gêneros e categorias de espaço e

tempo como agentes do fantástico. Cada uma das categorias dessa poética é amplamente explicada, com fartos exemplos, pelos autores desse capítulo.

A obra organizada por Roas tem o mérito de abarcar todo tipo de produção narrativa, seja em papel, seja em audiovisual, oferecendo ao leitor uma compreensão ampla da cultura do fantástico na contemporaneidade espanhola. Desse modo, o capítulo 10 trata de uma modalidade cada vez mais prestigiada pelos leitores: o miniconto ou microficção. Trata-se de um ensaio escrito por Raquel Velázquez que, em primeiro lugar, descreve o contexto em que o gênero ganha amplas proporções. Para explicar o *boom* da microficção deve-se, segundo a autora, buscar os condicionantes sociais na vida moderna, incompatível com a leitura de textos longos, assim como a cultura do hipertexto, a escrita e a leitura em dispositivos móveis, a necessidade de condensar a informação, entre outras. As próprias editoras tiveram que se adaptar a uma demanda pela literatura breve na era digital e seus novos hábitos. Entre as editoras espanholas que investiram nessa modalidade destacam-se: Páginas de Espuma, de Madrid, e a Thule Ediciones, que privilegiou escritores latino-americanos, facilitando o intercambio entre Espanha e esses países. As antologias coletivas também contribuíram sobremaneira à difusão da microficção, tanto em papel como em plataformas digitais e blogs. Em algumas antologias citadas pela ensaísta o relato breve espanhol, de cunho fantástico, apresenta o tema do duplo, do vampiro, as metamorfoses de animais com dotes humanos, o fantasma, o demônio, as distorções do espaço e do tempo, a ruptura entre as fronteiras da vida e da morte, etc. Uma das antologias que merece

destaque por reunir escritores assíduos ao cultivo do fantástico é a *Antología de microrrelatos*, (2013), organizada por David Roas e José Donayre. Geralmente, as compilações que se circunscrevem ao âmbito hispano-americano ou somente espanhol apresentam distintas tipologias de microficcões, nas quais a orientação fantástica é apenas uma delas. Ultimamente, as aproximações teóricas dedicadas à microficcão proliferaram muito, com a mesma proporção que aumentou também a escritura do gênero. Nesses estudos, Velázquez assinala a referência a certas temáticas que mais se adéquam às formas breves, a presença massiva da intertextualidade, as revisitações aos clássicos bíblicos, helênicos e lendários, aproveitando o conhecimento prévio dos leitores para estender o relato além de seus limites textuais, e um forte vínculo com a organização do fantástico e seus procedimentos. A forma breve do relato se consolida na Espanha a partir dos anos 90 e desde então aumenta também o interesse pela literatura fantástica, principalmente devido à influência de mestres do conto e de microficcões hispano-americanas de corte fantástico: Borges, Cortázar, Marco Denevi, Horacio Quiroga, Juan Arreola, Augusto Monterroso. Na América hispânica o gênero microficcão já havia despertado com muita força desde os anos 50. Nesse período, a Espanha também contava com alguns experimentos no gênero com autores como Ramón Gómez de la Serna, Juan Ramón Jiménez, Antonio Fernández Molina, Ana Maria Matute e Max Aub. Contudo, os primeiros volumes de microficcão são publicados na Espanha somente nos anos 80 e 90 e neles é perceptível a dificuldade de penetração do fantástico, predominando formas miméticas. De acordo ainda com Velázquez, há nesses primeiros

volumes muito hibridismo de gêneros. Na primeira metade do século XXI são publicadas diversas antologias organizadas por seus próprios autores, sobretudo aqueles nascidos antes de 1960 e que cultivaram o gênero microficção até os anos 90. Nelas não aparecem apenas as conexões limítrofes com o fantástico como também as marcas vanguardistas. Uma coleção que se destaca nessa primeira década é a de Juan Gracia Armendáriz, de 2008, cuja origem dos minicontos é o correio eletrônico, mesclando metaliteratura e fantástico. Já a segunda década do XXI se abre com uma nova publicação de Roas, o volume de contos e microficções *Distorciones* (2010), que reúne as assimetrias ocultas pela realidade. Do mesmo ano também é a proposta híbrida de Felipe Benítez Reyes, que buscou a interação entre palavra e imagem por meio de colagens relacionadas ao surrealismo, ao absurdo e às raízes do fantástico. Outros autores também publicaram nesse período volumes de microficções que mantêm conexões com o surrealismo, a recriação de mitos e o biofantástico, ou seja, a fusão de elementos fantásticos e biográficos. Em todos os escritores mencionados o interesse pelo fantástico parte de uma visão poliédrica da realidade. Para Velázquez, o conceito de real na atualidade inclui a desorientação do indivíduo, a desconstrução de planos e a inserção de coisas impossíveis. São histórias que questionam as novas teorias físicas e científicas e a limitação de nossos sentidos. As microficções fantásticas são, assim, o resultado da ruptura entre as fronteiras que separam umas realidades das outras, enlaçando multiuniversos com os sonhos, com a ficção científica, a literária ou cinematográfica, assim como personagens monstruosos e fragmentados.

O texto de Teresa López-Pellisa e Mateo De Beni compõe o capítulo 11 desse compêndio da cultura fantástica espanhola e versa sobre o teatro no período de 1960 a 2015. Esse capítulo oferece uma visão panorâmica dos autores, obras e temas mais relevantes do drama fantástico espanhol. Nos anos 60, a Espanha vive uma abertura sócio-cultural e surgem vários grupos de teatro estudantil à margem do sistema oficial, com espetáculos subversivos e experimentais. Nesse período, são apresentadas obras até então censuradas como as de Bertold Brech. Uma década antes, Espanha vivia o predomínio do drama realista ou social. Francisco Nieva, Alfonso Sastre e Domingo Miras são autores nascidos em 20 e 30 que os críticos ressaltam como cultivadores de aspectos do fantástico na dramaturgia espanhola. Para tratar das obras fantásticas de Nieva, os autores recorrem à sua dramaturgia breve, publicada em 1987, ora marcada por uma regressão cronológica perturbadora ora por um terror fantástico com traços de macabro. Já Alfonso Sastre sempre demonstrou ao longo de sua trajetória uma devoção pelo terror e pelo mistério, como revelam várias de suas obras publicadas a partir da década de 50. Portanto, os críticos o consideram um grande conhecedor dos recursos cênicos da literatura fantástica e de terror. Em peças como *Las cintas magnéticas* (1971), Sastre insere episódios de licantropia para criticar os horrores da guerra no Vietnã. Para este dramaturgo, as formas não miméticas e pictóricas também são realistas porque representam sempre a realidade social e seus problemas. A esse respeito os autores lembram, ainda, os estudos de Luisa García-Manso que se referem ao teatro contemporâneo espanhol como uma via de recuperação da memória de episódios

traumáticos da Guerra Civil, da ditadura franquista e do exílio por meio da voz encarnada por personagens vindos do além. Os anos 80 são os anos da renovação das artes cênicas e se caracterizam pela experimentação, pelo teatro de rua, pela proliferação de performances, pelos musicais, etc. Segundo López-Pellisa e De Beni, diversos autores do novo milênio, mencionados nesse capítulo, transitam entre o fantástico, o simbólico, o alegórico, o distópico e a ficção científica. As adaptações literárias de clássicos do fantástico do século XIX se convertem em musicais no século XXI. Os espectros, os licantropos, as almas penadas, humanos metamorfoseados em bestas, os monstros, todos formam parte da tradição teatral espanhola. A literatura dramática na Espanha não se definiu apenas pelo realismo. Nos textos dos séculos XX e XXI a dramaturgia se serve do mimético e do não mimético para representar a realidade.

O capítulo 12, sobre o cinema espanhol entre 1990 a 2015, é de autoria de Rubén Sánchez Trigos. Este afirma que o início dos anos 90 representou um divisor de águas na renovação cinematográfica espanhola. Em primeiro lugar deve-se levar em conta que a globalização influenciou a forma com que os novos cineastas e as novas gerações de público se aproximam de determinados gêneros e à ideia de que o moderno cinema espanhol, de caráter fantástico, convida a questionar e examinar a tradicional noção de cine espanhol aceita pela crítica e por parte dos espectadores. Nesse período de renovação entra em crise um modelo de produção de baixo custo vigente durante os anos 70. Passou a predominar no panorama cinematográfico de então um modelo referencial de peças, sejam elas as que seguiam os postulados formais da clássica série B ou as

que mantinham um modelo de fantástico intelectualizado, iniciado em 60 e 70. As novas condições que moldaram a indústria e o mercado cinematográfico espanhóis estão voltadas aos incentivos que as publicações de revistas sobre o fantástico receberam e que impulsionaram os cineastas emergentes a cultivarem o fantástico nos últimos anos da década de 80 e início dos anos 90. Estas publicações, responsáveis pela difusão e divulgação de películas fantásticas espanholas, foram denominadas em sua totalidade de universo *fandom*. Esse universo constitui um documento cultural importante sobre as atividades discursivas dos usuários do gênero, proporcionando informações sobre as subculturas que integram esse universo, revelando um atlas da cultura de horror espanhola e a relação deste universo com os festivais voltados ao gênero. Também dá mostras da vitalidade do fantástico em outros meios como os quadrinhos, o próprio cinema e as revistas e *fanzines*. A partir da Carta Magna da Lei Miró, em 1983, que tinha como objetivo incentivar a renovação e revitalização cinematográfica espanhola, tornaram-se conhecidos muitos diretores de cinema que então iniciavam suas carreiras. Em 1996, José Maria Otero, que ocupava a Direção Geral Cinematográfica, em vez de seguir as diretrizes da Lei Miró de incentivo aos jovens diretores decide premiar as películas de êxito inscritas em um modelo norte-americano. Os diretores que debutaram nesse período foram agrupados pela crítica oficial sob a denominação de “nuevo cine español”. Como resultado dessa política, Trigos adverte que o cine fantástico espanhol desse período consiste em um mosaico de diferentes modelos, tão heterogêneo quanto os que vigoravam na Espanha nos anos 70. De acordo com Jim Collins, há duas tendências em que

as películas fantásticas norte-americanas se agrupam na década de 90: uma chamada de “hibridização irônica”, onde os filmes inserem em seu discurso recursos de outros gêneros, criando novas misturas, e a “nova sinceridade”, categoria que abarca aquelas películas que mantêm relativamente separado os elementos canônicos do cine de terror, evitando a ironia da primeira categoria. Esses modelos elencados por Collins também servem, segundo Trigos, para abarcar as manifestações do fantástico no novo cine espanhol, englobando ainda a estréia de alguns cineastas como Amenábar ou Ballagueró. Como contribuição ao entendimento da complexidade desse período, o autor do presente capítulo acrescenta um terceiro modelo à categorização dual proposta por Collins e que trata, portanto, das formas com que o cine espanhol do passado se aproximou do gênero fantástico, desde a comédia “fantaterrorífica” ao fantástico de raiz mais ou menos literária, cultivado por diretores como Gonzalo Suárez. Parece não ter sido cultivada, antes de 1990, a hibridização irônica no cine espanhol, exceto hibridização comédia-fantástico, presente na tradição comédia “fantaterrorífica”. Partindo dessa categoria, será Álex de la Iglesia quem ajudará a popularizá-la no cine espanhol a partir dos anos 90, desenvolvendo nesta novas possibilidades. Essas inovações encontraram um novo público por meio de películas que celebram o excesso, identificando-se com esse novo espectador acostumado aos quadrinhos, aos games e ao cine *mainstream* de Hollywood dos anos 70 e 80. Prova do sucesso entre a conciliação dessa nova geração de críticos e espectadores com velhos valores tradicionais do cine espanhol é a película *El día de la bestia*, que recebeu o premio Goya em 1995. Apesar das inovações, Trigos menciona que

a vinculação do fantástico com o cine espanhol popularizado por Álex de la Iglesia a partir de 90 é apenas tangencial. Será necessário esperar até 2013, com *Las brujas de Zugarramurdi*, para ver uma película claramente fantástica dirigida por Álex de la Iglesia. Foi, contudo, *El día de la bestia* (1995), que antecipou algumas das principais senhas de identidade do recente cine fantástico espanhol como, por exemplo, o tratamento que o imaginário nacional católico vai receber na série *Rec*. É a forma com que De la Iglesia manipula a matéria fantástica que marca o futuro desenvolvimento do gênero na Espanha. Após diversas considerações e de enumerar vários títulos de obras cinematográficas, o estudioso afirma existir na Espanha, junto a uma cinematografia *standar*, uma corrente que aponta para um fantástico genuinamente espanhol, em permanente diálogo com as tradições internacionais do gênero. Outra corrente do cine espanhol fantástico que tem recebido boa acolhida do público é aquela que se baseia na história recente da Espanha para subverter, por meio do efeito fantástico, a convicção que outrora público e personagens alimentavam sobre a realidade, propondo, assim, novas formas de interpretar aspectos sócio-culturais problemáticos. É o caso da famosa película *El laberinto del fauno* ou do filme *El espinazo del diablo*, de Guillermo del Toro, ambientados na guerra ou na pós-guerra civil espanhola e com elementos sobrenaturais, caracterizando o que Trigos identifica como um “fantástico histórico”.

