



16
ABUSÕES
ano07

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.

Periódico quadrimestral, que tem por finalidade a divulgação de artigos, traduções, resenhas, entrevistas, depoimentos, testemunhos, ficção e outras fontes documentais relevantes para os estudos do Gótico, Fantástico e Insólito Ficcional, conforme expresso em seu Editorial Permanente, e publica textos em português, galego, espanhol, francês, italiano, inglês e alemão.

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

Regina Michelli

Líder do GP EnLIJ – Encontros com a Literatura Infantil/Juvenil: ficção, teorias e práticas

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO DO NÚMERO	05
------------------------------	----

DOSSIÊ

GÓTICO, FANTÁSTICO E FICÇÃO CIENTÍFICA: SÉRIES CINEMATOGRAFICAS, TELEVISIVAS E DE STREAMINGS

GENEALOGIA DO ROBÔ: ANATOMIA DE UM MITO CIRCULANTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA	10
---	----

AS REPRESENTAÇÕES DO VIRTUAL E DO NOSTÁLGICO NO EPISÓDIO “SAN JUNIPERO” (2016) DA ANTOLOGIA <i>BLACK MIRROR</i>	40
---	----

MULHER-MÁQUINA-ANDROIDE-PUTA: FIGURAS FEMININAS NO UNIVERSO <i>BLADE RUNNER</i>	79
---	----

<i>CONTOS DO LOOP</i> E A RESISTÊNCIA À DISTOPIA CONTEMPORÂNEA	110
--	-----

REFLEXÕES ACERCA DA SÉRIE <i>THE BOYS</i> : APROXIMAÇÕES ENTRE O BEM E MAL, INTERSEÇÕES ENTRE A FICÇÃO E A REALIDADE	155
--	-----

O FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL DO ESPAÇO MATERIAL: ALGUNS DESDOBRAMENTOS ENTRE A LITERATURA E A SÉRIE <i>GOT</i>	184
---	-----

MUNDOS QUE COLIDEM: O REALISMO MARAVILHOSO NA REPRESENTAÇÃO INDÍGENA EM FRONTERA VERDE	227
--	-----

REPETIÇÃO SEM REPLICAÇÃO: ADAPTAÇÃO E FOCALIZAÇÃO EM <i>WESTWORLD</i>	262
---	-----

A ESCURIDÃO NA PENUMBRA DO ABISMO: ESPECTROS DO EXPRESSIONISMO ALEMÃO EM <i>DARK</i>	307
EDGAR ALLAN POE NO BRASIL: O GÓTICO DE “BERENICE” TRADUZIDO PARA A TV	351
ELEMENTOS DO GÓTICO FICCIONAL EM <i>DESALMA</i>	375
<i>PENNY DREADFUL</i> : NOS LIMITES DA TRANSGRESSÃO DO GÓTICO	415
LUTO, NEGAÇÃO, ALUCINAÇÃO: UMA RADIOGRAFIA DO HORROR PSICOLÓGICO NA SÉRIE <i>SERVANT</i> , DE TONY BASGALLOP	450
QUE CIVILIZAÇÃO IMPORTA NO EXTREMO DO MUNDO: A SÉRIE <i>THE TERROR</i>	474

MISCELÂNEA

RESENHA: MATIZES DO GÓTICO: TRÊS SÉCULOS DE HORACE WALPOLE (2020), DE JÚLIO FRANÇA E LUCIANA COLUCCI (ORGS.)	516
RESENHA: INSÓLITAS: NARRADORAS DE LO FANTÁSTICO EM LATINO-AMÉRICA Y ESPAÑA. MADRID: PÁGINAS DE ESPUMA (2019), DE TERESA LÓPEZ-PELLISA E RICARD LUIS GARZÓN (EDS.)	525
RESENHA: EN LOS DOBLECES DE LA REALIDAD – EXPLORACIONES NARRATIVAS. ESPAÑA: EOLAS EDICIONES (2019), DE ROSALBA CAMPRA	536
ENTREVISTA COM ENÉIAS TAVARES: O STEAMPUNK E A REINVENÇÃO DO PASSADO VISANDO O FUTURO	552

APRESENTAÇÃO

A literatura do século XIX testemunhou o surgimento de diversos tipos de narrativas e a confluência de diversas tradições literárias. De acordo com a proposta de Ian Watt, o gênero romance, em sua infância, atuou como um ponto de convergência de novos e antigos temas e modos narrativos que se desenvolveram ao longo do século. O romance *Frankenstein* (1818), por exemplo, reuniu o jovem legado do romance gótico surgido no século XVIII com a então nascente ficção científica (da qual é frequentemente considerado o primeiro exemplo) que eclode a partir da Revolução Científica. O fantástico, presente de diversas formas na literatura desde o seu surgimento, encontrou eco nas novas formas literárias que apareceram. Confluências deste tipo culminaram na pluralidade de gêneros que é característica do século XX e que se mantém crescente nas primeiras décadas do século XXI.

O século XX também firmou uma sólida colaboração entre a literatura e o cinema, tendo no gótico, no fantástico e na ficção científica algumas de suas formas mais relevantes e populares. A partir do desenvolvimento das tecnologias e do mercado de entretenimento audiovisual, este tipo de literatura despontou também na televisão para, mais recentemente, ocupar um espaço de destaque em vídeo games e em plataformas de *streaming*, que têm dado preferência à serialização desse tipo de narrativa tanto em adaptações quanto em criações originais pensadas como longas experiências de imersão em universos nos quais o gótico, o fantástico e a ficção científica se encontram com frequência.

No dossiê **Gótico, Fantástico e Ficção Científica: séries cinematográficas, televisivas e de *streamings***, a revista *Abusões* reuniu quatorze trabalhos e vinte e três pesquisadores que refletem sobre aspectos econômicos, comerciais, tecnológicos, comunicacionais, artísticos, culturais, literários e/ou filosóficos de mais de vinte séries cinematográficas, televisivas e de *streaming* inseridas nos universos do gótico, do fantástico, da ficção científica e/ou de suas intersecções e confluências. Esses trabalhos, oriundos de pesquisas das áreas de Letras, Sociologia, Psicologia, História, Artes, Comunicação e Cinema de doze universidades de diferentes regiões do Brasil (UFMG, UFU, UFES, UFF, UERJ, UFMA, UFAL, UFPB, UERN, PUCSP, USP, UFPel) foram selecionados por um grupo multidisciplinar de especialistas que colaboraram com os editores da *Abusões* como pareceristas *ad hoc*.

O conjunto dos textos selecionados reflete grande variedade de temas, objetos, abordagens e metodologias. Os diferentes artigos vão da semiótica aos estudos do imaginário; do debate sobre a serialização na produção audiovisual a exercícios de literatura e cinema comparados; da discussão sociológica à história dos gêneros ficcionais. Com isso, o presente Dossiê demonstra o fôlego e a amplitude desse debate no Brasil.

Os editores – Jaqueline Bohn Donada, Julio França e Laura Cánepa – agradecem imensamente a autoras, autores e pareceristas que participaram desta edição.

DOSSIÊ

GÓTICO, FANTÁSTICO E FICÇÃO CIENTÍFICA:
SÉRIES CINEMATOGRAFICAS, TELEVISIVAS E DE STREAMINGS

DOSSIÊ

GÓTICO, FANTÁSTICO E FICÇÃO CIENTÍFICA: SÉRIES CINEMATOGRAFICAS, TELEVISIVAS E DE STREAMINGS

GENEALOGIA DO ROBÔ: ANATOMIA DE UM MITO CIRCULANTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA	10
AS REPRESENTAÇÕES DO VIRTUAL E DO NOSTÁLGICO NO EPISÓDIO “SAN JUNIPERO” (2016) DA ANTOLOGIA <i>BLACK MIRROR</i>	40
MULHER-MÁQUINA-ANDROIDE-PUTA: FIGURAS FEMININAS NO UNIVERSO <i>BLADE RUNNER</i>	79
<i>CONTOS DO LOOP</i> E A RESISTÊNCIA À DISTOPIA CONTEMPORÂNEA	110
REFLEXÕES ACERCA DA SÉRIE <i>THE BOYS</i> : APROXIMAÇÕES ENTRE O BEM E MAL, INTERSEÇÕES ENTRE A FICÇÃO E A REALIDADE	155
O FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL DO ESPAÇO MATERIAL: ALGUNS DESDOBRAMENTOS ENTRE A LITERATURA E A SÉRIE <i>GOT</i>	184
MUNDOS QUE COLIDEM: O REALISMO MARAVILHOSO NA REPRESENTAÇÃO INDÍGENA EM FRONTERA VERDE	227
REPETIÇÃO SEM REPLICAÇÃO: ADAPTAÇÃO E FOCALIZAÇÃO EM <i>WESTWORLD</i>	262
A ESCURIDÃO NA PENUMBRA DO ABISMO: ESPECTROS DO EXPRESSIONISMO ALEMÃO EM <i>DARK</i>	307
EDGAR ALLAN POE NO BRASIL: O GÓTICO DE “BERENICE” TRADUZIDO PARA A TV	351

ELEMENTOS DO GÓTICO FICCIONAL EM <i>DESALMA</i>	375
<i>PENNY DREADFUL</i> : NOS LIMITES DA TRANSGRESSÃO DO GÓTICO	415
LUTO, NEGAÇÃO, ALUCINAÇÃO: UMA RADIOGRAFIA DO HORROR PSICOLÓGICO NA SÉRIE <i>SERVANT</i> , DE TONY BASGALLOP	450
QUE CIVILIZAÇÃO IMPORTA NO EXTREMO DO MUNDO: A SÉRIE <i>THE TERROR</i>	474

01

GENEALOGIA DO ROBÔ: ANATOMIA DE UM MITO CIRCULANTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Lívia de Pádua Nóbrega

Recebido em 12 Abr 2020.

Lívia de Pádua Nóbrega

Aprovado em 18 abr 2021.

Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais; recém-egressa pela UFMG.

<http://lattes.cnpq.br/1434898636351975><http://orcid.org/0000-0003-1584-6546>liviapaduanobrega@gmail.com

Resumo: O presente artigo traça o percurso de formação, transformação e deformação do mito do Golem, cuja desvitalização simbólica, característica do processo mitogênico, o faz circular nas produções midiáticas sob a forma do estereótipo de robô. Para tanto, recorre-se à Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e aos procedimentos metodológicos sistematizados por ele na Mitanálise. Adota-se como objeto empírico os seres artificiais das quatro séries que compõem a saga estadunidense *Battlestar Galactica* (1978 – 2010). Como principais resultados, observam-se o desgaste da representação robótica como humanoides de metal, bem como sua coexistência com andróides e ginóides biológicos, formas de vida híbridas e o que se denomina aqui como (i)materialidade. A análise dos personagens robóticos na narrativa como superfícies de inscrição de sentidos revela dinâmicas de tensão, convergências/divergências e negociações, apresentando novos

modos de existência e subjetividade, que convocam outras formas de imaginar. Os deslocamentos na figuração são correlatos às transformações nos significados circulantes, que mobilizam o desejo de transcendência humano, entre outros valores, simbolizado nas histórias de robôs da ficção científica.

Palavras-chaves: Robô. Golem. Ficção Científica. Imaginário. Ficção Seriada. *Battlestar Galactica*.

Abstract: The present article traces the course of formation, transformation and deformation of the Golem myth, whose symbolic impoverishment, characteristic of the mitogenic process, circulates in media productions in the form of the robot stereotype. For that, Gilbert Durand's Theory of Imaginary and the methodological procedures systematized by him in Mythanalysis are used. The artificial beings of the four series that compose the American saga *Battlestar Galactica* (1978 – 2010) are adopted as an empirical object. The main results are the decline of the robotic representation of synthetic creatures as metal humanoids, as well as their coexistence with androids and organic ginoids, hybrid life forms and tendencies to what is called here (i)materiality. The analysis of fiction and its robotic characters as surfaces of inscription of meanings reveals dynamics of tension, convergences/divergences and negotiations, in order to problematize on the screens new modes of existence and subjectivity, which call for other ways of imagining. The displacements in figuration are correlated with changes in the meanings put into circulation, which mobilize the desire for human transcendence, symbolized in the science fiction and its robots, among other current values.

Keywords: Robot;. Golem. Science Fiction. Imaginary. Serial Fiction. *Battlestar Galactica*.

O IMAGINÁRIO DURANDIANO

Sendo o imaginário a categoria estruturante dos argumentos, inicia-se com uma seção dedicada ao conceito, bem como outras noções basilares para sua compreensão, como as imagens arquetípicas, os elementos simbólicos, mitemas e o mito. Os procedimentos metodológicos para análise do imaginário são descritos em seguida na Metodologia – ciência dos mitos – proposta por Gilbert Durand em sua Teoria do Imaginário, a saber: a Mitocrítica e a Mitanálise – sendo esta última, foco do trabalho. Os mecanismos de funcionamento do mito ao longo do tempo demandam a apresentação conceitual de bacia semântica, sistematizada aqui em formato de tabela. Posteriormente, introduz-se a saga *Battlestar Galactica*, justificando a escolha analítica pela ficção seriada e por esta série. A partir da apresentação do enredo, da origem e forma de representação dos robôs na narrativa, delimitam-se os conceitos de humanoide, androide, ginoide e formas de vida híbridas, adentrando problemáticas que daí se desdobram. A terceira seção é dedicada ao Golem: conceito, origem, variações da lenda, elementos recorrentes e divergências entre versões de variados meios, além de sua reverberação em outras narrativas (como o Frankenstein) e criaturas, como o *homunculus*, os autômatos e robôs e a relação com outros mitos, como os da criação bíblica. O penúltimo tópico percorre a constituição, elevação, declínio e estereotipia do mito do Golem, de acordo com o conceito de Tópica Sociocultural do imaginário e mapeia estas implicações na saga. Finaliza-se com os substratos materiais sobre os quais se constroem as múltiplas representações do Golem nas histórias de robôs.

Para além dos recursos discursivos e imagéticos, das estratégias de construção e compreensão das narrativas e dos diálogos com o contexto, a ficção científica detém popularidade em circuitos *mainstream* e alternativos devido a sua capacidade de acionar o imaginário coletivo. Anaz (2015) define o imaginário como as atitudes imaginativas que o ser humano cria para lidar com a angústia de ser e saber-se mortal.

Deste modo, a mediação natural dos símbolos circulantes nas produções midiáticas conecta produtores, público e imaginário, “O imaginário é, nessa hipótese, um campo no qual criadores e audiências compartilham visões de mundo, aderindo de forma fluida a determinado *ethos*” (ANAZ, 2016, p. 99, grifo do autor).

Sartre (2005) já observava como o ser é capaz de viver em aparente e relativa despreocupação tendo ao lado a sombra do tempo que flui conduzindo à morte. Para proporcionar o equilíbrio - individual e social - sem o qual o *ser* não conseguiria *ser* no mundo, tal angústia é recalcada no sujeito e encontra vazão por meio da simbolização. Assim, o plano estético configura-se como uma via de recondução e compensação simbólicas.

De acordo com Durand (1988), a imaginação simbólica tenta melhorar a condição existencial humana no mundo e o faz, não pela evasão do real, mas por uma racionalidade criativa em ação, circulante em ambiências socioculturais por meio das narrativas. Deste modo, as histórias colocam em circulação as estruturas psíquicas do imaginário coletivo, sendo as suas unidades elementares as imagens arquetípicas, os elementos simbólicos, mitemas e mitos.