O penúltimo capítulo compreende a Televisão, de 1990 a 2015, de autoria de Paul Patrick Quinn. Tem como propósito oferecer uma análise do fantástico televisivo na Espanha durante o período selecionado. Para tanto, o autor divide o capítulo em dois blocos

temáticos: um sobre a evolução de um subgênero televisivo e outro sobre temas e motivos fantásticos. O primeiro bloco assume uma perspectiva diacrônica, pontuando os fatores que contribuíram à consolidação do fantástico televisivo, assim como a relação das principais séries. O segundo bloco assume uma perspectiva diacrônica e sincrônica que enfoca os cronotopos do terror, a *mise em abyme*, o jogo de temporalidades e figuras fantásticas e históricas como fantasmas, vampiros e seres híbridos. É aproximadamente em torno de 1995 que, segundo Quinn, são assentadas as bases do *boom* da televisão fantástica espanhola que viria a ocorrer no século XXI. Essas bases são formadas pelas vertentes do realismo “costumbrista”, pela multitrama e pelo hibridismo dos gêneros, bem como a aproximação à linguagem cinematográfica e surgimento de um segmento de público juvenil urbano. No que diz respeito às tendências temáticas, despontam motivos como a dissolução da realidade familiar, com lares desestruturados, representando as transformações da família espanhola tomada pela instabilidade conjugal e suas consequências nos filhos, ou seja, a crise do clã familiar tradicional e a criação de novos formatos de família. Quando menciona o fantástico na televisão espanhola dos anos 90, o autor faz questão de distinguir entre o gênero e o formato. O primeiro diz respeito ao conteúdo e a temática, que fazem do fantástico um gênero poroso e híbrido, irmanado à ficção científica e ao terror. Já o formato, diz respeito ao que define Carrasco Campos quando se refere a um conjunto de formas que diferenciam um programa de outro sem recorrer a critérios temáticos. Sobre o que se refere ao formato, o gênero televisivo fantástico espanhol dos anos 90 assume a categoria de séries de antologia. Em cada capítulo dessas

séries mudam os personagens e cenários, até mesmo a equipe de produção. Há um elenco diferente para cada relato, com tramas fechadas e auto-conclusivas. Apenas uma década depois surgiria o formato multitramas e tramas horizontais. As séries de antologia constituem um formato adequado ao terror e ao mistério que em Espanha tem como antecedente a famosa série *Historias para no dormir* (TVE, 1966-1982), de Narciso Ibáñez Serrador, que continha a adaptação de textos completos de Poe e Ray Bradbury, ocupando um papel transcendente na história da televisão espanhola. As séries de antologias dos anos 90 apresentam temas como o duplo diabólico, a casa mal assombrada o homem lobo e o zumbi. Um exemplo é a série *Historias del otro lado* (1991-1996) sobre cadáveres que se levantam das tumbas, vidas paralelas e alterações de tempo e espaço, profecias de morte e quadros malditos. Outro destaque dos anos 90 são as adaptações dos Contos de Borges (TVE, 1992), onde aparecem vários relatos tomados da obra *El Aleph*, com roteiros de Fernando Fernán Gómez e Víctor Erice, com especial destaque para “El Sur”, que combina o sonho e a vigília com alusões à vida do escritor argentino, ou a série *Me alquilo para soñar* (1992) baseada em *Doce cuentos peregrinos* de Gabriel Garcia Márquez, com conotações claras de realismo mágico. Apesar das escassas séries fantásticas televisivas dos anos 90, o autor afirma que já havia nessa época um público faminto por histórias terríficas. Um fenômeno binário de transformação será crucial para o *boom* do fantástico televisivo a partir dos anos 2000. Essas transformações, gestadas na última década do século XX, se referem à capacidade elevada dos realizadores e à queda dos preconceitos em relação ao cine fantástico por parte dos jovens de 18 a 30 anos. Quinn

esclarece que o *boom* das séries fantásticas de TV do século XXI é o resultado de dois impulsos, um centrífugo, de americanização, influência e presença dos padrões estético-temáticos da indústria audiovisual norte-americana e outro centrípeto, de aproximação “costumbrista” e inevitavelmente ideológica à realidade espanhola. Também proliferam, por outro lado, os ciclos televisivos dedicados às séries de terror. Tudo isso junto contribuirá ao êxito da ficção fantástica televisiva a partir do ano 2000.

O último capítulo, que fecha com “chave de ouro” essa obra de referência sobre o fantástico na cultura espanhola contemporânea, é redigido por José Manuel Trabado Cabado e tem como tema o fantástico na Narrativa gráfica, de 1990 a 2015. Como grande expoente da representação gráfica do insólito é citada a obra de Winsor McCay, publicada em 1905. Essa influência poderosa de McCay logo passa a ser sentida na Espanha, que em 1907 publica suas obras sob o título de *Los sueños de Manolín*, na Revista *La Semana Ilustrada*. Todas as mudanças empreendidas na tradução da obra de MacCay ao espanhol resultaram na transmutação de uma vertente de cunho fantástico a uma obra de vertente realista. Apesar de tudo, a iniciativa de divulgar MacCay teve repercussão em solo espanhol, visto que a partir disso surgiram outras séries fundamentadas na premissa onírico-fantástica, como a intitulada *Las pesadillas de Miguelín*, publicada na Revista *Alegría*, em 1908. Cabado assinala uma característica marcante nos quadrinhos espanhóis, que é o efeito irônico para referir-se a questões político-sociais da atualidade. Na série sobre *Las pesadillas de Miguelín*, de 1908, o discurso aparentemente voltado às crianças consiste, na verdade, em uma crítica, por meio

do discurso humorístico, aos problemas sociais espanhóis daquele período. Esse discurso se distanciava da diretriz universal do onírico proposto por MacCay, voltava-se mais ao público adulto do que ao infantil e deixava transparecer a ideologia editorial da Revista *La Semana Ilustrada*. Somente após a Guerra Civil nos anos 40 os quadrinhos cultivaram outros núcleos temáticos, especialmente as aventuras, núcleo ao qual o fantástico será submetido, ao lado da ficção científica e do terror, na busca de um público infantil. Em 1945, alguns cadernos surgiram com temas fantásticos como *El hombre invisible* e *La sombra de Frankenstein*. Outras iniciativas que colocam o fantástico mais ao centro vão surgindo no final da década de 40, com histórias de corte terrífico e policial. Contudo, quando o fantástico parecia alçar vôo nos quadrinhos surge um novo retrocesso que levou ao desaparecimento do fantástico nesse suporte em 1952, com as Normas sobre a Imprensa Infantil e Juvenil. Na década de 50 verifica-se um movimento bem expansivo da ficção científica, que continua articulando-se com o fantástico até a década de 60. Somente a renovação político social e editorial dos anos 70 abriu a oportunidade para a entrada do fantástico nos quadrinhos, rompendo com o modelo pós-guerra vigente até esse momento. Com essa abertura mais democrática, as histórias sentimentais dão lugar à fotonovela e a telenovela, mas somente com a revista *Drácula*, publicada a partir de 1971, o gênero fantástico finalmente vingaria. Foi pelas mãos de Buru Lan que o panorama fantástico dos quadrinhos espanhóis se renovou, como exemplifica a revista *Drácula*. Além do programa editorial de Buru Lan e da aparição de uma gama de revistas de terror nos anos 70, outros periódicos

propuseram uma renovação dos quadrinhos. São aqueles criados por Toutain. Neles se conjugam o fantástico e a ficção científica e todas as histórias são auto-conclusivas, girando em torno de um mundo absurdo de corte surrealista, baseado na deformação da realidade e na qual um acontecimento cotidiano desencadeia uma série de fatos ilógicos; já outras seguem as matrizes temáticas da ficção científica. É Prado quem com sua obra *Ardalén* atinge a excelência do que se denominou romance gráfico fantástico. Prado teve como referente Álvaro Cunqueiro e escritores latino-americanos como Borges e Cortázar. Na origem de seu romance gráfico aparecem quadros do próprio Prado, sempre repletos de criaturas marinhas e muito lirismo, refletindo imagens de um mundo paradoxal. Emprega uma linguagem eclética em suas obras, onde o lirismo serve como via de aprofundamento psicológico das personagens. Sua grande contribuição aos quadrinhos advém dessa proposta inovadora que se afasta um pouco dos registros tradicionais do fantástico como a ficção científica e o terror, vigentes nos anos 80. Desde seu surgimento, o romance gráfico parece nutrir-se de temáticas que fogem do campo da ficção como, por exemplo, a autobiografia, a reportagem jornalística, os diários e os quadros de viagens, promovendo, assim, uma nova forma de narrar distante dos padrões estabelecidos. Nesse universo, buscava-se uma nova forma de contar os acontecimentos insólitos do cotidiano, fugindo assim do tempo das aventuras e cenários exóticos. Dentro desse panorama, é possível pensar que o desenvolvimento do romance gráfico fantástico implicaria em uma nova via de desenvolvimento que se desvincularia das inércias habituais do romance gráfico. É a obra

Trazo de Tiza que se converte em ponte, nessa ocasião, articulando a cultura das revistas em quadrinhos dos anos 80 à irrupção de um novo mercado editorial que apostava no romance gráfico. Tamanha é a sua visibilidade que influencia na normalização do gênero, resultando na recuperação de autores clássicos e reedição de relatos fantásticos que haviam aparecido no seio das revistas *1984*, *Zona 84*, *Cairo* e *Rambla*; todas dos anos 80. Paradoxalmente, será a consolidação do romance gráfico o fator responsável pela recuperação de relatos breves e de matiz fantástico com a nova cultura com a qual passa a estabelecer um diálogo frutífero. Nesse cruzamento entre os quadrinhos tradicionais e os novos romances gráficos que ganha destaque Paco Roca. Esse autor de *Arrugas* cultivou o fantástico no gênero romance gráfico e também nos relatos publicados na imprensa, depois compilados em forma de livro, nos quais o humor atenua o caráter inquietante do fantástico. Enquanto *Arrugas* e *Los surcos del tiempo* não encarnam a poética do insólito outros relatos de Paco Roca o fazem. É o caso de relatos como *El faro* (2004) e *Calles de arena* (2009). Ambas apresentam final epifânico, que motiva o autodescobrimento, e apresentam ressonâncias borgeanas. Há nas obras desse autor todo um acervo iconográfico que pode servir de estudos para a poética do fantástico. Outro autor importante que transita assiduamente pelo território do fantástico no romance gráfico é Luis Durán. Um dos temas principais que ele cultiva é a infância e suas memórias. Nelas se vêem a repetição de vários motivos iconográficos que remetem ao tema da infância. A presença do fantástico em seus relatos também gera uma deformação topográfica e a consequente irrupção de novos cronotopos. Arelado a isso está também a

linguagem, que passa a representar essa nova visão do mundo por meio de idioletos simbólicos. Nesse panorama eclético e refinado dos quadrinhos espanhóis, o autor diz não poder encerrar sem apresentar a obra *Max Bardín el surrealista*, que reúne histórias breves, publicadas em distintos lugares, cujo fio condutor é a aparição de um único personagem que encontra uma maneira de ter acesso ao outro lado da realidade, ou seja, uma supra-realidade. Outras informações relevantes apresentadas por Cabado dizem respeito à presença de uma tradição oriental, recheada de sobrenatural, que chega aos nossos dias por meio de obras como *3, calle de los misterios* de Shigeru Mizuki (2011), ou *Barrio lejano*, de Jiro Taniguchi (2003). Também ganham destaque as recentes traduções de MacCay, modelo de fantástico nos quadrinhos nas primeiras décadas do século XX. Como conclusão do capítulo, Cabado pontua que o fantástico nos quadrinhos nesses anos iniciais do século XXI tem trilhado um percurso transversal, oferecendo uma arquitetura narrativa que recolhe tanto histórias de gêneros como quadrinhos de autor. O fantástico nos quadrinhos também se apresenta atualmente como fenômeno de articulação cultural, oferecendo uma forma de aprofundamento das emoções, como demonstraram os autores e obras citadas, que parecem ter descoberto no fantástico uma maneira de ir além do medo e da perplexidade. Assim, é possível afirmar que o fantástico chega com toda força aos quadrinhos a partir dos anos 70, com a contribuição das revistas de quadrinhos e traduções de autores de diversas nacionalidades. Essa presença transversal buscava pontos de conexão entre diversas revistas díspares dos anos 80 e, no final dessa década, quando o chamado *boom* dos

quadrinhos adultos veio à tona apareceram exemplos como *Trazo de Tiza*, que atuou como articulador entre o gênero fantástico, os quadrinhos de autor, as revistas e a consolidação do que anos mais tarde seria o romance gráfico.

Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015), organizada por David Roas, é uma obra indispensável no cenário dos estudos fantásticos de um modo geral e dos estudos hispânicos, de um modo particular. Uma obra inspiradora e de referência aos estudos hispânicos empreendidos tanto no Brasil como no Exterior, especialmente, aos docentes, discentes e investigadores universitários que se debruçam sobre o fenômeno fantástico em narrativas multimidiáticas, compreendendo a literatura, o teatro, o cinema, as séries de televisão e os quadrinhos. Trata-se de uma visão ampla da presença do fantástico e suas vertentes contemporâneas, porém abordada com rigor teórico e metodológico, resultante de uma extensa trajetória de pesquisa empreendida pelo Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF) da Universidade Autônoma de Barcelona. A obra conta, ainda, com a colaboração de vários pesquisadores de outras universidades espanholas e estrangeiras que se destacam nessa área de estudos. Sua contribuição é inédita no campo das pesquisas sobre o fantástico e sobre o fantástico espanhol, estimulando outros desdobramentos e aprofundamentos interdisciplinares que acentuam a importância desses estudos não apenas aos investigadores do campo das letras, mas também do meio audiovisual e artístico de um modo geral. Dialogando de modo eficaz com críticos e historiadores da cultura, os diversos capítulos que desenham a trajetória do gênero fantástico na contemporaneidade espanhola propõem

uma revisão multidisciplinar da abrangência desse fenômeno e de sua função desautomatizadora em diversas modalidades artísticas. A abrangência da interpretação do fenômeno fantástico em multimeios e em múltiplas linguagens não o torna fluído, ao contrário e de forma paradoxal, quanto mais plástico e poroso mais definido e esclarecedor ele renasce, distinguindo-se de outros gêneros com os quais intimamente se entrelaça. Desse modo, o leitor poderá contar com inúmeras sugestões de novas frentes de investigação que permitirão elucidar o complexo universo oculto por trás de nossa aparente realidade.