O conceito de imagem no pensamento durandiano não se refere às imagens concretas, mas a instância inconsciente expressa simbolicamente. A noção durandiana de inconsciente difere da abordagem psicanalítica, centrada nas particularidades individuais do sujeito, para focar no “reservatório das ‘estruturas’ que a coletividade privilegia” (DURAND, 1988, p. 47). Estas imagens fundamentais da psique humana são os arquétipos.

Conforme Barros (2009), arquétipos são conteúdos primordiais, universais e a-históricos do inconsciente coletivo. O processo criativo consiste, pois, na ativação de arquétipos (BABO, 2016). Diferentemente da estabilidade do arquétipo, segundo Barros (2010), os símbolos são as formas sob as quais a cultura e o contexto revestem as imagens arquetípicas.

Entre o arquétipo e a produção de sentidos reside o mito, narrativa representativa do imaginário. Para Barros (2009), enquanto o arquétipo se encontra inconsciente, o mito se torna consciente pelo fio do discurso. Já os mitemas são as menores unidades significativas que definem um mito, podendo ser sintetizados por meio de um tema, emblema, cenário, situação dramática, entre outros (DURAND, 1985).

Para destrinchar esta arquitetura, Durand sistematiza uma teoria da interpretação que parte de uma concepção antropológica de imaginário e se ergue sobre bases hermenêuticas. O sistema organizado pelo autor inclui os procedimentos metodológicos da Mitocrítica e Mitanálise. A Mitocrítica realiza uma espécie de análise de conteúdo para recensear os elementos simbólicos mais redundantes em um material cultural, a fim de extrair as ideias, crenças, lições e os valores que se destacam do mito.

Já a Mitanálise, foco da pesquisa, concentra-se no mito enquanto estrutura de longa duração para compreender os potenciais efeitos de sentido que ele comunica ao longo do tempo. Durand (1985) desenvolveu este método em 1972 para observar os processos de atualização do imaginário. Segundo Barros (2010), enquanto a Mitocrítica centra-se no texto, a Mitanálise foca no contexto.

A análise mítica possibilita entender como um mito é construído e transformado até declinar e passar pela estereotipia. Seu foco, portanto, está no caráter processual e cíclico das mudanças. Subjaz à Mitanálise o conceito de bacia semântica - metáfora apropriada por Durand (1998) de outros autores para contemplar este trajeto sistêmico de origem ao abandono de um mito. Durand (1998) divide as bacias semânticas em seis fases, entre as quais as primeiras e as últimas podem sobrepor um mito precedente ou vindouro, respectivamente (DURAND, 2012).

Tabela 1 – Fases das bacias semânticas

Escoamento	Quando em um imaginário vigente, transparecem pequenas correntes desordenadas, frequentemente antagonistas, mas que têm um ponto em comum. Destas mínimas ranhuras se formarão ideias maiores, que originarão novos imaginários.
Divisão das águas	Junção de escoamentos que se opõem ao imaginário precedente.
Confluências	As águas metafóricas convergentes fluem para o leito principal, fazendo com que a corrente consolidada seja socialmente reconhecida.

Nome do rio	Um personagem, real ou fictício, mitifica-se, caracterizando a bacia a partir do espírito de síntese.
Organização dos rios	Consolidam-se os fluxos imaginários, nos quais ocorrem, com frequência, o exagero de determinadas características.
Deltas e meandros	A corrente mitogênica, que transportou o imaginário ao longo de todo o curso do rio se desgasta, atingindo uma saturação limite e deixando-se penetrar pelos escoamentos anunciadores do porvir.

Fonte: Elaborado pela autora

BATTLESTAR GALACTICA: UMA HISTÓRIA DE ROBÔS

A saga estadunidense *Battlestar Galactica* é um universo ficcional amplo e longo (1978 – 2010), originado como série e composto ainda por filmes, *webséries*, histórias em quadrinhos e games. Concentra-se aqui nas quatro séries que compõem este universo narrativo: a original *Battlestar Galactica* (Glen A. Larson, 1978); sua continuação *Galactica* (Glen A. Larson, 1980); a refilmagem *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore; David Eick, 2004 - 2009) e o *spin-off* *Caprica* (Ronald D. Moore; David Eick; Remi Aubuchon, 2010).

Delimita-se o recorte à ficção seriada devido a este formato propiciar o desenvolvimento progressivo da história ao longo de episódios e temporadas. Assim, a continuidade e extensão dos seriados, beneficiam a elaboração mais acurada dos personagens robóticos, já que os produtores detêm mais tempo para trabalhar narrativamente as complexidades do modo de funcionamento e da subjetividade dos robôs ficcionais. A serialidade possibilita ainda

explorar os seres artificiais para além dos maniqueísmos muitas vezes atribuídos a eles.

Esta delimitação de *corpus* é reforçada por Durand (2012) em sua consideração de que o mito direciona a interpretação a partir de seus pontos de referência e convergências simbólicas. Deste modo, quanto mais vasto o material analisado, maior o número de redundâncias, que sublinham a constância de uma estrutura ideacional em uma obra, revelando sua coesão e coerência.

A importância da saga no panorama *sci-fi* é tamanha que, além de compor um universo fictício transgeracional cultuado no gênero, motivou na Organização das Nações Unidas (ONU) em março de 2009 um painel com atores e produtores da refilmagem (2004-2009) para discutir como as narrativas podem conscientizar sobre problemáticas globais e humanitárias. Entre estas questões, encontra-se a representação dos robôs do remake como Outro, racial e etnicamente apresentado como diferente no contexto estadunidense do pós-onze de setembro de 2001¹. Além desta alegoria, a série também versa sobre gênero, crises migratórias, refugiados, direitos humanos, ética, política e religiosidade, configurando-se na cultura pop como um catalisador de pautas sensíveis do mundo contemporâneo.

O enredo das séries de 1978, 1980 e 2004-2009 narra a guerra dos robôs – os *cylons* – contra a humanidade. Já a série de 2010 recua 58 anos deste evento para detalhar a origem das criaturas. Na versão original do programa, os seres artificiais são criados por répteis, que após a extinção, são substituídos por

1 Os atentados conduzidos pela organização islâmica Al-Qaeda contra os Estados Unidos, que desencadearam políticas antiterroristas ao redor do globo na chamada guerra ao terror.

suas criações. Já na continuação, estes sintéticos conseguem criar dois andróides – robôs com aspecto biológico. As versões mais recentes da história envolvem os seres humanos na criação dos *cylons*. Assim, na refilmagem, eles são gerados por humanos e evoluem, criando cópias mais avançadas. O *spin-off* apresenta uma criatura híbrida – fusão de humano, máquina e virtual.

Em termos de representação, os robôs da série original (1978) são humanoides (antropomórficos) de metal e preenchidos por fios e peças – que segundo a explicação de um personagem, “podem trocar e viver para sempre”. O antropomorfismo é a tendência de atribuir às coisas ou seres a presença humana, fazendo com que os *cylons* falem sobre o humano, pois “o mundo antropomorfizado fervilha de humanidade” (MORIN, 2014, p. 98). Ainda de acordo com o autor, este sistema de projeção e identificação carrega “[...] todos os sonhos impossíveis, todas as mentiras que o homem conta a si mesmo, todas as ilusões que ele cria” (2014, p. 245).

Em *Battlestar Galactica* (1978), os robôs apresentam-se à imaginação constituídos pela animação terrificante, que segundo Durand (1997), representa uma projeção da angústia diante da mudança no curso da vida e precipita os ameaçados à tentativa de fuga do destino. Os seres artificiais configuram-se, portanto, como veículos da morte, cuja humanidade tenta derrotar.