04

**O FANTÁSTICO: PROCEDIMENTOS DE
CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM H.P. LOVECRAFT.
FILIPE FURTADO. 2017**

Renata Philippov (USP)

*Recebido em 28 fev 2018.**Aprovado em 31 mai 2018.*

Renata Philippov é Doutora em Letras (USP) e Pós-Doutora em Linguística Aplicada (PUC/SP). É Professora Associada da UNIFESP, campus Guarulhos. Atua na área de Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa e no Programa de Mestrado em Letras nessa instituição. É autora de artigos e capítulos de livros nacionais e internacionais, bem como coorganizadora do livro *Desencapsulando Currículos do Ensino Superior* (PONTES, 2015). É líder do GP Língua e Literatura: interdisciplinaridade e docência e pesquisadora dos GPs Vertentes do Fantástico e Linguagem e Aprendizagem em Contexto Escolar. Também é membro do GT Vertentes do Insólito Ficcional (ANPOLL). Tem interesse em insólito ficcional, dedicando-se principalmente à pesquisa sobre obras de Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire e Machado de Assis. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9950264048329182>. E-mail: renata.philippov@unifesp.br

Publicado em 2017 pela Editora Dialogarts (Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ), com edição dos Professores Flavio García e Júlio França, ambos dessa mesma universidade, o até então inédito e desconhecido *O Fantástico: procedimentos de construção narrativa em H.P.Lovecraft*, de Filipe Furtado, foi uma grata surpresa para seus editores e para os especialistas no gênero



e na obra do escritor norte-americano. Trata-se da segunda parte da tese de mestrado de Furtado, intitulada *A construção do fantástico em H.P.Lovecraft*, composta de dois volumes e defendida em 1979, na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. A primeira parte veio a público sob o título *A construção do fantástico na narrativa* (Lisboa: Livros Horizonte, 1980), obra que hoje encontra-se esgotada e praticamente inacessível. No entanto, diz-nos Flavio García, na apresentação deste segundo volume da tese de Filipe Furtado, que já está sob contrato com a Editora Dialogarts a publicação em solo brasileiro desse primeiro volume, há tanto esgotado. Seu breve lançamento será fundamental para os estudiosos do fantástico, já que a obra é central nos estudos do gênero em língua portuguesa.

Esta segunda parte retoma do ponto onde parou a primeira: um estudo minucioso, sob o prisma estruturalista, de contos fantásticos de horror de Lovecraft, autor muito apreciado por leitores brasileiros, mas pouco estudado e carente de estudos de fôlego como este volume se propõe a percorrer. O livro é precedido de dois textos de apresentação, sendo um primeiro

de autoria de Flavio García e um outro, de Júlio França. García esclarece ao leitor todo o processo de descoberta surpreendente da obra, como dito acima, até então inédita e desconhecida por todos. Em 2015, durante cafés informais em que Furtado e o professor da UERJ se encontraram para discutir a publicação da tese de doutorado de Furtado, igualmente inédita e atualmente em processo de publicação pela Dialogarts, García descreve o momento surpreendente em que Furtado presenteou-lhe com um volume datilografado e com vários trechos comentados à mão e que pertencia à tese de mestrado do pesquisador português, mas da qual, naquele momento, ninguém conhecia a existência. Furtado havia guardado esse texto desde 1979 sob sigilo, na esperança de um dia publicá-lo. Após trâmites de cessão de direitos autorais e registros de acordo contratual, também relatados no texto de García, passou-se à edição, seleção, atualização e publicação do livro, processo sempre acompanhado de perto por Furtado. Esse longo processo é descrito por França no segundo texto que serve de apresentação ao livro. Nele, o leitor fica sabendo que os editores optaram por ajustes do manuscrito para que pudesse ser publicado em formato de livro. Uma das mudanças mais significativas foi a troca das longas citações originais retiradas das obras de Lovecraft, que no manuscrito apareciam em língua inglesa, por traduções retiradas de edições em língua portuguesa, de forma a que o leitor possa ter acesso mais fácil ao texto analisado. Por outro lado, os editores mantiveram todas as citações de textos teórico-críticos elencadas por Furtado em seu original. França justifica a escolha de tal procedimento pelo fato de os editores acreditarem que o leitor mais especializado poderá identificar tais textos e, se quiser, buscar

eventuais traduções disponíveis em língua portuguesa ou, então, lê-los no original.

Na sequência, logo após essas duas apresentações, o livro traz uma breve introdução à obra de Filipe Furtado, intitulada “Filipe Furtado – um arquiteto do fantástico”, de autoria do Professor Alexander Meireles da Silva (Universidade Federal de Goiás - UFG). Como o título já anuncia, em um texto breve, Silva traça a trajetória crítica de Furtado, mostrando como o pesquisador português teceu a arquitetura do gênero em outros estudos seus, principalmente no já bastante conhecido *A construção do fantástico na narrativa*. Embora Silva não deixe isso claro no texto, o intuito parece ser o de localizar o leitor dentro da pesquisa de Furtado, retomando o ponto de partida do estudo e, assim, facilitando ao leitor o entendimento da perspectiva adotada por Furtado para essa segunda parte de seu trabalho sobre Lovecraft.

Ainda à guisa de apresentações ou introduções ao texto de Furtado, o livro traz o ensaio “H.P.Lovecraft – *weird fiction for weird times*: os tempos e paradoxos”, de autoria do Professor Claudio Zanini (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre - UFCSPA). Apesar de conciso, esse ensaio apresenta a obra de Lovecraft, preparando o leitor para um melhor entendimento do estudo de Furtado. O texto apresenta os aspectos mais relevantes da vida e obra do escritor norte-americano, seus paradoxos, seu diálogo com o contexto de produção de suas obras. Revela um autor denso, contundente, de difícil apreensão, por vezes tido como muito além de seu tempo e, portanto, incompreendido e relegado a segundo plano por muito tempo. Apoiando-se em alguns dos teóricos e estudiosos lovecraftianos mais recentes e importantes, Zanini localiza

o leitor brasileiro dentro do paradigma temático com o qual o autor norte-americano lidou. Ao final do ensaio, o leitor tem acesso à bibliografia consultada pelo autor, o que ajuda a buscar outras fontes bibliográficas, em sua maioria não traduzidas para o português.

Tem-se, então, início da obra de Furtado, dividida em onze partes, sendo a última composta de referências bibliográficas – não se deve esquecer que estamos diante da publicação da segunda parte da tese de dissertação de mestrado do autor e uma estrutura assim faz parte do gênero. Cada capítulo vai fornecendo ao leitor o passo a passo de uma leitura atenta, focada nos procedimentos narrativos que Lovecraft utilizou, segundo Furtado, para criar o efeito de fantástico em seus contos. Como afirma França no texto acima mencionado, Furtado trabalha com um paradigma estruturalista, centrado no texto, paradigma esse que hoje pode parecer anacrônico, mas que, em 1979, ainda imperava fortemente na academia. Logo no primeiro parágrafo da primeira parte do texto, diz-nos Furtado qual é seu ponto de partida e qual recorte de corpus e análise utilizará no seu estudo:

O presente estudo é dedicado ao exame dos procedimentos de construção narrativa empregados por H. P. Lovecraft visando realizar os traços fundamentais do fantástico. Desse modo, apenas interessarão, ao que aqui se vai desenvolver, os textos do autor que evidenciem, em elevado grau, a totalidade ou, pelo menos, a maioria das características detectadas no gênero. (2017, p.43)

Percebe-se, logo de saída, uma preocupação com categorização, com taxonomia, preocupação que também aparece fortemente

na obra publicada em 1980. Visando a se manter atrelado a um estudo sobre procedimentos narrativos dentro do fantástico na obra lovecraftiana, Furtado passa, então, a definir quais obras excluirá como corpus: “Polaris” (1918), dado seu “pendor para o maravilhoso” (p.43), “Nas muralhas de Eryx”, por considerá-la “precursora da moderna ficção científica” (p.44), e as obras de Lovecraft em parceria com August Derleth. No mais, Furtado recorre ao conjunto de contos do autor norte-americano como forma de encontrar temas e motivos em comum. Chega, ainda na primeira parte de seu estudo, intitulada “Os temas centrais”, a uma fórmula matemática: “avidez intelectual → posseção → destruição” (p.45). Ao longo desse capítulo, vai elencando uma série de contos em que o narrador, a personagem principal ou até mesmo uma comunidade inteira demonstram um fascínio incontrolável pelo saber científico, por conhecer, para além da realidade objetiva, algo que, muitas vezes, pertence a um passado intangível e mítico. Tal fascínio, que Furtado chama de avidez intelectual, leva, em todos os contos por ele elencados e analisados, à posseção de algo demoníaco e incontrolável que, por sua vez, levará personagens e comunidades inteiras à destruição inexorável. É assim em “*Um sussurro das trevas*”, “*Um assombro das trevas*”, “*A tumba*” e “*O chamado de Cthulhu*”, por exemplo. Arqueólogos, cientistas tomados pela ânsia de conhecer, assistentes de pesquisa, comunidades científicas estão fadados a tal fórmula matemática inexorável, segundo a leitura de Furtado, que esmiúça detalhes das descrições de sensações sofridas por tais personagens e as categoriza em termos olfativos, visuais e auditivos. São todos possuídos, quer em seus sonhos ou mesmo acordados, por criaturas monstruosas sem que disso se deem conta

a princípio, mas tal possessão os levará à aniquilação final, fechando o ciclo das narrativas.

No segundo capítulo do livro, “Os Malefícios do Passado”, Furtado localiza em detalhes a origem de tal avidez ou dos fenômenos que a despertam, tais como tesouros escondidos, maldições perdidas, eventos desconhecidos provenientes de um passado mítico que retornam para causar a destruição de quem as persegue ou liberta. Como afirma Furtado,

Na maioria das narrativas fantásticas, a intriga mantém relações de índole variada com o passado distante, secular, em especial, por estar nele situada a origem da manifestação metaempírica. Enquanto o fantástico romântico não recua no tempo para além da Idade Média, o fantástico dos fins do século XIX e das primeiras décadas do século XX procura o passado mítico, a noite dos tempos. (p.81)

Segundo Furtado, “Lovecraft [...] aponta, quase sempre, a existência dum passado incomensurável, pré-humano, onde teriam tido origem as forças abomináveis desencadeadas no presente” (p.82). O contato com tais forças seria gerado pela avidez intelectual de quem resolvesse investigá-las, como acontece em vários dos contos elencados por Furtado. Isso os leva, muitas vezes, aos recônditos da Terra, rumo a territórios inóspitos e inexplorados, porta de entrada para esse universo mítico e acesso liberador de criaturas monstruosas arquetípicas. Assim é “*Nas montanhas da loucura*” e “*A cidade sem nome*”, por exemplo.

No capítulo 3, “O verossímil: fatos e documentos”, como o título já antecipa, Furtado demonstra a necessidade da construção de

verossimilhança graças ao recurso a provas documentais, históricas e testemunhais para que o efeito de fantástico seja criado. Além disso, a avidez intelectual é nutrida por tais provas e por elas levada rumo ao desconhecido, à possessão e destruição. O faro investigativo das personagens-pesquisadoras as leva à busca por provas, manuscritos, testamentos, toda sorte de elementos que comprovem a existência de criaturas míticas, territórios perdidos, fenômenos inexplorados e inexplicáveis sem eles.

No capítulo 4, paralelo a este último e intitulado “O verossímil: recursos e insuficiências”, Furtado discute como, para além de documentos históricos e provas concretas, o fantástico lovecraftiano se nutre de uma verossimilhança construída a partir de “mitos e outros aspectos encenados nos textos [que] atuam simultaneamente como sujeitos e objetos do verossímil” e que, segundo Furtado, “é o que se pode denominar referências intertextuais” (p.112). Trata-se de uma densa rede de citações e alusões a “situações, personagens, locais ou objetos já surgidos noutras [narrativas], as quais se tornam, desse modo, elementos confirmativos, funcionando como um sistema de testemunhos em circuito fechado” (p.112). Cria-se assim uma “rede de confiabilidade”, o efeito de verossimilhança autorreferenciada e falsa, posto que ficcional, mas crível. Além de citações de suas próprias obras, Lovecraft também recorre a textos de autores como Charles Lamb e Edgar Allan Poe.

No capítulo 5, “Dizer o sobrenatural”, Furtado aponta como Lovecraft elabora a tênue tessitura entre realidade e sobrenatural, concretude e universo metaempírico, de forma a manter a característica fundamental do fantástico, a ambiguidade. Analisando alguns contos lovecraftianos, mostra como a construção de

personagens, tempo e espaço e a presença de imagens hiperbólicas e grotescas passa por tal tessitura e a constitui, elaborando o equilíbrio entre crer e duvidar.

O capítulo 6, “O monstro e os outros”, é o mais curto do livro, embora nele Furtado aprofunde a taxonomia das personagens e situações dos contos lovecraftianos através da elaboração de modelos actanciais em quadros esquemáticos. Nesses modelos, Furtado trabalha com as seguintes categorias: sujeito, objeto, destinador, adjuvante, destinatário e oponente (p.150-151). Assim, busca classificar e definir o monstro, seu oponente-exterminador e as demais personagens em contos como “*The Case of Charles Dexter Ward*”, “*The Whisperer in Darkness*” e “*The Dunwich Horror*”¹, mostrando seu papel dentro do gênero fantástico e, ao mesmo tempo, deixando claro quando não pertencem a tal gênero e se aproximam mais do maravilhoso ou do estranho.

No capítulo 7, “Os Dois Lados da Narração”, Furtado retoma o que discute em seu livro de 1980 sobre a centralidade do narrador como criador do narratário e dos efeitos de ambiguidade nos contos fantásticos. Discorrendo longamente sobre tais categorias, Furtado mostra como Lovecraft se utiliza em grande parte (em 80% dos contos, segundo o crítico português) de um narrador em primeira pessoa. Desses, em 90% dos casos, conforme porcentagem igualmente calculada por Furtado, temos a figura de um narrador homodiegético, ou seja, “coincidente[s] com personagens” (p.154) e, em grande parte, autodiegéticos, ou quem “desempenha a função de destinatário-vítima” (p.154). Assim, o narrador auxilia a criar o efeito de fantástico, de dubiedade do qual se nutrem narrativas do

1 Títulos mantidos em inglês no livro, já que não foram traduzidos para o português.

gênero. A pouca ou nenhuma distância com relação ao sujeito da enunciação, segundo Furtado, garante tal efeito.

No capítulo 8, “As Duplicidades do Espaço”, novamente a taxonomia entra em ação. Desta vez, Furtado categoriza o espaço de forma esquemática, dividindo-o em planos entre realista e alucinado. O espaço realista, por sua vez, é dividido entre “geográfico”² e imaginário. Já o alucinado recebe mais subdivisões: “duplo”, não euclidiano e onírico. O espaço alucinado duplo é subdividido entre “do espaço geográfico” e “do espaço imaginário”; já o espaço alucinado onírico é dividido entre figurativo e não figurativo (p.167). Cada um desses planos é definido e exemplificado no texto, mostrando como ajudam a criar efeitos de ambiguidade de forma complexa no universo lovecraftiano, uma arquitetura bem elaborada. No entanto, como lembra Furtado, “o espaço encenado na ficção lovecraftiana resulta do emprego, consideravelmente elaborado, de processos bastante vulgares no fantástico” (p.167). Ou seja, no entender de Furtado, trata-se de um recurso bastante usual ao gênero e, portanto, não exclusivo de Lovecraft.

O capítulo 9, “As Armadilhas do conhecimento”, começa com considerações teóricas acerca da análise temática de uma obra literária. Em seguida, passa a discorrer acerca de temas na obra de Lovecraft em interlocução com o que Furtado chama de “simbologia do conhecimento” (p.182). Diz-nos o autor:

Os temas recorrentes nas narrativas de Lovecraft evidenciam diversos elementos que formam uma simbologia do conhecimento: nas personagens (cientistas, professores universitários, artistas e outros intelectuais); no espaço (bibliotecas,

2 As aspas aqui são oriundas do original, não se tratando de uma citação do texto do Furtado.

laboratórios, universidades); nos objetos que o povoam (livros e documentos de toda a ordem); na ação, tantas vezes centrada na busca do saber; no próprio ato narrativo produtor, muitas vezes, entrecortado por reflexões sobre a validade do processo cognitivo ou tiradas sobre o universo e os mistérios. Seus textos privilegiam, claramente, o predomínio – tanto quantitativo quanto funcional – dos temas que supõem uma relação contemplativa homem-universo. (p.182-183)

Esse universo de busca do conhecimento, muitas vezes ávida e desenfreada, culmina, como anuncia Furtado já no primeiro capítulo do livro, na posse e destruição de seus actantes. Afinal, acaba por liberar a monstruosidade, por “acordar” a criatura adormecida, por revelar a incapacidade de controlar o que se busca compreender:

O conhecimento científico faz surgir interrogações ou horrores que quase sempre superam, em número e magnitude, os problemas que consegue resolver. Por outro lado, a ciência tem tão só a medida do homem, hipervalorizando tudo o que a ele respeita e deixando escapar, quase por completo, a verdadeira dimensão do cosmos. (p.190)

É a essa conclusão a que chega Furtado nesse capítulo, mostrando como tal posse e destruição acontecem em alguns dos contos, como a ciência é, no fim das contas, falha e cheia de armadilhas.

O capítulo 10, “Um Darwinismo Cósmico”, serve de conclusão ao livro, mostrando como o desconhecido sobrepuja o cientista, o ser humano ávido de conhecimento, mas que não possui a força necessária para tudo dominar e conhecer. Em espécie de Darwinismo

às avessas (em vez de evolução científica, com vitória do mais forte, do mais desenvolvido – o que seria de se esperar do homem com apoio da ciência – temos uma involução, um regresso histórico, com destruição inexorável que a tudo e todos atinge, inclusive o monstro e seu oponente-antagonista, o cientista. No final, a vitória, caso possa-se usar esse termo, é do Cosmos, universo que não se pode conhecer na íntegra.

O fantástico: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft é, portanto, obra imprescindível para todos os que estudam o fantástico, obra de fôlego e com leitura vertical sobre a obra de Lovecraft. Vale muito a pena para quem quer entender como funciona uma análise estrutural da narrativa (ecoando Barthes), bem como para os estudiosos de Lovecraft, autor até então pouquíssimo estudado no Brasil. O livro lança, assim, luz intensa à fortuna crítica do autor norte-americano, não só no Brasil, mas em todo o mundo lusófono. Foi preciso esperar longos trinta e oito anos para que viesse a público e, desde já, entrasse no panteão de estudos teórico-críticos do fantástico em língua portuguesa.

01
tradução**O FANTÁSTICO NO CINEMA. SONHOS E MEDOS
DO TERCEIRO MILÊNIO¹**Irène Bessièrè²

Antes de definir o cinema fantástico dos últimos dez anos³, suas principais evoluções, suas transformações e de traçar um panorama sintético, quero fazer duas ou três observações preliminares sobre meus trabalhos acerca do gênero fantástico na literatura e sobre o fantástico no cinema. Sei que, para alguns de vocês, estou mais ligada à literatura do que ao cinema, o que me leva a explicar minha

1 “Lo fantástico en el cine. Sueños y miedos del tercer milenio”, texto traduzido do francês por Marcela Santero e originalmente publicado em *Fantasmas, sueños y utopías en literatura, cine y artes plásticas*, sob a organização de Cristina Elgue-Martini e Luigi Volta (Córdoba: El Copista/ Facultad de Lenguas – UNC, 2009. p.115-132.), corresponde à conferência proferida por Irène Bessièrè, em 2 de agosto de 2005, na Aliança Francesa, em Córdoba, Argentina, antecedendo ao Seminário que deu título ao livro, promovido pelo Centro de Investigaciones en Literatura y Cultura de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba, realizado em 28 e 29 de setembro daquele mesmo ano. Esta publicação, cuja tradução do espanhol para o português foi feita por Ana Cristina dos Santos e Flavio García, está devidamente autorizada pela autora.

Os tradutores agradecem a importantíssima colaboração de Cláudio Zanini, cinéfilo assumido e pesquisador dessas vertentes do cinema abordadas por Irène Bessièrè, que fez uma criteriosa revisão desta tradução, encontrando problemas já presentes no texto original em espanhol ou decorrentes de escolhas durante sua tradução para o português.

2 Irène Bessièrè é autora de *Le récit fantastique: La poétique de l'incertain* (Paris: Larousse Université, 1974), obra vista pela crítica da ficção fantástica como contraponto à *Introduction à la littérature fantastique* (Paris: Editions du Seuil, 1970), de Tzvetan Todorov.

3 Considerando-se o ano de apresentação da conferência, 2005, os últimos dez anos abrangem um recorte cronológico que recua até 1995.

trajetória pessoal. Depois, desejo fazer duas ou três pequenas observações sobre os diferentes problemas específicos em torno da representação do fantástico no cinema, que parecem ser muito diferentes dos delineados em uma narrativa fantástica literária.

Hoje, a literatura fantástica me parece um tanto distante, e sou, certamente, responsável por isso, já que fui eu quem se afastou dela, e, ao retomar os grandes textos fantásticos literários, sejam clássicos ou contemporâneos, tenho enfrentado a problemática de sua adaptação para o cinema. Paulatinamente, venho me apaixonando pelo cinema, sobre o qual trabalho, de maneira exclusiva, desde aproximadamente quinze anos, o que não exclui o fantástico de maneira alguma.

Há quinze anos, meus estudos profissionais e pessoais estão estreitamente vinculados a pesquisas cinematográficas em duas diferentes instituições parisienses: l'Institut National de l'Histoire de l'Art (Inha) e a Fondation Maison des Sciences de l'Homme (FMSH) – onde concebi, criei e organizei dois programas de pesquisa cinematográfica: um sobre as relações entre a história da arte do cinema através da criação do gosto no campo cinematográfico (Inha), outro sobre a criação no exílio através da emigração e do exílio de cineastas europeus nos Estados Unidos (FMSH).

As outras observações que eu gostaria de fazer rapidamente giram em torno de dois problemas específicos que o fantástico apresenta no cinema, no que tange à representação e à narração, problemas bem diferentes dos que pode apresentar um texto fantástico na literatura.

A primeira e mais evidente das diferenças é aquela em que todos pensamos: o cinema tem por objetivo mostrar e, portanto,

obriga a aceitar, de início, o que mostra ao espectador. Mas como conseguir que os espectadores adiram a um mundo totalmente imaginário, ainda que seja uma mistura de real e de fantasmagórico, ou carregue ao mesmo tempo a marca do familiar e do estranho? Todos nós sabemos, porque os profissionais do cinema, os críticos, os historiadores, todos os especialistas do cinema têm repetido bastante, que se um espectador não penetra no universo do filme durante os cinco primeiros minutos, não penetrará jamais. É o que se conhece no meio cinematográfico por *suspension of disbelief*⁴, que no cinema fantástico adquire uma importância primordial. Poucos filmes conseguem provocar essa adesão imediata no espectador e fazê-lo percorrer o caminho do fantástico.

Por outro lado, mostrar as coisas, as situações sob uma luz demasiado intensa, poderia “matar” diretamente o fantástico, fazendo-o perder credibilidade e privando-o de seu poder evocador. Sugerir pode ser uma das formas de sua representação no cinema, pois lhe permite preservar seu mistério, seu enigma e, paralelamente, solicitar a imaginação do espectador, conservando o transcorrer onírico do fantástico.

Há um diretor que compreendeu isso muito bem. Trata-se de Jacques Tourneur, como se percebe especialmente no filme *Cat people* [*Sangue de pantera*]⁵, no qual conta a história de uma jovem que, sob a influência de certas emoções, transforma-se em pantera. No filme de Tourneur, jamais presenciaremos a transformação da

4 Essa expressão é atribuída ao poeta inglês Samuel T. Coleridge no século XIX e vem sendo empregada em estudos sobre ficção, independentemente de se tratar de literatura, teatro, cinema, televisão etc.

5 Sempre que os filmes referidos pela autora tiverem sido lançados no Brasil, reproduziremos entre colchetes, quando de sua primeira referência no texto, o título que lhe foi atribuído na versão brasileira.

jovem em pantera, tampouco veremos a pantera, mas veremos, na que se considera uma das cenas mais aterrorizantes do cinema fantástico, a sombra da pantera desenhada em uma parede como sombra chinesa, o que constitui uma resposta estética absolutamente pertinente para o problema da representação do fantástico no cinema.

Para concluir essas observações sobre a representação do fantástico no cinema, citarei, como exemplo, um grande autor do gênero fantástico, bastante conhecido, mas muito pouco adaptado ao cinema: Howard Phillips Lovecraft. Por quê? Durante suas descrições de situações horrendas e de personagens monstruosas, há sempre um momento em que Lovecraft detém sua narração e diz: “É indizível”. Como representar o indizível no cinema? O que significa, inclusive, a noção de indizível no cinema? Aproxima-se da noção de invisível, de irrepresentável, de imostrável? Sendo assim, é absolutamente oposto à essência mesma do cinema, uma vez que a essência do cinema é precisamente mostrar. Os cineastas têm procurado e proposto diferentes soluções para esse problema. Darei somente um exemplo: a trilha sonora substitui a imagem e o faz, em parte, para criar a atmosfera fantástica e o medo: é necessário observar que, no cinema fantástico, a trilha sonora tem uma enorme importância. Desempenha um papel decisivo no cinema em geral, porém, muito especial no cinema fantástico. A imagem, na tela, permanece relativamente realista ou neutra, mas é o som, a trilha sonora, o que vai gerar a angústia, criar a atmosfera e, finalmente, provocar medo.

Até aqui, algumas observações muito rapidamente delineadas com o objetivo de apontar algumas pistas de reflexão sobre o “por

quê” do cinema fantástico. Traçarei, em seguida, um sintético panorama do cinema fantástico nos últimos dez anos.

Na última década, a produção do cinema fantástico foi particularmente rica e variada, mesclando os filmes de concepção mais clássica com moderníssimos efeitos especiais. Tal é o caso de *The Haunting* [A casa amaldiçoada] de Jan de Bont ou ainda *The Mummy* [A múmia] de Stephen Sommers, com aqueles que renovam o gênero, seja por sua temática, como *The Sixth Sense* [O sexto sentido] de M. Night Shyamalan, ou mesmo *Cube* [Cubo] de Vincenzo Natali, seja pelo olhar dirigido ao fantástico, como *Scream* [Pânico] de Wes Craven, para citar apenas esses filmes.

De fato, a partir de *Scream*, que é de 1996, pode-se apreciar um verdadeiro renascimento do cinema fantástico e do cinema de terror. Esse filme soube reunir, de maneira inteligente, com seu bom ritmo e sua boa direção, a intriga de um *thriller* com assassinatos em série e uma reflexão sobre o gênero de terror baseada em uma coleção de referências cinéfilas tratadas com humor e, às vezes, próximas da paródia. Numerosos longa-metragens, em que se observam novas tendências que poderiam levar a um tipo muito diferente de fantástico, seguiram-se a esse filme. É evidente que o final do segundo milênio e o começo do terceiro, que eu chamaria de período dobradiça, representam, para o cinema fantástico, um período de transição extremamente importante.

Poderíamos, para simplificar a análise do cinema fantástico deste fim e início de milênio, ressaltar três tendências essenciais. A primeira tendência desse cinema fantástico retoma as figuras perfeitamente conhecidas, para não dizer convencionais, do

filme fantástico, mas apresenta igualmente uma reflexão sobre o gênero em si mesmo. Trata-se de filmes que renovam o gênero graças a sua estratégia original de privilegiar o nó central de toda narrativa fantástico: enigma, mistério, desconhecido e medo. Sob esse ponto de vista, três filmes são particularmente interessantes: *Scream*, já sinteticamente apresentado, e dois filmes norte-americanos *The Sixth Sense* de M. Night Shyamalan e *The Blair Witch Project* [A bruxa de Blair], este último realizado por dois jovens diretores de 25 e 28 anos, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. É evidente que outros filmes poderiam ser inseridos nessa nova tendência do cinema fantástico, como *Los Otros* [Os Outros] do espanhol Alejandro Amenábar, ou ainda os filmes japoneses *Ringu* [O chamado] ou *Dark Water* [Água negra].