Mais que a dicotomia robôs versus humanos, a oposição se prolonga em humano versus animal, natureza versus cultura, além das forças antagônicas clássicas, bem versus mal. Da origem animalesca dos *cylons* se extrai a humanidade lutando

contra o tempo, “O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas é também o que devora, o que rói” (DURAND, 1997, p. 90). A animalidade não se descola completamente dos significado ligados aos ciclos e ritmos naturais, como o tempo inexorável. Os répteis como fazedores de Golem podem ser lidos ainda em tom de advertência perante os avanços da tecnociência que modificam a natureza.

Estabelece-se uma separação cortante entre as formas de vida animal e robótica *versus* a forma de vida humana. Os *cylons* – criações animais, metálicas, inorgânicas e imortais – são alocados como retratos contrastados da humanidade.

Já no seriado de 1980, surgem dois androides. A trama revela, porém, que o interior permanece não biológico. Estes androides partilham com os humanos a condição finita, sinalizando para a fragilidade do corpo humano e o caráter perecível da vida frente ao tempo. As fronteiras entre seres-humanos e não-humanos começam a revelar suas opacidades: não mais a distinção fácil entre humanos e humanoides, mas a difícil categorização daquele feito a sua imagem e semelhança.

A refilmagem (2004-2009) e o *spin-off* (2010), complexificam os robôs. No remake, os humanoides convivem com androides e ginoides², que evoluíram e se replicam através do que a série denomina “download de memória e consciência”, realizado nas “naves ressurreição”.

2 Versão feminina do masculino androide.

Figura 1 – Transformações dos *cylons* da saga *Battlestar Galactica*



Fonte: https://www.wallpaperup.com/17282/Battlestar_galactica_evolution.html.
Acesso em: 08 fev. 2020

Na trama, os humanoides metalizados são criados para servirem como escravos. Responsabiliza-se assim, indiretamente, os próprios humanos pelo ataque dos robôs. Culpa-se assim, a uma só vez no humano, a vontade de potência, o impulso fáustico da criatura divina de tornar-se criador e a exploração pela escravidão.

Na versão refilmada, tanto os *cylons* externamente maquinicos, quanto os androides e as ginoides, são internamente biológicos. Estes últimos são robôs conscientes, portadores de subjetividade e vivenciam sentimentos e emoções. As fronteiras se tornam assim tênues e permeáveis.

O último episódio desta versão, apresenta ainda uma forma de vida híbrida - a Eva Mitocondrial: fruto do relacionamento entre um humano e uma *cylon*. Ela se torna o ancestral comum mais recente da espécie humana atual, fundando assim uma tecnohumanidade, o que permite problematizar a complexidade

adquirida pelo *homo sapiens*. Em face deste argumento, Lemieux (2017) entende o maquínico na refilmagem como o que ele chama de prótese de origem. Com esta expressão, o autor busca explicar a interface humano/máquina como característica marcante da humanidade contemporânea. Segundo Lemieux (2017), a noção de prótese é fundamental para compreender algo que a série convoca à reflexão: que a humanidade não é capaz de pensar a si, fora da técnica, pois esta se tornou parte do que é ser humano. Assim, *Battlestar Galactica* apresenta a tese de que, a cultura e as ferramentas são centrais para definir a existência humana, com a relação com a técnica emergindo como o que possibilitou ao ser fazer-se humano.

O *spin-off* também representa a perspectiva da hibridização. Quando a adolescente Zoe Graystone morre, Daniel, seu pai e dono de uma empresa de tecnologia, descobre que o avatar da jovem, abastecido com dados de Zoe, permanece vivo na realidade virtual da trama. Inconformado com a perda da filha, Daniel Graystone transfere o código do avatar para um corpo robótico *cylon*, no qual estava trabalhando para desenvolver soldados para o governo. Origina-se assim uma mescla humano, robô e virtual.

Devido a esta tensão entre materialidade e imaterialidade, refere-se aqui esta recombinação como (i)material – por sua existência física em coexistência com uma materialidade digital - alfanumérica, binária, algorítmica. Por (i)material visa-se reunir em uma expressão, tanto a materialidade visível e palpável do humano e da máquina, quanto a fisicalidade invisível e intangível da virtualidade. Uma analogia possível pode ser encontrada no conceito de gravidade – um fenômeno físico que afeta a realidade

sensível, ainda que não possa ser apreendido visualmente pela percepção. O conceito de (i)materialidade constitui-se, logo, da tensão entre o material e o imaterial. Partindo da premissa de que opostos que não se desfazem pela impossibilidade de tensões permanentes (FELINTO, 2003).

Um exemplo que demonstra a complexidade desta dialética contemporânea pode ser encontrado em Crawford e Joler (2018), ao problematizarem a genealogia de objetos técnicos como smartphones, computadores e dispositivos baseados em internet das coisas. Para tanto, os autores cartografaram a cadeia de produção destes gadgets. Eles remontam desde os recursos minerais explorados como matéria-prima até a mão de obra precarizada envolvida na extração destes minérios, fabricação de hardwares e no treinamento de inteligências artificiais de determinados métodos de aprendizagem de máquina usados nestes *softwares*³.

A (i)materialidade visa considerar os processos materiais que conformam redes não manifestamente materiais, como a inteligência artificial. A condição de prescindir de concretude, mas ser permeado por métodos concretos, revela um desafio para o próprio aparato conceitual tradicional. Na visão de Gabriel (2020), trata-se de uma espécie de releitura do problema mente-corpo ou mente-cérebro, que desde o século XVII investiga a relação entre as instâncias física e mental (TEIXEIRA, 2015), atualizada na articulação entre o material e o digital.

3 Ilustra estas complexas redes sociotécnicas o *Amazon Mechanical Turk*, no qual trabalhadores remotos terceirizados realizam tarefas que as máquinas não são capazes de realizar, por exemplo, categorizando imagens para bancos de dados que serão usados para o treinamento de inteligências artificiais.

Há que se atentar para o fato de que os *cylons* de *Battlestar Galactica* não podem ser categorizados como ciborgues, já que não prescindem de um humano original (MARSHALL; WHEELAND, 2008). De acordo com os autores, mesmo a organicidade dos robôs é apresentada como inteiramente artificial, um simulacro: uma forma de vida biomecânica, mas de origem sintética.

Conforme Haraway (2016), o ciborgue é um organismo cibernético, híbrido de máquina e organismo. Sua presença convida ao questionamento daquilo que costuma ser tido como natural, pois sua natureza heterogênea evidencia as possibilidades de (re)construção do corpo e sua subjetividade, problematizando ontologias. Os ciborgues demonstram ainda que a hibridização não naturaliza as partes envolvidas, mas tenciona as fronteiras entre elas. Sua caracterização a partir da intrusão do artificial no corpo ou na mente – de implantes a psicofármacos – configura basicamente todas as pessoas, em alguma medida, a um devir ciborgue.

DO BARRO AO SILÍCIO

De acordo com Legros *et al.* (2014), as histórias de robôs são inspiradas pelo mito dinâmico do Golem, por sua vez conduzido pelo mitema da oposição entre natural e artificial. A figura do Golem é ancestral. Seus relatos remontam a cultura oral antes de Cristo. Abarca, portanto, a imemorialidade (DURAND, 2012). O Golem é um ser de barro ou argila, cuja vida seria insuflada a partir da inscrição de um termo hebraico (*emet* – verdade) em sua cabeça e que, por meio do apagamento da primeira letra da palavra (*met* – morto) seria destruído. Sua criação seria embasada pelo Talmude,

coletânea de livros sagrados judaicos e pela Cabala, tradição mística do Judaísmo, conseqüentemente, assume em variantes da lenda o papel de proteção dos judeus.