Scream é realmente interessante, não porque conte a história de um *serial killer*, mas porque permite vários níveis de leitura. Trata-se de um *thriller* cuja intriga é bastante horrível, baseado no esquema bem conhecido de uma pequena cidade, na América do Norte confusa, povoada por adolescentes simpáticos e sedutores que serão assassinados uns depois dos outros. A originalidade desse filme depende dessas personagens aparentemente clássicas, mas que são, antes de tudo, cinéfilos aficionados pelos filmes de terror, para as quais tudo gira em torno desse tipo de filmes e que parecem ter perdido contato com sua própria realidade. Sua visão se satisfaz através dos lugares comuns dos filmes de terror, que conhecem de memória, e isso dá lugar, evidentemente, a uma exploração do gênero, mas também a um filme que oscila entre a realidade e a paródia, entre o riso e o medo, e que, além de sua intriga convencional, propõe uma híbrida composição de vida e

cinema, invertendo todos os clichês do gênero, porque, como bem sabemos, a vida e o cinema são diferentes, e o cinema não é a vida. Chega-se, desse modo, ao essencial do filme: mostrar personagens que vão ao cinema, insistir sobre o conhecimento que essas personagens têm do cinema fantástico, e falar da relação entre o cinema e seu público.

Sob esse ponto de vista, uma cena final do filme é bastante representativa. Um dos adolescentes, sentado tranquilamente em um sofá, está vendo na televisão a primeira parte de *Halloween*, de John Carpenter, precisamente a cena em que a heroína é ameaçada com uma faca pelo assassino. Ele a está advertindo aos gritos, inutilmente, enquanto que, detrás dele, se vê o assassino de *Scream*, e ambos, a heroína de *Halloween* e o jovem de *Scream*, serão atacados simultaneamente pelo assassino de cada um dos filmes. Essa construção “em abismo”, muito pouco frequente no cinema fantástico, essas idas e voltas entre paródia, seriedade e terror, essa aliança entre o medo e o riso garantem a consecução de um filme muito original e estimulante para o espectador.

Em *The Sixth Sense*, o tema se refere à ordem do paranormal e do sobrenatural, uma vez que trata de um menino de oito anos que vê os fantasmas de pessoas mortas, sendo tratado por um psicólogo infantil. Contrariamente aos filmes desse gênero, este não apresenta nenhuma pergunta, não dá nenhuma resposta, e se, apesar de tudo, o enigma está no coração do filme, não é o que se crê, e o final não explica por que esse menino sofre alucinações, nem se vê realmente as pessoas mortas. Tudo se centra em uma atmosfera de horror psicológico e em um sistema progressivo de revelações sobre as personagens principais, o psicólogo e o menino, cujos destinos são

paralelos e cuja relação se aprofunda e enriquece passo a passo. O final é, na realidade, uma surpresa total, que leva a reconsiderar o filme sob um ponto de vista absolutamente diferente.

É necessário observar que se trata de uma tendência muito contemporânea do cinema em geral e não somente do fantástico: o final nega totalmente o que acaba de se ver e convida a uma segunda leitura e a uma segunda visão do filme, como, por exemplo, se dá no caso de um filme muito conhecido, *The Usual Suspects* [*Os suspeitos*]. Em *The Sixth Sense*, o fantástico é a oportunidade para uma medição lenta e profunda, frequentemente muito desoladora, sobre a vida e a morte e sobre a vida no além. Sem violência, sem efeitos especiais, sem um verdadeiro enigma, o filme conduz os espectadores a uma reflexão e a um mistério que ultrapassam as intrigas sobrenaturais conhecidas. Foi dito que *The Sixth Sense* pertencia à escola do que se chama, na linguagem cinematográfica, “*less is more*”, ou seja, “menos é mais”, já que não recorre aos efeitos especiais, ao *gore*⁶ e à violência sangrenta.

The Blair Witch Project vai além nessa via, apresentando-se como um documentário que foi encontrado depois do desaparecimento dos três jovens diretores que o realizaram. A grande originalidade desse filme reside precisamente nesse aspecto documental: filmado com a câmera ao ombro, seguindo as personagens por todos os lados, em seus mínimos gestos e ações e em seu pânico crescente quando se perdem no bosque procurando a bruxa do título. Aqui não há violência alguma, nenhum efeito especial, nada de sangue. Tudo é entregue à imaginação do espectador, e sempre se soube que o monstro mais temível não é aquele se pode ver, mas o que se imagina.

6 É um tipo de filme de terror que se centra no visceral e na violência gráfica extrema.

Tudo parece ser verdade, e vemos esse pequeno grupo desintegrar-se literalmente diante dos nossos olhos. Então, paulatinamente, vai-se apagando a fronteira entre ficção e realidade. O filme parece ser muitíssimo mais real, visto que seus diretores tiveram a inteligência de criar, dois meses antes de sua estreia, uma página na internet que deu origem a uma verdadeira mitologia em torno do filme, apresentando sua história como verídica e documentada, dando, assim, origem à nova lenda. Trata-se de um caso único na história do cinema. Poderia ser comparado ao impacto produzido pela emissão radiofônica de Orson Welles, sobre a guerra dos mundos, que fez milhares de norte-americanos pegarem a estrada, convencidos de que os marcianos estavam chegando a Terra para exterminá-los. O impacto devido à página na internet foi imenso e contribuiu notoriamente para o êxito do filme, inventando, ao mesmo tempo, um novo tipo de relação entre o cinema e a tecnologia moderna.

Nessa primeira tendência do novo cinema fantástico, não se pode deixar de falar de dois filmes que são extremamente diferentes, mas muito bem feitos: *Los Otros* [*Os Outros*], realizado nos Estados Unidos, com financiamento norte-americano, pelo diretor espanhol Alejandro Amenábar, e o filme japonês (a tradição do fantasma no cinema e na literatura se mantém muito viva no Japão) *Ringu* [*O Chamado*], bastante interessante.

Em síntese, *Los Otros* [*Os Outros*] é a história de uma mãe e seus dois filhos que vivem em um lugar absolutamente fechado, a tal ponto que nem a luz do dia pode sequer penetrar, visto que as crianças sofrem de uma doença que as impede de ver a luz, correndo, inclusive, o risco de morrerem caso isso acontecesse. O filme possui uma força onírica e uma intensidade extraordinária

ao desenvolver-se em uma *semíbruma* perpétua, criando uma atmosfera de estranheza permanente. O que faz esse filme ser ainda mais interessante é que a mãe e os dois filhos (o pai está na guerra, devendo tratar-se da Primeira Guerra Mundial) sentem continuamente medo nessa casa e estão convencidos de que está assombrada, e, à vezes, têm a impressão de entrever uma família cujo pequeno filho chora intensamente. Como *The Sixth Sense*, produz-se uma inversão no final do filme. De fato, os fantasmas são a mãe e seus filhos e as personagens reais são aquelas que tinham sido consideradas fantasmas durante todo o filme. Trata-se de um filme notável, tanto pela história, quanto por sua estética.

O filme japonês *Ringu* [*O Chamado*] é muito diferente. Retoma uma história clássica de fantasmas, mas utiliza uma tecnologia que não é clássica: o medo é provocado pela televisão e por uma fita de videocassete, que é bastante extraordinária. Um dia, a personagem do filme encontra, na sua sala, uma fita de videocassete sem saber como ela chegou até ali. Ao introduzi-la no videocassete e começar a passá-la, o telefone toca e, nesse momento, uma voz lhe diz: “restam-lhe apenas sete dias de vida, porque você viu este vídeo”⁷. Na primeira imagem do vídeo, distingue-se somente uma paisagem rural e, muito longe, uma espécie de poço. Mas, a cada vez que se vê o vídeo, a imagem se torna mais nítida e próxima. Pouco a pouco, a tampa do poço se levanta e algo sai de seu interior: um fantasma. Trata-se do fantasma de uma menina – isso se saberá mais tarde – que foi assassinada por seus próprios pais e que decidiu vingar-se e não esquecer jamais. Finalmente, esse fantasma sai do poço, e a personagem principal, que está vendo

7 Na versão original, a voz que fala ao telefone diz apenas “seven days”, ou seja “sete dias”.

o vídeo, morre literalmente de medo. O espectador também não está longe de morrer de pânico devido a uma imagem muito simples: o fantasma se aproxima, inclina seus cabelos negros, muito longos e muito lisos à japonesa, que começam a sair pelo aparelho de televisão. Essa cena provoca um pânico monumental com recursos extremamente simples.

Passamos, agora, à segunda grande tendência do novo cinema fantástico: recentemente, veio à luz uma estranha aliança entre o cinema fantástico e a matemática, essencialmente, através de dois filmes, *Cube* de Vincenzo Natali, e *Pi* [*Pi*], como a letra grega Π , de Darren Aronofsky. O tema do sábio e da ciência não são, evidentemente, novos na literatura e no cinema fantásticos. Porém, não se trata aqui de retomar essa matemática, inclusive modernizando-a.

Em *Pi*, um jovem extremamente dotado para a matemática está convencido de que ela representa a linguagem do universo e que a natureza se expressa através de um conjunto de números, assumindo a imagem de desenhos matemáticos. Tenta, em vão, programando seu computador de modo cada vez mais complexo, encontrar a explicação e o sentido da vida e do universo em fórmulas matemáticas extraordinárias. Descodificar o mistério do universo graças à matemática se transforma em uma verdadeira obsessão para ele, que vive somente para isso, trancado em seu apartamento com uma volta dupla da chave, tendo, como única companhia, moças nova-iorquinas. A matemática se converte na própria essência da vida e em sua explicação. Algo que é bastante plausível cientificamente, embora a teoria do caos trate também de explicar as coisas por meio de conjuntos e desenhos matemáticos pouco demonstráveis. O filme se torna cada vez mais angustiante

porque o herói, que encontra uma fórmula suscetível de explicar tudo, põe, a cada instante, sua saúde mental em perigo, já que muita gente (o FBI, a Bolsa, os religiosos, os especialistas da cabala) tenta apoderar-se de sua fórmula. A originalidade do filme não está tanto nos temas que apresenta: relação gênio/loucura, relação entre a matemática e a numerologia e entre o misticismo e a ciência, mas no papel desempenhado pela matemática, que constitui, ao mesmo tempo, a chave de todo um sistema perfeitamente fechado em si mesmo e uma prisão para o herói, que só tornará a ser um indivíduo quando perder seu dom para a matemática.

Em *Cube*, seis personagens acordam em um lugar estranho e terrorífico, formado por cubos encaixados uns dentro de outros, de onde parece impossível escapar. Como e por que chegaram ali? E, sobretudo, como sair desse lugar cheio de armadilhas horríveis? Cada cubo tem uma porta, no meio de uma de suas seis paredes, mas essa porta dá acesso a outro cubo! A decoração, muito *high-tech*, é notável e contribui para criar uma atmosfera de angústia e de surpreendente enclausuramento. Progressivamente, descobre-se que cada personagem possui um talento específico, e se pode pensar que a união de todas lhes permitiria encontrar a saída da prisão. Porém, assistimos à desagregação do grupo e não à sua coesão. Nunca descobriremos a chave do enigma, nem o sentido dessa construção monstruosa. A única chave possível encontra-se nos números inteiros. Cada cubo tem, na parte inferior de cada porta, um número inteiro, ou melhor, uma série de números inteiros, e sua combinação poderia indicar onde se encontra a saída. A matemática também se converte, aqui, na única explicação possível para uma dada

situação e o único caminho possível para a liberdade, e o mistério da matemática se superpõe ao mistério da história para formar um todo. O filme utiliza, com inteligência, ao mesmo tempo, nosso medo do confinamento e nossa fascinação pelo mundo da matemática e por sua abstração e irreabilidade.

Nesses dois filmes, os números explicam e/ou representam o universo, assim como, em outros filmes, são utilizados para resgatar a imagem de uma realidade virtual. Por exemplo, em *Matrix* [*Matrix*], dos irmãos Andy e Larry Wachowsky⁸, em que a “matriz” do título está representada na tela por cascatas de números.

A terceira tendência do cinema fantástico que desejaria apresentar se dá tanto no fantástico, quanto na ficção científica e diminui as fronteiras entre esses dois gêneros do imaginário: o jogo, as idas e vindas entre o real e a realidade virtual poderiam ser a expressão mais moderna da relação entre o real, o irreal, o surreal e os diferentes níveis de realidade que numerosas narrativas fantásticas apresentam. O sonho dentro do sonho e a interpenetração do sonho e da realidade são temas clássicos do fantástico, como no filme de Alberto Cavalcanti *Au coeur de la nuit* [*Na solidão da noite*]⁹, em que se dá o jogo dentro do jogo, a tal ponto que não se sabe se está no real ou no virtual, ou como em *eXistenZ* [*eXistenZ*], de David Cronenberg. Esses filmes apresentam semelhanças perturbadoras, e isso se acentua ainda mais já que Cronenberg se nega a usar recursos tecnológicos sofisticados, convertendo a relação real/virtual em algo orgânico.

8 Estes dois irmãos passaram pelo processo de mudança de gênero, ao longo desta segunda década do terceiro milênio, e, hoje, chamam-se Lilly e Lana Wachowski, respectivamente.

9 O título original deste filme é *Dead of Night*, em inglês.

Em *Crash* [*Crash – Estranhos prazeres*], igualmente realizado por Cronenberg, o corpo humano se transforma em metade carne/metade prótese; em *eXistenZ*, alguém conecta sobre si mesmo o *gamepod*¹⁰ metamorfoseando-se parcialmente para poder jogar *eXistenZ*. O filme é muito complexo e é muito difícil para as personagens, assim como para os espectadores, diferenciar o real do virtual, uma sensação que se acentua pela ausência de efeitos especiais delirantes ou de virtuosismo tecnológico. O mundo virtual é parecido, ponto a ponto, com o real e vice-versa.

Em *Matrix*, ao contrário, o real, igual ao virtual, tem uma existência demonstrada, mas ambos se diferenciam claramente, o virtual tendo como função oprimir e manter a escravidão inconsciente dos seres humanos. O mundo em que vivemos é virtual e nos faz crer que é o mundo real, enquanto que o verdadeiramente real é pavoroso, porque a Terra foi conquistada e destruída por uma invasão extraterrestre. Somente alguns que puderam resistir sabem o que aconteceu com o mundo real, e os humanos vivem na ilusão. Unicamente um messias poderia salvar a humanidade e garantir que o mundo tornasse a ser aceitável. *Matrix* é visualmente muito rico, e os efeitos especiais estão excepcionalmente utilizados, às vezes, por exemplo, nos combates de kung-fu, com uma beleza e uma intensidade surpreendentes, mas esse filme está longe de abrir caminho a uma reflexão filosófica como faz o de Cronenberg ou de alcançar a profundidade deste último [*eXistenZ*]. A força do filme está em sua capacidade de mostrar ao espectador visões imaginárias formidáveis, arrastando-o em uma espécie de turbilhão.

10 Trata-se de um dispositivo, que se conecta a um console de jogos, *notebook*, PC etc., para controlar videojogos.

Esse filme suscitou diversas interpretações, inclusive de ordem filosófica, mas não creio que permaneça em nossa memória como *The Sixth Sense* ou *eXistenZ*.

UMA JANELA ENTREABERTA AO TERCEIRO MILÊNIO

A partir dessa fascinação extraordinária do público pelos filmes fantásticos, pertençam ao campo do *gore* e da violência sangrenta, ao do horror psicológico e do suspense, mostrem um dilúvio de efeitos especiais ou, ao contrário, um chamado à imaginação do espectador ou à dimensão existência, é possível presumir o que poderia ser um novo cinema fantástico, o do terceiro milênio?

Pode-se pensar, sem grande risco de se equivocar, que os efeitos especiais irão aperfeiçoando-se e estarão cada vez mais presentes não só nas imagens de um filme, mas também na narração, até converterem-se em um dos elementos essenciais da narrativa, em detrimento da verdadeira intriga, das personagens e dos próprios atores. A escalada de efeitos especiais, apreciável nos últimos anos, compreensível no caso da ficção científica, poderia simplesmente “matar” o cinema fantástico. Inclusive *Star Wars*, Episode “I The Phantom Menace” [*Guerra nas estrelas*, Episódio I “A ameaça fantasma”], em que os efeitos especiais são perfeitos, conseguindo reproduzir, às vezes, a beleza surpreendente de uma cidade submarina, a magia dos primeiros episódios desapareceu, e o mito criado por Georges Lucas se desgastou¹¹. Isso se deve a que os efeitos especiais têm o enorme defeito de mostrar tudo sob

11 A afirmação de Irène Bessièrre antecede a produção e o lançamento em dezembro de 2015, pela Walt Disney Company, do Episódio VII de *Guerra nas estrelas: O despertar da força* (*Star Wars: The Force Awakens*), que promete continuação. Assim, ainda não se pode ter certeza do efetivo desgaste que ela aponta.

uma luz tal, que deixa pouco espaço ao sonho e à imaginação, ainda que possam suscitar uma sensação de encantamento. Alcança, por exemplo, *The Haunting*, o filme de Jan de Bont, que retoma o clássico tema da casa assombrada que é visitada por um pequeno grupo de jovens com o fim de descobrir seus segredos e cujo líder está interessado em estudar os mecanismos do medo. O filme é um festival de efeitos especiais e propõe uma decoração fabulosa para a casa que se transforma na verdadeira e única personagem da história, enquanto as outras personagens se tornam quase inexistentes. Nenhum efeito especial conseguirá fazer com que um filme medíocre seja um bom filme, nem provocar medo nos espectadores, porque o medo das personagens deixa de ser verossímil. Contudo, a *suspension of disbelief* é verdadeiramente importante no cinema fantástico. Bem diferente de *The Haunting*, a primeira versão dessa mesma história, dirigida por Robert Wise, destila medo e mistério durante todo o filme, apoiando-se em personagens muito bem delineadas e profundas, assim como em uma sólida intriga.

As novas tecnologias e os efeitos especiais poderiam, porém, trazer inovação e enriquecer o cinema fantástico, não tanto por sua utilização na filmagem (imagens numéricas), mas por sua capacidade ilimitada para mostrar visões e mundos imaginários, para oferecer uma estética particular a cada visão, a cada universo criado ou recriado, a cada filme que vai além de tudo o que pode ser imaginado até então, e por sua própria existência. Efetivamente, essas novas tecnologias podem gerar novos temas, como as relações entre o real e o virtual, cujos desdobramentos ficcionais e filosóficos são vertiginosos e infinitos, apresentando

a questão da ilusão e da mentira, do simulacro, da inversão de nossa percepção (o virtual aparece com frequência muito mais real que o real), da manipulação dos indivíduos por um sistema que controla o acesso ao virtual, manifestação que poderia chegar a um verdadeiro totalitarismo. A evolução das novas tecnologias parece estar presa em uma espiral sem fim e dará, seguramente, nascimento a novas temáticas.

Da mesma forma, pode-se pensar que os grandes temas clássicos e universais perduraram, reatualizados segundo o gosto deste terceiro milênio: vampiros, monstros, homens divididos entre o humano e o animal, metamorfoses, mutações, cientistas e ciência etc., da mesma maneira que são retomados e reinterpretados, em cada época, os mitos gregos. Sem dúvida, a narrativa fantástica, cinematográfica ou literária, é a que mais se aproxima da fábula, inclusive do mito, desde que não ofereça uma explicação final racional e não negue o universo que lhe é próprio e, talvez, por essa razão, chegue a adquirir uma importância crescente.

Esse desejo, claramente evidenciado pelos espectadores deste fim e início de milênio, de uma experiência que cause terror e mistério, que levou o cinema fantástico a um verdadeiro renascimento indubitavelmente, não está alheia ao ingresso no novo milênio. Robert Sklar, professor da Universidade de Nova Iorque e um dos mais reconhecidos historiadores do cinema, pensa que o cinema fantástico avança por ciclos sucessivos e conheceu sua maior popularidade nos períodos de graves tensões sociais (expressionismo alemão, idade de ouro do cinema de Hollywood contemporâneo da grande depressão econômica etc.) ou de decadência cultural. Hoje em dia, o mal-estar devido à chegada

do terceiro milênio pode ser uma das causas do extraordinário êxito do cinema fantástico. Os sociólogos pensam que os medos imaginários fazem esquecer os medos concretos e os temores experimentados nas sociedades atuais. É possível, em todo caso, apreciar o desenvolvimento de duas tendências cinematográficas “góticas”: o fantástico e a distopia – gênero que pertence ao campo da ficção científica e que descreve um porvir, um futuro “negro” –, ambas as tendências centradas ao redor do medo de hoje, o do presente ou o do futuro. Para concluir, expressemos simplesmente nosso desejo de que subsistam no futuro filmes fantásticos que, como *The Sixth Sense*, saibam apelar à imaginação e à inteligência do espectador e sugerir mais do que mostrar.

01
diálogo**O HORROR NO CINEMA DO TERCEIRO MILÊNIO:
UM DIÁLOGO COM IRÈNE BESSIÈRE¹**Claudio Vescia Zanini²

O ensaio “O Fantástico no Cinema. Sonhos e Medos no Terceiro Milênio”, de Irène Bessièrre, traduzido para o português por Ana Cristina dos Santos e Flavio García, encontra-se na presente edição da Revista *Abusões*. Ele foi originalmente concebido como uma conferência, proferida na Aliança Francesa, em Córdoba, Argentina, em 2005, como atividade inaugural do Seminário “Lo fantástico en el cine. Sueños y miedos del tercer milenio”, realizado pelo Centro de Investigaciones en Literatura y Cultura de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba.

A autora limita sua análise a filmes feitos nos dez anos anteriores a seu texto, portanto, a partir de 1995. Em tom sério, simples e agradavelmente despretensioso, Bessièrre identifica alguns movimentos no cinema fantástico, estabelecendo interfaces com vertentes do cinema de horror e de ficção-científica, ilustrando com alguns títulos e apresentando as sinopses de *A Bruxa de Blair*,

1 Ensaio produzido em diálogo com “O fantástico no cinema. Sonhos e medos do terceiro milênio”, de Irène Bessièrre In Revista *Abusões* (2018) n.06 v.06 ano 04

2 Professor de Literaturas de Língua Inglesa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e membro do grupo de pesquisa *Estudos do Gótico* (CNPq).

Pânico e *O Chamado*. Por se tratar de uma conferência, é natural que a autora tenha feito escolhas e que, devido a preferências e limitações de tempo e espaço, certas obras e ideias tenham sido sacrificadas em detrimento de outras. É um texto que estimula a reflexão, e uma vez que tive o privilégio de lê-lo antes de sua publicação em português, transformei minha reflexão em um diálogo com a autora. Minha intenção é corroborar algumas de suas teses a partir de exemplos de filmes predominantemente lançados depois de 2005, bem como preencher algumas lacunas que pude identificar. De modo similar, tenho convicção de que o/a leitor(a) identificará aqui tantas outras ausências, e é neste processo de identificação e preenchimento de lacunas que se dá o convite para que o diálogo continue.

Um dos primeiros postulados de Bessièrre é que o cinema tem por objetivo principal mostrar algo, posto que sua natureza é essencialmente visual. Para ela, uma das mais importantes manifestações do fantástico no cinema se dá através da *suspension in disbelief* (suspensão de descrença), termo utilizado pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge em *Biographia Literaria* (1817) durante a descrição do processo criativo de seu poema *The Rime of the Ancient Mariner*, obra de destaque nas *Baladas Líricas* de William Wordsworth (1798-1800). O poema de Coleridge apresenta a história de um velho marinheiro que se posta à entrada de uma igreja onde ocorrerá um casamento e aborda um dos convidados para contar as aventuras macabras que viveu a bordo de um navio em uma recente expedição ao Polo sul. Após matar um albatroz, pássaro tido como sinal de boa fortuna na superstição náutica, e usar o animal morto pendurado em seu pescoço à guisa de brincadeira, o marinheiro e

seu navio terminam à deriva no meio do oceano, e à medida que os dias passam, a sede torna-se mais intensa e contrastante com a quantidade enorme de água ao redor. Em determinado ponto, um navio vem em sua direção – sobrenaturalmente, uma vez que não há vento nem vela na misteriosa embarcação – e lá estão a Morte e a Vida, que decidem o destino da tripulação em um jogo de dados. Todos os membros morrem, com exceção do velho marinheiro, em favor de quem o destino intercede, permitindo que as dezenas de defuntos retomem os movimentos do corpo apenas a fim de ajudá-lo a voltar para casa.

Mais que ser um precursor da ficção zumbi tão cara ao cinema moderno, *The Rime of the Ancient Mariner* retoma a fronteira mística e sobrenatural entre a vida e a morte, temática que retornaria com força total no romantismo e no gótico. A suspensão de descrença que Bessière retoma de Coleridge refere-se ao engajamento do leitor/espectador com a obra de ficção, que parte do princípio de que o que lhe é apresentado ali é em alguma medida possível. A suspensão de descrença tem papel ainda mais destacado na ficção fantástica e na de horror, pois desestabiliza as fronteiras entre o verossímil e o inverossímil, o real e o sonho. Bessière sustenta que “[s]ugerir pode ser uma das formas de sua representação no cinema, pois lhe permite preservar seu mistério, seu enigma e, paralelamente, solicitar a imaginação do espectador, conservando o transcorrer onírico do fantástico” (2018: p.XX), e sugere o filme *Sangue de Pantera* (1942, dir. Jacques Torneur) como exemplo disso, posto que a transformação de Irena Dubrovna em pantera não é apresentada explicitamente, apenas sugerida através de sombras. O mesmo se aplica a filmes como *O Bebê de Rosemary* (1968, dir.

Roman Polanski)³, em que o aspecto monstruoso e repulsivo do filho do diabo é sugerido devido à expressão facial apavorada de sua mãe. *O Chamado* (2002, dir. Gore Verbinski), remake estadunidense do filme japonês *Ringu* (1998, dir. Hideo Nakata), também ilustra tal mecanismo. A cena discutida por Bessière em seu ensaio, em que Samara rompe a barreira da tela da televisão e literalmente mata Noah de susto, é sintomática do horror que Lovecraft chama de *inominável*: quando Rachel (Naomi Watts) chega ao apartamento e depara-se com o cadáver de Noah, tudo o que é revelado a ela e ao público espectador é a face petrificada do rapaz, com a boca escancarada e os olhos esbugalhados e sem vida. Os horrores que Noah experimenta permanecem assim um mistério escondido atrás dos longos cabelos negros de Samara, o que nos força a preencher a lacuna com nossos horrores pessoais.

O filme australo-canadense *O Babadook* (2014, dir. Jennifer Kent) é semelhante a *O Chamado* em muitos aspectos: em ambas as tramas há famílias compostas por uma mãe solteira e um filho problemático e vulnerável que é perseguido por uma entidade sobrenatural que se aproveita da vulnerabilidade em questão. Uma releitura do *boogeyman*, ou bicho-papão, o Babadook aterroriza através de sua movimentação nas sombras, o que faz completo sentido se pensarmos no bicho-papão e criaturas similares como manifestações de nossos medos ancestrais. Por não ter forma definida perante a câmera e pela predominância do preto, o horror que o Babadook inspira é mais sugerido que descrito, assim como no caso de Samara.

3 Todas as informações sobre filmes aqui apresentadas – título original, título em português, ano de lançamento e créditos de direção e fotografia – foram obtidos no Internet Movie Database (IMDb.com).