Entre as histórias de animação do inanimado que precedem o Golem, tem-se o Adão das escrituras, feito do barro à imagem e semelhança de Deus, demarcando o embrião religioso da narrativa. Para além da Bíblia, na mitologia greco-romana tem-se a história do escultor Pigmalião, que cria uma estátua do que considera a mulher ideal e apaixona-se por sua criação, vivificada pela deusa Afrodite. Já na *Ilíada*, de Homero (VIII a.C.), o deus grego Hefesto/Hefaísto é descrito como senhor de mulheres artificiais, feitas de ouro, que o auxiliavam (ASIMOV, 1984). O Golem se consolida ainda como referência de diversas narrativas de concepção da vida por processos não naturais, como o *homunculus* da alquimia. Do latim, homenzinho. Refere-se à criação de um pequeno ser artificial vivificado pelo cultivo controlado de matéria orgânica inanimada por alquimistas.

O aspecto cabalístico das letras que animam o Golem é colocado por Cornelsen (2004) em paralelo a manipulação tecnocientífica contemporânea sobre os seres vivos. Neste sentido, os agentes da tecnociência são interpretados pelo autor como os novos fazedores de golems. Seguindo este raciocínio, Nazario (2004) demarca *Frankenstein ou o moderno Prometeu* (1818), de Mary Shelley, como o ponto de viragem do sopro de vida que se desloca do religioso, mágico ou sobrenatural para o científico; do inorgânico ao orgânico; da proteção dos judeus à vontade de potência do cientista do título da obra; da incapacidade de fala da maior parte dos golems à linguagem e erudição pela aprendizagem da criatura de Victor Frankenstein.

Por este poder de ressonância, o mito subsiste em vários tipos de histórias de animação do inanimado, como o conto “O homem de areia” (1815), de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, no qual um professor apresenta como filha a boneca de madeira Olímpia, animada por alquimia; em *As aventuras de Pinóquio* (1883), de Carlo Collodi, que dá vida a um boneco de madeira por intermédio de uma fada e em *O mágico de Oz* (1900), de L. Frank Baum, no qual um homem de lata sonha em ter um coração.

Cornelsen (2004) aponta três versões da lenda do Golem que se destacam. A primeira é associada ao rabino polonês Elias Baal-Schem de Chelm e mantém da longa tradição lendária o barro como matéria-prima e os princípios cabalísticos da combinação de letras para dar vida à criatura. Nela constam ainda o Golem como uma espécie de empregado, o seu crescimento desproporcional e o fim trágico do rabino, que morre esmagado pelo peso da criatura desfeita.

Ainda de acordo com Cornelsen (2004), a segunda versão é a de Praga. Segundo ela, no século XVI, o rabino polonês Judah Loew ben Betzalel⁴ teria moldado a criatura para proteger os judeus do antissemitismo em um gueto de Praga, na República Tcheca. Assim, o Golem tornou-se solidamente mitificado por meio de um personagem real. O diferencial desta lenda está no fato de o rabi inserir em um orifício na cabeça do ser de barro um pergaminho com o nome de Deus para vivificar a criatura. A retirada do papel garantiria que ele retornasse ao pó. O esquecimento desta última parte pelo rabino teria propiciado um ímpeto de destruição da comunidade no Golem, até que ele pudesse ser contido e

4 Nome encontrado com variações de grafia.

desmanchado. Por fim, Cornelsen (2004) aponta a terceira variante, na segunda metade do século XVIII, que motivada pelos *pogroms* contra os judeus, também incorporou o papel de proteção semita.

De acordo com Cornelsen (2004), a literatura teria adotado o Golem, que aparece em Jakob Grimm (Surgimento da poesia editorial, 1808); Clemens Brentano (Declaração do chamado Golem na Cabala Rabínica, 1814) e Achim von Arnim (Isabela do Egito, o primeiro amor juvenil de Carlos V, 1812) – neste último, o Golem é criado à imagem e semelhança do humano, aludindo ao mito do duplo. Segundo Cornelsen (2004), no livro *O Golem* (1915), do escritor austríaco Gustav Meyrink, o manuscrito com as palavras cabalísticas é colocado entre os dentes do Golem. Sobre esta obra, ele analisa:

[...] o *Golem* seria o seu duplo, como símbolo do ser primordial com o qual o homem deve se comunicar a fim de curar-se do medo da existência. Desse modo, Meyrink ultrapassa a visão da tradição judaica e transforma o *Golem* em uma alegoria da essência divina do ser humano. (CORNELSEN, 2004, p. 63, grifos do autor)

Desta forma, o Golem, tal qual o robô, possibilita ao ser olhar para si, como um reflexo distorcido. Também o polonês Elie Wiesel narrou *O Golem: a história de uma lenda* em 1969. No Brasil, Cornelsen (2004) menciona *A guerra no Bom Fim* (1972), de Moacyr Scliar, em referência ao Golem de Praga na luta contra os nazistas na segunda guerra mundial. Na poesia, Cornelsen (2004) cita “Os Golems” (1844), de Annette von Droste-Hülshoff. Mais contemporaneamente, Jorge Luis Borges dedica o poema “El Golem” (1958) à história do rabino de Praga, na qual

ênfatiza o Golem como criatura imperfeita (CORNELSEN, 2004), tal qual o humano. Enfim, o autor cita na poesia consagrada ao Golem, “Aquele, que diante da porta estava” (1964), de Paul Celan, também remetendo às guerras. No cinema, Paul Wegener produziu de 1914 a 1920 três versões do mito, cuja última se tornou um marco no expressionismo alemão.

Figura 2 – O Golem pelo cineasta Paul Wegener



Fonte: <http://www.rationalistjudaism.com/2011/02/day-of-golem.html>.

Acesso em: 12 fev. 2021

No século XX, Cornelsen (2004) observa que o Golem se torna mais parecido com os autômatos e robôs – segundo Nazario

(2004), esta proximidade é fruto do contato com mitos europeus. Os autômatos são mecanismos que produzem operações como o próprio movimento. De acordo com Régis (2006), os primeiros foram os relógios de água, como a clepsidra e de máquina, como os *jack*, bonecos que saíam de uma pequena casa com um martelo para anunciar as horas. No século XVIII, o inventor Jacques de Vaucanson tornou-se conhecido pela criação de protótipos elaborados, como tocadores de instrumentos e animais, como um pato, que comia e defecava, entre outras funções. Segundo Régis (2006), o surgimento dos autômatos como tema complexificou a ficção ao imbricar imaginação e técnica.

Já o robô, de acordo com a Robótica, “[...] é um sistema autônomo que existe no mundo físico, pode sentir o seu ambiente e pode agir sobre ele para alcançar alguns objetivos” (MATARIC, 2014, p. 19). O que faz com que os “robôs” existentes em computadores sejam simulações de robôs, pois “Uma máquina que não age (ou seja, não se move, não afeta o mundo, mudando alguma coisa) não é um robô” (MATARIC, 2014, p. 21).

Conforme o cientista Carl Sagan em sua série de divulgação científica *Cosmos* (Carl Sagan; Ann Druyan, EUA, 1980), a primeira história de robô teria surgido na antiguidade, por volta do século III a.C. na Grécia com Heron de Alexandria, que descreveu o funcionamento de diversos autômatos. Somente em 1920, porém, o robô aparece nomeado pela palavra tcheca *robota* (que alude ao trabalho compulsório), na peça teatral R.U.R. (Robôs Universais de Rossum), do tcheco Karel Capek.

AS ÁGUAS HERACLITIANAS DAS BACIAS SEMÂNTICAS

O Golem configura-se como mito ideal, modelo matricial das narrativas de robôs, estruturadas por padrões arquetípicos da psique. Para compreender como este mito é instituído, modificado e decai ao longo do tempo, faz-se necessário observar o que Durand (1998) designa como a Tópica Sociocultural do Imaginário. Esta estrutura responde ao processo em que os arquétipos e símbolos são convertidos em ideias e dispostos em circulação. Não se trata necessariamente de um discurso oral ou textual, mas de um discurso ativo na ambiência sociocultural (BARROS, 2009).