Em outro ponto de seu ensaio, Bessièrre sugere *O Sexto Sentido* (1999, dir. M. Night Shyamalan) como exemplo de renovação temática do gênero fantástico, por se tratar de um filme cuja trama articula aspectos do fantástico, do insólito e das histórias de mistério – não por acaso ela traz também *Os Outros* (2001, dir. Alejandro Amenábar) para a pauta da discussão. Estas duas obras, assim como *Cisne Negro* (2010, dir. Darren Aronofsky), *A Órfã* (2009, dir. Jaume Collet-Serra), *A Visita* (2015, dir. M. Night Shyamalan), *A Criada* (2016, dir. Chan-wook Park), *Mama* (2013, dir. Andy Muschietti) e *Verónica* (2017, dir. Paco Plaza) têm como características a predominância de tons escuros em sua fotografia (nos casos de *Cisne Negro* e *A Visita*, predomina a dicotomia do *chiaroscuro* devido à necessidade de emular na trama principal as implicações simbólicas do preto e do branco no balé *O Lago dos Cisnes* e devido à necessidade de desconstruir a suposta ternura de uma visita à casa dos avós, em *A Visita*) e uma reviravolta em algum ponto da narrativa, cujo final, como afirma Bessièrre, “nega totalmente o que acaba de se ver e convida a uma segunda leitura e a uma segunda visão do filme” (2018, p.XX). Todos os filmes citados nos submetem a mudanças de percepção, ainda que em *O Sexto Sentido* e em *Os Outros* o impacto seja maior, o que provavelmente justifica a escolha de Bessièrre por estes dois filmes como exemplares de renovação temática.

Ainda que não seja sua intenção, Bessièrre acaba por sugerir um cotejo entre o cinema fantástico e o de horror ao apontar *Os Outros* e *O Sexto Sentido* como paradigmáticos de novas tendências no cinema do terceiro milênio. É interessante notar que ao propor *O Sexto Sentido* e *Os Outros* como inovadores (tese viável, visto que as duas décadas anteriores se caracterizaram pela abundância

de filmes que priorizam a estrutura misteriosa do *whodunnit* e a mutilação corporal), ela reforça o caráter cíclico da ficção de horror, que de tempos em tempos reatualiza temas universais: é o que fez Coleridge com *The Rime of the Ancient Mariner* em 1798, Poe na primeira metade do século XIX, os góticos vitorianos do *fin du siècle*, o ciclo de filmes da Universal Pictures da década de 1930, os filmes da Hammer dos anos 50-70, e alguns exemplares do cinema contemporâneo, tais como *A Bruxa* (2015, dir. Robert Eggers), *A Ghost Story* (2017, dir. David Lowery) e *Invocação do Mal* (2013, dir. James Wan).

Mais do que contemplar questões mercadológicas e estruturais importantes para o cinema de horror contemporâneo, tais como o franqueamento da história que permite maior desenvolvimento das tramas (e mais lucro para os estúdios e distribuidores), o hoje já frágil advento do “baseado em fatos reais”, e a excelência dos efeitos visuais (ponto importante nas previsões de Bessière para o cinema fantástico no terceiro milênio), *Invocação do Mal* se apresenta como um prolífico catálogo de horrores e maldições. Se ao longo do primeiro filme o casal Ed e Lorraine Warren lida com o quintessencial retorno fantasmático do passado através da articulação entre casa mal-assombrada e possessão corporal, é a cena final do filme que revela a galinha dos ovos de ouro de James Wan: o museu maldito que os Warren mantêm em casa com objetos amaldiçoados coletados em cada caso resolvido. O último *frame* permite ao espectador contemplar durante alguns segundos o rosto bizarro da boneca Annabelle, protagonista de um filme epônimo de 2014 (dir. John R. Leonetti) e exemplo do vasto potencial da franquia, visto que além de *Invocação do Mal 2* (2016,

dir. James Wan) e *Annabelle – Criação* (2017, dir. David F. Sandberg), há entradas no *Internet Movie Database* (IMDb.com) para *Invocação do Mal 3* (previsto para 2019), além de filmes sobre duas entidades apresentadas no filme de 2016: *The Nun* (previsto para julho de 2018), que resgata a freira possuída pelo demônio Valak, e *The Crooked Man* (sem previsão de lançamento), personagem semelhante ao Babadook oriundo de uma cantiga de ninar inglesa. Os seis filmes associados a *Invocação do Mal* retomam imagens e dinâmicas ancestrais mapeadas à exaustão pelos estudos da ficção de horror, tais como o *unheimlich* freudiano (*Annabelle* como reverberação de Olímpia, autômato do conto “O Homem de Areia”, analisado por Freud em *O Inquietante*), os religiosos malditos (o monge gótico de Matthew Lewis e a freira/Valak), e os tropos da casa amaldiçoada e da possessão demoníaca.

Outro ponto tangenciado por Bessière em seu ensaio é a importância de *Pânico* (1996, dir. Wes Craven) como metaficção, comentário e paródia do cinema de horror até então. A história do assassino mascarado Ghostface reverencia e inova o *slasher*, subgênero do horror na tela que se caracteriza pela presença de um assassino psicótico e misterioso que comete múltiplos assassinatos (DIKA, 1987, p.86). Ainda que Vera Dika tenha sido uma das primeiras a propor uma definição do *slasher*, foi Carol J. Clover, professora da University of California, Berkeley, que se tornou o maior expoente no assunto. Em seu livro *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film* (sem tradução para o português, cujo título em tradução livre é “Homens, Mulheres e Serras Elétricas: O Gênero do Cinema de Horror Moderno”), Clover cria um conceito balizador de todo o estudo acadêmico e a crítica

do *slasher*: a *final girl*, protagonista de personalidade paranoica e sexualmente indisponível. Geralmente do sexo feminino, ela não respeita as convenções e perverte as expectativas de gênero, fato particularmente importante visto que o auge da produção destes filmes é o período das décadas de 1970 e 1980, contexto em que as pautas feministas ganham força e incluem questões como a consolidação da mulher no mercado de trabalho, o direito da mulher sobre o próprio corpo (prazer sexual, aborto, uso de métodos contraceptivos) e a existência de famílias não-nucleares e não-tradicionais. Clover afirma que “sua esperteza, gravidade, competência em questões mecânicas e práticas, e sua relutância sexual a diferencia das outras meninas e a alia, ironicamente, aos rapazes que ela teme ou rejeita, para não falar do próprio assassino”⁴ (2015, p.40). Ela sobrevive até a cena final e tem um confronto decisivo com o assassino, não sem antes correr, gritar, ser encurralada e encontrar os corpos de seus amigos.

Tal como em *Halloween*, *Sexta-Feira 13* e *A Hora do Pesadelo*, franquias tidas por Carrera-Garrido como constitutivas da “santíssima trindade do *slasher*” (2016), *Pânico* tem uma *final girl*, um assassino mascarado cuja motivação tem relação com uma experiência traumática, e um grupo de adolescentes com hormônios à flor da pele. Um dos diferenciais de *Pânico* é a presença de Randy, presidente do clube de cinema da escola e fã de filmes de terror. A experiência acumulada assistindo a dezenas de *slashers* confere a Randy a capacidade de reproduzir as quatro “regras de sobrevivência do filme de terror”: você não sobrevive

4 Tradução minha. Texto original: “Her smartness, gravity, competence in mechanical and other practical matters, and sexual reluctance set her apart from the other girls and ally her, ironically, with the very boys she fears or rejects, not to speak of the killer himself”.

se faz sexo, se bebe ou usa drogas, tampouco se diz “eu já volto”. Finalmente, qualquer pessoa é suspeita. É este personagem que permite a *Pânico* o intertexto com tantos outros filmes de terror e o tom paródico referidos por Bessièrre em sua análise. A segunda e terceira partes da franquia *Pânico* (1997 e 2000, ambas dirigidas por Wes Craven) exploram a metaficção e o *mise en abyme* de modo muito inteligente, pois há um filme de terror (*Stab*) sendo feito dentro do filme de terror (*Pânico*), o que proporciona inclusive uma sequência de perseguição do assassino de *Pânico 2* dentro do set de filmagens de *Stab*. Há também em *Pânico 3* um festival dedicado aos filmes *Stab*, que muito coerentemente tornou-se uma franquia. Os frequentadores deste festival vestem roupas negras e a máscara de Ghostface, além de portarem facas de brinquedo e de celebrarem cada morte na tela. Naturalmente, tal adoração carnavalizada se torna o ambiente ideal para que o “verdadeiro” assassino se misture à multidão e possa perseguir os protagonistas.

Na segunda metade de sua análise, Bessièrre aponta três tendências essenciais do cinema fantástico contemporâneo, as quais encontram paralelo no cinema de horror. A primeira delas é a retomada de figuras convencionais da ficção fantástica (BESSIÈRE, 2018, p.405), ainda que com roupagem diversa, como por exemplo em parte da obra de Guillermo del Toro (*O Labirinto do Fauno* (2006), *A Forma da Água* (2017)) e Tim Burton (*A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça* (1999), *A Noiva Cadáver* (2005)). No cinema de horror verifica-se algo parecido através de filmes contemporâneos que exploram ou tangenciam universos de bruxas (*A Bruxa*), entidades maléficas com predileção por crianças (*O Babadook*, *The Crooked*

Man e A Entidade (2012, dir. Scott Derrickson)), fantasmas (*A Ghost Story*) e vampiros sugadores de sangue, tal como *30 Dias de Noite* (2007, dir. David Slade) e as duas versões de *A Hora do Espanto* (1985, dir. Tom Holland, e 2011, dir. Craig Gillespie).

Devido ao fascínio que exercem e à sua recorrência em episódios mitológicos e folclóricos, as criaturas aqui elencadas passaram por toda sorte de releituras e adaptações, conforme as demandas de cada público leitor/ouvinte/espectador. O caso do vampiro é *sui generis* neste sentido: presente não apenas em lendas, ele também se tornou recorrente em obras literárias e filmicas; tamanho fascínio resultou em uma onipresença vampírica democrática que vai da paródia cômica (*Abbott e Costello às Voltas com Fantasmas* (1949, dir. Charles Barton) e *O Que Fazemos nas Sombras* (2014, dir. Jermaine Clement e Taika Waititi)) à pornografia (*Count Spermula*, 2004). Passam pelo vampiro negro no horror moderno, como em *Blade* (1998, dir. Stephen Norrington), na comédia, como em *Um Vampiro no Brooklyn* (1995, dir. Wes Craven) e no *Blaxploitation*, como no caso de *Blacula* (1972, dir. William Crain), e vão, até, para além do que Bessière e Bram Stoker poderiam prever, com a presença de vampiros que se recusam a ser a corporificação do mal e que têm crises de consciência, como na saga *Crepúsculo* de Stephenie Meyer, ou que optam por se alimentar de sangue sintético, como na série *True Blood* (2008-2014).

A “estranha aliança entre o cinema fantástico e a matemática” (BESSIÈRE, 2018, p.411) é a segunda tendência que Bessière identifica, e para a qual os exemplos eleitos são *Cubo* (1997, dir. Vincenzo Natali) e *Pi* (1998, dir. Darren Aronofsky). Ainda que alguns filmes de terror e de suspense tenham a matemática como mote

principal, tal como *WAZ – Matemática da Morte* (2008, dir. Tom Shankland) e *A Sala de Fermat* (2007, dir. Luis Piedrahita), no que tange ao cinema de horror é mais produtivo pensar em uma (nada estranha) “aliança com as ciências exatas e biológicas em geral” capaz de suscitar o debate acerca das complexidades biológicas, fisiológicas, éticas e sobrenaturais, bem como a problematização da relação entre vida, morte e do entre-lugar que separa (ou aproxima?) estas duas instâncias. A ficção clássica de horror não desconhece laboratórios, dissecações e experiências pouco ortodoxas que visam criar ou modificar a vida, como evidenciam *Frankenstein* (1818), *O Médico e o Monstro* (1886) e *Herbert West – Reanimator* (1921-1922). O fascínio por estes temas permanece na tela contemporânea e se manifesta em vertentes diversas. Um exemplo célebre e recente é o oscarizado *Corra!* (2017, dir. Jordan Peele), que capitaliza a tensão racial dos EUA de uma era que é simultaneamente “Trump” e “pós-Obama”. Chris é um jovem fotógrafo morador de Manhattan, bem-sucedido, saudável, atraente, que tem amigos e uma namorada, Rose Armitage. Sua negritude seria apenas mais uma entre tantas características, não fosse a existência de um programa de apagamento de mentes e objetificação de pessoas criado pelo avô de Rose, o médico Roman Armitage, baseado na hipnose e na neurocirurgia. Apenas pessoas negras, escolhidas por seus dotes físicos, sexuais ou artísticos, são submetidas ao processo, que atende a demandas e fetiches de um grupo absurdamente rico e não-negro do *jet set* internacional. A tensão permanente articula o racismo velado e a normatização da ideia de que algumas pessoas nasceram para se tornar objeto de uso e consumo de outras; tal tensão se manifesta de modo

interessante, visto que *Corra!* é um filme de terror em que há raros gritos ou alterações de voz, e muito é revelado através do silêncio (SILVA, 2017, p.163-164), o que reflete a complexidade das questões apresentadas e dos silenciamentos históricos nelas envolvidos.

Em *A Cura* (2016, dir. Gore Verbinski) horror e ciência também andam juntos com vistas a encontrar a vida eterna, questão que incomodou, entre outros, Matusalém, Ponce de León, o Fausto de Goethe, e Dorian Gray. A trama, a ambientação e a fotografia (de responsabilidade do iugoslavo Bojan Bazelli, com quem Verbinski já havia trabalhado em *O Chamado*) remetem constantemente a *Drácula*: um jovem urbano (o advogado Jonathan Harker torna-se o executivo Lockhart) deve cumprir uma missão (a compra de um imóvel na Inglaterra transforma-se em buscar o patrão, hospedado em um spa de luxo) e para tanto, viaja até uma parte remota da Europa (a Transilvânia dá lugar aos Alpes suíços), e acaba prisioneiro de um nobre estrangeiro (o Conde Drácula dá lugar ao Doutor Volmer, que ao final do filme descobrimos ser um Barão) em uma enorme construção misteriosa – o “centro de bem-estar”, convenientemente fornido de ruínas, portas trancadas e espaços misteriosos é uma releitura óbvia do castelo Drácula.

Apesar da roupagem antiga, *A Cura* é um filme que aborda questões extremamente atuais. Uma delas é a ausência da ética na pesquisa científica em prol de um bem maior, fato de certa forma sugerido no título original do filme, *A Cure For Wellness*, ou “a cura para o bem-estar”. Ao disfarçar-se de centro de bem-estar, o spa de Volmer submete seus pacientes à desidratação devido às propriedades únicas e danosas de sua água. A estrutura é parte das experiências de Volmer, um barão supostamente morto queimado

há mais de duzentos anos e que, tal como Drácula, transgride as regras de vida e morte. É notável que, tal como em *Corra!*, os serviços oferecidos se destinem apenas a quem tem alto poder aquisitivo – pessoas com altos cargos em grandes companhias, e que para manter sua estrutura de poder, sacrificam tempo e saúde, como Pembroke, o chefe de Lockhart. A presente obsessão por mecanismos de aparente retardamento ou impedimento da velhice e da morte é sugerida na cena do confronto final entre Lockhart e Volmer, em que um golpe destrói o rosto do médico/barão, que na verdade não passa de uma casca que cobre a decadência e a decomposição. Tal cena é ilustrativa da passagem da análise de Bessière acerca da dicotomia entre ilusão e mentira, e o papel do simulacro no jogo de aparências que perverte a noção de realidade.

A terceira e última tendência apresentada pela francesa relaciona-se com as “idas e vindas entre o real e a realidade virtual [...] a expressão mais moderna da relação entre o real, o irreal, o surreal e os diferentes níveis de realidade que numerosas narrativas fantásticas apresentam” (BESSIÈRE, 2018, p.413). Se por um lado a análise de Bessière enfoca o onírico, elemento também abundante em filmes como *Gothic* (1986, dir. Ken Russell), *A Cella* (2000, dir. Tarsem Singh) e a série *A Hora do Pesadelo*, por outro lado o mecanismo mais empregado pelo cinema de horror contemporâneo na configuração das “idas e vindas entre o real e a realidade virtual” é o deslocamento ou apagamento da fronteira entre ficção e realidade através de dezenas de filmes que afirmam ser baseados em fatos reais ou cuja estrutura conjuga “os dois princípios contraditórios da narração cinematográfica – a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental” (CARREIRO, 2013, p.228).

Entre representantes da primeira categoria estão os já citados filmes da franquia *Invocação do Mal*, além de *O Exorcista* (1973, dir. William Friedkin), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974, dir. Tobe Hooper), *Horror em Amityville* (1979, dir. Stuart Rosenberg e 2005, dir. Andrew Douglas) e *O Exorcismo de Emily Rose* (2005, dir. Scott Derrickson). Já a conjugação da legibilidade narrativa e da verossimilhança é característica do *found footage* e do falso documentário, dois movimentos do cinema de horror cujas arquiteturas empregam convenções do documentário a fim de atingir aquilo que Patricia Aufdenheide chama de “reivindicação da veracidade” (2007, p.23), o que configura um paradoxo, visto que as convenções narrativas apontam para um nível de realidade incompatível com o caráter tenebroso ou sobrenatural da história contada. A reivindicação da veracidade no cinema de horror tornou-se mais frequente a partir de meados dos anos 2000, mas algumas obras anteriores a este período são importantes neste cenário. *Canibal Holocausto* (1980, dir. Ruggero Deodato) conta a história de um grupo de pesquisadores estadunidenses cujo objetivo é filmar um documentário sobre uma tribo amazônica canibal. Após longo tempo sem notícias do grupo, o professor responsável acaba tendo acesso às filmagens feitas por eles (o que reforça a ideia da “filmagem encontrada” que o termo em inglês sugere) e verifica que de fato o grupo tornou-se presa dos índios, mas não sem antes vandalizarem a taba e menosprezarem a cultura local.

Aconteceu Perto da Sua Casa (1992, dir. Rémy Belvaux e André Bonzel) apresenta-se como resultado das filmagens feitas por um grupo de jovens delinquentes belgas que têm o hábito de

registrarem suas atuações em vídeo. Assim, os prazeres narcísicos dos criminosos e voyeurísticos dos espectadores são contemplados em cenas que descrevem assassinato, ocultação de cadáver, invasão de domicílio e estupro, intercalados com cenas de harmonia doméstica que envolvem a família de Benoît, o líder da gangue.

Um terceiro expoente do *found footage* antes de sua explosão nos anos 2000 – certamente o mais famoso de todos – é *A Bruxa de Blair*, abordado por Bessière em seu ensaio, devido à confusão entre realidade e percepção que o filme foi capaz de causar. Não se trata apenas da narração em primeira pessoa através do uso da *I-camera*, do som abafado, das imagens tremidas ou desfocadas para realçar a filmagem amadora (especialmente em cenas que envolvam corrida) – em suma, dos elementos formais que reforçam o caráter documental do filme, mas também de todo seu aparato de promoção:

Joshua Leonard, Michael Williams e Heather Donahue, os três protagonistas, de fato fizeram a maior parte das filmagens utilizadas na versão final do filme. Os diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez levaram os três atores a crer que a lenda da Bruxa de Blair era real, dando-lhes dossiês com informações falsas; além disso, os protagonistas entrevistaram nativos de Burkittsville sem saber que estes eram, na verdade, também atores. Após o lançamento do filme, o trio de protagonistas sumiu de circulação por um tempo, impedindo que a mídia fizesse qualquer contato com eles; finalmente, há que se ressaltar o brilhante trailer de divulgação do filme – um vídeo de mais de 40 minutos que se apropria do formato do documentário televisivo 12 – bem como o site theblairwitch.com, criado para parecer com uma ferramenta de ajuda na busca aos estudantes.

[...] Os esforços para convencer o trio de atores que a lenda era real foi uma estratégia criada por Myrick e Sánchez para aumentar o nível de realismo [...], de tal forma que há momentos em que a atuação está ocorrendo sem que os atores percebam, tal como nas entrevistas com o xerife de polícia e com a dona de casa que sai do mercado – ambos também atores. Pode-se pensar em como o realismo oriundo de tal técnica, aliado ao aparato de marketing, alterou as percepções de realidade de alguns membros da audiência, potencialmente aumentando a quantidade de pessoas que olhou para o filme ao invés de observá-lo. (ZANINI, 2017, p.128)

Atividade Paranormal (2007, dir. Oren Peli) apropria-se da herança de *A Bruxa de Blair* e a multiplica, tirando proveito de uma combinação de aspectos ainda tênues em 1999: a existência da internet como plataforma de comunicação democrática e facilmente acessível e a chamada *cultura da convergência*, que se caracteriza pelo grande fluxo de conteúdos em diversas plataformas de mídia por parte de pessoas cada vez mais participativas e protagonistas em suas experiências de entretenimento, o que faz com que o público seja simultaneamente produtor e receptor de conteúdo (JENKINS, 2009, p.30). Tal postulado é, em certa medida, ecoado por Bessièrre quando ela afirma que os indivíduos são capazes de manipular o sistema que controla o acesso ao virtual, em uma manifestação que poderia chegar a um verdadeiro totalitarismo.

A noção de que tudo pode ser (ou é) filmado é essencial em *Atividade Paranormal*, uma franquia com sete filmes feitos entre 2007 e 2015, cuja narrativa se baseia em compilações de cenas de câmeras de vigilância e filmagens caseiras. A partir deste filme,

o *found footage* passa a explorar diversas facetas da cultura da convergência e dos possíveis usos da câmera. No âmbito da produção televisiva há o jornalismo, tema de [REC] (2007, dir. Jaume Balagueró e Paco Plaza) e de seu remake *Quarentena* (2008, dir. John Erick Dowdle), além do entretenimento sensacionalista, como em *Fenômenos Paranormais* (2011, dir. The Vicious Brothers), ao passo que o registro da pesquisa científica é o mote de *A Possessão de Deborah Logan* (2014, dir. Adam Robitel) e *O Misterioso Caso de Judtih Winstead* (2015, dir. Chris Sparling). Finalmente, há filmes que capitalizam a produção de conteúdo por parte do público em geral: *Cloverfield – Monstro* (2008, dir. Matt Reeves) inicia com registros gravados durante uma festa de aniversário, enquanto *A Caverna* (2014, dir. Alfredo Montero) e *Chernobyl* (2012, dir. Bradley Parker) são construídos como filmagens feitas durante viagens de férias. A cultura da convergência e suas práticas, sobretudo o uso da internet e as formas e motivações para registro e compartilhamento, estão fortemente presentes em *Amizade Desfeita* (2014, dir. Leo Gabriadze), cuja narrativa se desenrola em espaço virtual e oferece ao espectador a impressão de estar participando de um bate-papo online durante o qual há troca de e-mails e mensagens escritas e de vídeo, buscas no Google, execução de músicas em um *music player*, e reprodução de vídeos no YouTube.

Ao final de seu ensaio/conferência, Bessière faz duas previsões para o cinema fantástico no terceiro milênio, as quais se concretizam também no cinema de horror: a importância dos efeitos especiais e a reatualização de temas clássicos e universais. A integração destes dois aspectos nos ajuda a compreender a

quantidade significativa de *remakes* e *reboots* de horror, posto que tais filmes não apenas recontam histórias em contextos sócio-históricos diferentes, mas o fazem com o apoio de novas tecnologias nas áreas da computação gráfica e maquiagem. O remake de 1990 de *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968, dir. George A. Romero) é exemplar neste sentido, uma vez que não apenas o filme é dirigido por Tom Savini, renomado profissional da área da maquiagem e especialista em filmes de zumbi, como também realoca a crítica e tensão sociais – recorrentes e essenciais para o conjunto da obra de Romero – em consonância com pautas de maior premência em cada tempo. Portanto, se na versão do final dos anos 60 (período de ebulição do movimento por direitos civis) a ênfase está no protagonista negro, na refilmagem dos anos 90 é o protagonismo da mulher que chama a atenção. No que tange à fotografia de ambos os filmes, há uma migração do preto-e-branco, opção inteligente de Romero que proporciona um flerte com o expressionismo devido ao *chiaroscuro* e à maquiagem pesada ao redor dos olhos dos zumbis de pele pálida, para o colorido, que permite explorar mais eficientemente o realismo com que sangue, tripas e cadáveres são apresentados.

A variedade temática, estilística, narrativa e gráfica presente nos filmes sugeridos por Bessière aqui revista e ampliada ilustra a preocupação do ser humano com o futuro, alimento milenar de histórias ficcionais, mitológicas e folclóricas. O futuro que tememos é de complexa caracterização, fato evidenciado pelo uso da autora dos termos “góticas” e “negro” entre aspas no último parágrafo de seu texto. Existem, de fato, dificuldades de ordem político-teórica no uso destes termos, tais como a falta de rigor no uso

de “gótico” (algo que 250 anos de fortuna crítica e reflexão ainda não conseguiram resolver completamente) e a sugestão implícita de que “negro” é sinônimo de “negativo”. Apesar disso, Bessièrre ressalta com propriedade a construção narrativa centrada ao redor do medo – mais que um aspecto importante na história do horror na tela, uma certeza para a ficção que está por vir.

REFERÊNCIAS

AUFDENHEIDE, Patricia (2007). *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Nova York: Oxford University Press.

BELVAUX, Rémy; BONZEL, André (1992). *Aconteceu Perto da sua Casa*. Magnus Opus.

BESSIÈRE, Irène (2018). “O fantástico no cinema. Sonhos e Medos do terceiro milênio”. *Revista Abusões*, 6(6), p.401-418.

CARREIRO, Rodrigo (2013). “A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror”. *Significação*, 40(40), p.224-244.

CARRERA GARRIDO, Miguel (2016). “Sangre, persecuciones y hormonas: El género slasher y su presencia en el reciente cine español”. In BUCZEK, Olga; FALSKA, Maria (eds.) *La violencia encarnada: representaciones en teatro y cine en el dominio hispánico*. Sevilla: Padilla Libros y Editores Libreros, p.241-253.

CLOVER, Carol J. (2015). *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton Classics.

CRAVEN, Wes (1996). *Pânico*. Imagem Filmes.

_____ (1997). *Pânico 2*. Imagem Filmes.

_____ (2000). *Pânico 3*. Imagem Filmes.

DEODATO, Ruggero (1980). *Canibal Holocausto*. Visocopy.

DIKA, Vera (1987). “The Stalker Film, 1978-81”. In: WALLER, Gregory A. (ed.) *American Horrors*. Chicago: University of Illinois, p.86-101.

JENKINS, Henry (2009). *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph.

KENT, Jennifer (2014). *The Babadook*. Icon Film Distribution.

MYRICK, Daniel; SÁNCHEZ, Eduardo (1999). *A Bruxa de Blair*. Spectra Filmes.

PEELE, Jordan (2017) *Corra!* Universal Pictures.

SILVA, Renata dos S (2017). “CORRA! O grito, o silêncio, o sintoma” In MARKENDORF, Marcio; RIPOLL, Leonardo (Orgs.) *Expressões de horror: escritos sobre o cinema de horror contemporâneo*. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, p.162-167.

VERBINSKI, Gore (2002). *O Chamado*. Paramount Pictures.

_____ (2016). *A Cura*. Fox Home Entertainment.

WAN, James (2013). *Invocação do Mal*. Warner Home Video.

ZANINI, Claudio V. (2017). “A Subversão do Discurso factual e o Mal no *Found Footage*” In: ZANINI, Claudio; ROSSI, Cido (Orgs.) *VERTIGO: Vertentes do Gótico no Cinema*. Rio de Janeiro: Bonecker, p.119-141.