Tabela 2 – Níveis do imaginário pelos quais os mitos circulam na sociedade



Fonte: Anaz (2017, p. 79)

Por esta dinâmica, os mitos realizam o percurso: do inconsciente antropológico (denominado *isso*), no qual estão os esquemas arquetípicos que provocam as imagens; ao nível do ego societal/actancial, em que os atores sociais desempenham suas máscaras/personas, sustentadas pelo meio, no qual coexistem ideias instituídas e marginais; até o superego societal,

que racionaliza os papéis do ego societal (DURAND, 1998), sendo a imagem racionalizada da sociedade (BARROS, 2009). Na tópica está implícito o movimento dinâmico das bacias semânticas.

Enquanto um mito é assimilado em uma cultura, outros são reprimidos, consequentemente, potencializados. Tais repressões podem se dar por diversos fatores, como a censura, os costumes ou as ideologias vigentes em uma época e meio (DURAND, 1985). Há, assim, um desnível entre os mitos manifesto e latente. Esta tensão é a força motriz que, junto à “pressão histórica” (DURAND, 1997), agitam as bacias semânticas, estimulando a renovação de suas águas, pois “[...] o imaginário atualizado reprime e exclui o imaginário em potencial. A partir de então, marginalizado, este entra na clandestinidade da latência e mal consegue classificar-se sob a denominação de um mito preciso” (DURAND, 1998, p. 99).

Este processo faz com que o mito chegue a ser conhecido na forma de estereótipos. No contexto dos estudos sobre o imaginário, o estereótipo emerge como uma representação desvitalizada das significações do mito fundador. O estereótipo identificador tende à figuração exagerada e à minimização da intenção moral, pois a imagem estereotipada sobrevaloriza o descritivo em detrimento do sentido. De acordo com Durand, há um deslocamento da intenção significante e do contexto, a “[...] evaporação do espírito (o ‘ethos’) do mito em prol do ‘aparelho descritivo-alegórico’” (1985, p. 255).

A exemplo do Golem, os robôs de *Battlestar Galactica* conservam sua criação para um fim determinado. Este objetivo, entretanto, deturpa a finalidade de proteção humana do Golem,

transmutando-o em seu avesso de destruição. Já alguns atributos humanos replicados nos seres artificiais, como o tamanho e a força, são maximizados, tal qual o Golem. Na atualização tecnocientífica da lenda, enquanto o Golem é passível de ser desmanchado, os robôs podem ser eternos. No filme clássico de Paul Wegener sobre o Golem, a criatura é referida tanto como alguém que veio do barro, quanto do mundo dos mortos. Esta associação com o sobrenatural subsiste parcialmente no *spin-off Caprica* (2010) ao inscrever sobre o receptáculo corpóreo dos *cylons* o avatar de Zoe, a jovem morta em um atentado a bomba no metrô.

Os modos de existência maquínicos representados na saga transitam de uma figuração reconhecível em relação a um quadro de referência humano (seres antropomórficos), mas que também demarcam uma diferença fundamental (inorgânicos); para duplos da humanidade, inicialmente imortais, mas que, posteriormente estabelecem uma aliança com a humanidade, na qual abrem mão da imortalidade pela justificativa de que só o fim da existência é capaz de conferir sentido à vida; e finalmente uma forma de vida que incorpora a técnica como elemento fundante do que é o humano.

A aliança referida é proposta pelos *cylons* à humanidade e de acordo com uma personagem ginoide:

Durante a nossa guerra civil, conhecemos a morte. Vimos o nosso povo morrer, indo para sempre. Enquanto estávamos fora do alcance das naves de ressurreição, algo começou a mudar. Podíamos sentir um senso de tempo, como se cada momento tivesse alguma importância. Percebemos que, para nossa existência ter algum valor, ela deverá

terminar um dia. Para vivermos vidas com sentido, precisamos morrer sem que haja retorno. A única fraqueza humana com a qual vocês se preocupam durante toda a vida, a mortalidade é a única coisa que te faz completa. (Temporada 4, Episódio 7)

A morte passa a ser positivada como o que reveste de significado a vida. Nisto consiste o consolo do Golem: a aceitação do inevitável. O mote de robôs imortais abrindo mão desse diferencial por investirem a morte de significação reforça o argumento narrativo existencialista. Se o Golem de tempos imemoriais protegia o humano de seus inimigos, o mito degradado chega à atualidade para consolá-lo de outros, mas no fundo, os mesmos inimigos: o tempo e a morte. O Golem ecoa o anseio humano de proteger a própria existência. O desejo de sobrevida do Golem lendário é revertido na refilmagem em aspiração de partilhar a finitude humana.

Neste mito recontado na contemporaneidade, o barro é substituído pelo silício, evidenciando a plasticidade do símbolo em relação à cultura. Ainda no âmbito cultural, se o Golem aludia ao sentimento antissemita, os robôs de 1978 e 1980 personificaram a ameaça socialista no contexto estadunidense da Guerra Fria, no qual as produções midiáticas foram amplamente utilizadas na chamada “caça às bruxas”. Marshall e Potter (2008) chegam a comparar os raios de luz vermelha que saem do campo de visão dos *cylons* como a ameaça comunista, com os seres artificiais emergindo simbolicamente como alegoria do medo de um sistema político, econômico, social e cultural, propagandeado pelo bloco capitalista como nocivo.

Outro aspecto é que, diferentemente do Golem como uma criatura com nenhum ou pouco desenvolvimento de individualidade, cujos *cylons* das séries de 1978 e 1980 herdaram a impessoalidade, os robôs da refilmagem encarnam sentimentos, emoções, individuação e subjetividade. A forma de representação dos *cylos* como seres biológicos e conscientes é sintomática, portanto, de uma ampliação dos significados inscritos sobre a superfície robô.

A desvitalização do mito não deve levar a crer em uma falta de legitimidade do mesmo. Para além da denotação pejorativa que o termo possa dar a ver, trata-se de evidenciar o processo natural das dinâmicas mitogênicas que, não desconsidera as transformações que agregam novos sentidos ao mito, mas enfatiza que todo movimento de transformação mítica envolve uma perda. Significados plurais passam a compor o mito, ao mesmo tempo em que se amplia a distância deste em relação as suas raízes, promovendo uma desconexão com sua origem e suas significações primordiais.

É assim que imagens míticas, inicialmente fortes, com alta capacidade de suscitar a simbolização, perdem alguns de seus aspectos, têm outros desmesuradamente reforçados, outros, ainda, substituídos até que, ao final, não reste muito do mito original. (BARROS, 2009, p. 3)

O robô, em seus vários formatos, possui seu lugar na história e filosofia da técnica, ciência e tecnologia, bem como nas narrativas ficcionais em variados meios. As metáforas tecnocientíficas sempre foram essenciais para a interpretação da humanidade (MARTINS, 1996) e seguirão como importantes chaves de compreensão sobre

o humano, as sociedades e o mundo. Entre perdas inerentes às transformações míticas e novas possibilidades de construção de sentidos, as correntes mitogênicas se movimentam em um rico dinamismo, como águas de um mesmo rio, mas que de modo heraclitiano, jamais serão as mesmas.

CRIADORES DE CRIATURAS

O contexto de produção de cada época mobiliza substratos como o barro, a argila, a areia e a madeira até chegar ao metal, a biologia e a virtualização. Em relação à representação por meio da qual os robôs da ficção chegam à contemporaneidade, o metal não é abandonado, mas sinaliza um desgaste, coexistindo com a pele como artifício de construção de uma humanidade aparente (KOISTINEN, 2011) e concepções amparadas na (i)materialidade.

Nem mesmo na ficção a vida figura como geração espontânea. Atendendo as necessidades de verossimilhança e suspensão da descrença, próprias do relato ficcional, sempre há ao menos um componente por meio do qual a vida se forma. No episódio *Be right back*, da série britânica *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011 – presente), uma personagem necessita preparar um banho para que o corpo em branco de um androide que personificará seu companheiro falecido seja vivificado: ela lança sobre a pele em gel nutriente dentro da água uma substância em pó nomeada como eletrólitos para que a mistura fermente no escuro. Na refilmagem da série *Battlestar Galactica* este caminho é refinado na noção de processo evolutivo estendido aos robôs.

O robô de metal permanece, mas cada vez mais dando sinais de saturação, como já percebia Sibilia (2015): sua representação não

é mais suficiente para abarcar as transformações que trazem para o cerne novos modos de existência, sobre os quais, outras formas de imaginar são solicitadas. O movimento das águas metafóricas das bacias semânticas faz com que um mito passe por fases de robustez, quando suas matrizes podem ser percebidas de modo mais pronunciado, mas também períodos de conteúdos pouco dirigidos aos índices imaginários mais sólidos, quando o mito se encontra desvitalizado. Assim, o robô de metal não disse adeus. Os mitemas nucleares constitutivos do estereótipo do humanoide, entretanto, já indicam um esboço de derivação para outros modos de imaginar – cada vez mais em fusão com o humano. Sua representação transita da aparência metálica à orgânica; de peças e fios à biologia; do barro ao silício e oscilantes entre materialidade e (i)materialidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso das histórias de robôs na saga *Battlestar Galactica* (1978-2010) se inicia na série original de 1978 com *cylons* cuja origem possui raízes animalesca, são inorgânicos e imortais, em radical alteridade ao ser humano. Na continuação do seriado em 1980 surgem androides criados pelos próprios seres artificiais, ainda inorgânicos, mas que partilham a finitude humana. A refilmagem de 2004 a 2009 apresenta humanoides, androides e ginoides criados por humanos, mas que evoluem, são orgânicos funcionando em analogia à biologia humana e apesar de imortais, desejam compartilhar a condição finita dos seres humanos. A primeira criatura híbrida deste universo ficcional é apresentada no último episódio do *remake*, como Eva Mitocondrial, ancestral

comum mais recente da humanidade atual e fruto da união entre uma *cylon* e um humano. A inclusão da perspectiva de hibridização humano/máquina na história pode ser compreendida ainda como uma explicação para a complexidade alcançada pelo *homo sapiens* contemporâneo e o caráter de fundamento deste em interface com a técnica. O *spin-off* em 2010 também apresenta um ser híbrido que desafia categorizações em torno da fusão humano, robô e virtual.

A trajetória demonstra como *Battlestar Galactica* move o mito do Golem do robô antropomórfico de metal até os híbridos, passando por androides e ginoides indistinguíveis da humanidade. Sendo a mitologia construída por este universo fictício algo vivo, dinâmico e criador, este caminho pode ser revisitado em futuras produções, convidando a novas pesquisas sobre as estruturas figurativas em contínuas transformações.

Todo o sistema mítico erigido nas narrativas de robôs das quatro séries que compõem a saga acende o mito do Golem. Continuamos modelando golems. Se não mais do barro judaico-cristão, de silício. Na ficção e fora dela. Se estas criaturas de outrora auxiliaram a humanidade a lidar com medos contextuais, como o antissemitismo, os golems contemporâneos servem a diversos fins, como advertir sobre os riscos da manipulação tecnocientífica sobre os seres vivos, a natureza e os objetos.

A evolução do Golem ao longo do tempo permite ainda problematizar concepções de progresso adotadas pelas sociedades. O ímpeto de destruição dos golems de algumas variações da lenda e produções culturais sinaliza também para a capacidade

de destruição do próprio humano, sobretudo nas perspectivas de alteridade e diferença atuais. O Golem, portanto, diz sobre o humano e os perigos que o cercam, tanto provenientes dele mesmo, quanto naturais, como o tempo e a morte.

Sob a estereotipia do robô, a figura e a função mítica do Golem são subvertidas. Há um esvaziamento simbólico que distancia este ser artificial de seu objetivo originário de proteger a humanidade, convertendo-o na finalidade de defender a própria existência. Deste modo, o Golem e seus ecos subsequentes, simbolizam contextos e a ontologia humana. Neste último aspecto, ele atua regulando o medo essencial humano, figurado na saga como a morte que se coloca como inimigo do ser, mas que posteriormente também o consola ao positivar sua condição perecível, revestindo-a de sentido.

REFERÊNCIAS

- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: O imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.
- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. O sucesso do arquétipo do herói vigilante: Ciência, tecnologia e ética na trilogia cinematográfica O Cavaleiro das Trevas. *Comun. Mídia Consumo*. São Paulo, v. 3, n. 36, janeiro/abril de 2016.
- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. O arcaico e o contemporâneo em Sense8: Representações arquetípicas da diversidade. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 40, setembro/dezembro de 2017.
- ASIMOV, Isaac. *No mundo da Ficção Científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- BABO, Carolina Chamizo Henrique. *Era uma vez... Outra vez: A reinvenção dos contos de fadas*. Curitiba: Appris, 2016.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: Do arquétipo ao estereótipo nas imagens midiáticas. *Revista da Associação Nacional dos*

Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília: E-Compós, v. 12, n. 1, janeiro/abril de 2009.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e Imaginário – Uma proposta mitológica. *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v. 33, n. 2, julho/dezembro de 2010.

CORNELSEN, Elcio Loureiro. Os caminhos do *Golem* pela literatura. In: NAZARIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei. (Orgs.) *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte, MG: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, FAE/UFMG, 2004.

CRAWFORD, K; JOLER, V. Anatomia de um sistema de inteligência artificial: O Amazon Echo como mapa anatômico de trabalho humano, dados e recursos planetários. *Revista ComCiência*, 20 set. 2020. Disponível em: <https://www.comciencia.br/anatomia-de-um-sistema-de-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 23 dez. 2020.

DURAND, Gilbert. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares: Mito, mitanálise e mitocrítica. *R. Fac. Educ.*, v. 11 n. 1/2, 1985.

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DURAND, Gilbert. *O imaginário*: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DURAND, Gilbert. O retorno do mito: Introdução à mitologia. Mitos e Sociedades. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 23, abril de 2004.

DURAND, Gilbert. Passo a passo mitocrítico. *Revista ao pé da letra*, v. 4.2, 2012.

FELINTO, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: Apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. *Galáxia*, n. 6, outubro de 2003.

FELINTO, Erick. À imagem do homem: Robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico. *ComCiência*, Brasília: SBPC, v. 70, n. 70, 2005. Disponível em: www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml. Acesso em: 21 jun. 2016.

GABRIEL, Martha. *Você, eu e os robôs*: pequeno manual do mundo digital. São Paulo: Atlas, 2020.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do Ciborgue: As vertingens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

KOISTINEN, A. K. Passing for Human in Science Fiction: Comparing the TV Series *Battlestar Galactica* and V. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, v. 19, n. 4, dezembro de 2011.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. *Sociologia do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LEMIEUX, René. La machine comme “prothèse d’origine”: Réflexion philosophique sur le sujet humain dans *Battlestar Galactica* de Ronald D. Moore. *TV/Series*, 11, 2017.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas – e outros Ensaios de Teoria Social*. Lisboa, Portugal: Século XXI, 1996.

MATARIC. Maja J. *Introdução à Robótica*. São Paulo: Unesp/Blucher, 2014.

NAZARIO, Luiz. O *Golem*, o autômato e Frankenstein. In: NAZARIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei. (Orgs.) *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte, MG: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, FALE/UFMG, 2004.

RÉGIS, Fátima. De Sujeito a Sistema de Informação: Como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. *Ciência & Cognição*, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 9, 2006.

SARTRE, Jean-Paul. *A náusea*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

TEIXEIRA, João de Fernandes. *O cérebro e o robô: Inteligência Artificial, Biotecnologia e a Nova Ética*. São Paulo: Paulus, 2015.

02

AS REPRESENTAÇÕES DO VIRTUAL E DO NOSTÁLGICO NO EPISÓDIO “SAN JUNIPERO” (2016) DA ANTOLOGIA *BLACK MIRROR*

Fabício Silva Parmindo

Recebido em 21 fev 2021.

Aprovado em 01 abr 2021.

Fabício Silva Parmindo

Mestrando na Pós-Graduação do Instituto de História (2019), na área de História Cultural, pela Universidade Federal de Uberlândia.

<http://lattes.cnpq.br/3414559304518983>

<https://orcid.org/0000-0003-1752-9122>

Resumo: Este artigo tem por finalidade refletir sobre a forma como o sentimento de nostalgia e as tecnologias virtuais são representadas em uma produção audiovisual de ficção científica. Para compor tal análise, será utilizado o enredo do episódio “San Junipero” (2016), da série multiplataforma *Black Mirror* (2011-presente). Entendendo o gênero de ficção científica, em suas diversas formas de produção, como uma expressão da subjetividade em relação ao desenvolvimento tecnológico e o espaço-tempo (RÉGIS, 2005, p. 116), pretendemos voltar nosso olhar para essa produção, buscando pontuar questões políticas presentes nas representações do passado nostálgico e do futuro tecnológico no episódio. Sendo este um produto audiovisual concebido e veiculado pela produtora de conteúdo online Netflix, esse artigo terá como interesse compreender também a aproximação de “San Junipero” com outras

produções da plataforma que tematizam a nostalgia, entendendo o episódio como uma peça para analisar as representações políticas desse tema nas mídias digitais de conteúdo sob demanda.

Palavras-chave: Nostalgia. Tecnologias virtuais. Netflix. *Black Mirror*.

Abstract: This article aims to reflect on the representations of nostalgia and the virtual technologies in a science fiction audiovisual production. To compose this analysis, we will use the plot of the episode “San Junipero” (2016), from the multiplatform series *Black Mirror* (2011-present). Understanding the science fiction genre, in its various forms of production, as an expression of subjectivity in relation to technological development and space-time (RÉGIS, 2005, p. 116), we intend to turn our gaze to this production, seeking to punctuate political issues present in the representations of the nostalgic past and the technological future in the episode. As an audiovisual product designed and aired by the online content producer Netflix, this article will also be interested in understanding the approach of “San Junipero” and other productions of the platform that thematize the feeling of nostalgia, understanding the episode as a piece to analyze the political representations of this theme in the digital media of on-demand content.

Keywords: Nostalgia. Virtual technologies. Netflix. *Black Mirror*.

INTRODUÇÃO

Viagem temporal, máquinas capazes de lançar seres humanos no passado e no futuro, fantasias utópicas e distópicas sobre o que foi e sobre o que será a realidade das sociedades em um futuro próximo ou longínquo. O tema do tempo e seus mistérios são uma

das principais faces da ficção científica. Em uma das obras canônicas do gênero, *A Máquina do Tempo* (1895), de H. G. Wells, a ruptura do tempo e do espaço é possibilitada por uma máquina complexa, criada com base em conceitos matemáticos, catapultando seus usuários em um passado selecionado cronologicamente. Trata-se da primeira obra literária do gênero a trabalhar com este tema que seria, durante todo o século XX e no início do século XXI, uma fonte de inspiração imaginativa, apropriada e reinterpretada em diferentes contextos. De autoras como Ursula Le Guinn e Octavia Butler na literatura, a produções televisivas como *Além da Imaginação* (1959) e *Jornada nas Estrelas* (1962) e produções cinematográficas como nas trilologias *De Volta para o Futuro* (1985) e *Matrix* (1999), o tema das viagens temporais foi e continua sendo uma fonte de inspiração para os enredos fantásticos ou trágicos da ficção científica.

Nestes diferentes contextos, a prevalência de narrativas sobre viagens temporais, dentre outros temas característicos do gênero tais como o conflito entre natureza e máquina, humanidade e tecnologia e indistinção da fronteira entre o real e o artificial, compõem as bases narrativas que identificam o gênero de ficção científica. Estes temas, que podem se aglutinar numa mesma narrativa, longe de pertencerem ao campo do irreal e do impossível, estão ancorados em imaginários compartilhados social e culturalmente por sociedades que convivem com os produtos tecnológicos, com o pensamento científico e com a racionalidade moderna. Como apontado por Fátima Régis, em sua análise sobre a relação entre a ficção científica e a sociedade,

enquanto pensadores e cientistas buscam as condições de concretização da Utopia Moderna

por meio da antecipação do futuro, os escritores de ficção científica narram as outras utopias, distopias e heterotopias possibilitadas pelo entrelaçamento entre subjetividade, tecnociência e outras configurações de espaço e tempo. (RÉGIS, 2005, p. 116)

Em outras palavras, a ficção científica tornou-se um gênero que lida com as contradições, os benefícios, as expectativas e os anseios consequentes das inúmeras possibilidades inauguradas pelo avanço científico e pela ideia de progresso na modernidade.

Feitos estes apontamentos, o recorte que pretendemos realizar na análise do episódio “San Junipero” e da série *Black Mirror*, utiliza do tema do espaço-tempo e da presença das tecnologias do ponto de vista de seu uso para acessar o passado. Na construção visual e no enredo de “San Junipero”, o tema do espaço-tempo ancora-se no desenvolvimento das tecnologias virtuais, tendo como mote dramático as suas consequências e compreensões pela sociedade na qual se insere. Nesse sentido, a trama do episódio se apropria de diferentes temas do gênero para questionar os usos e abusos da tecnologia, bem como repensar os sentidos da nostalgia na sociedade em que se insere.

Na série *Black Mirror*, cujos episódios possuem narrativas independentes, mas que compartilham um mesmo escopo crítico, o espectador acompanha diferentes perspectivas em relação às tecnologias de informação e comunicação. Os diversos cenários propostos pela série abordam desde personagens que resistem ao uso das tecnologias, a protagonistas que moldam suas vidas a partir da imagem que constroem nas redes sociais, passando por tramas sobre as dificuldades causadas pela potencialização da vigilância

dos aparelhos digitais, entre outros temas. O escopo da série, de modo geral, reflete sobre e questiona o uso das tecnologias neste contexto tecnológico vertiginoso e em constante aceleração na segunda década do século XXI.

O episódio “San Junipero” é um fragmento da terceira temporada da antologia *Black Mirror*, sendo o quarto episódio desta que foi a primeira temporada a ser transmitida exclusivamente pela plataforma de *streaming*¹ da empresa estadunidense Netflix. A Netflix foi pioneira na consolidação comercial das plataformas de streaming e no estabelecimento deste novo formato de consumo audiovisual. Com 195 milhões de assinantes em todo mundo e dezenas de filmes e séries produzidas originalmente, a empresa se tornou a principal indústria do ramo, com diferentes indicações a grandes premiações do audiovisual. Sua principal inovação foi a popularização do conceito de “maratonar” séries e filmes, além de inaugurar um modelo que fora apropriado e replicado por outras grandes companhias globais como os canais CBS, HBO e Disney Company, e empresas fora do ramo audiovisual, como a Amazon².

A antologia, de modo geral, desde suas primeiras temporadas transmitidas no Reino Unido pelo Channel 4, à sua adaptação para a plataforma digital estadunidense, se tornou uma referência de

1 Uma plataforma de *streaming* é uma tecnologia de transmissão de dados comumente empregada para transmitir e distribuir conteúdo multimídia e produções audiovisuais pela *internet*. Os conteúdos são acessados por assinaturas pagas, possuindo um catálogo de produções compradas, originais e localizadas conforme o país, oferece estruturas multimidiáticas para os usuários e permite consumir produções e catálogos distintos em smartphones, tablets, notebooks e aparelhos de televisão com acesso à *internet*.

2 Para um maior aprofundamento sobre o consumo audiovisual nas plataformas de *streaming*, ler mais em: SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade*. Galáxia (São Paulo), São Paulo, v. 14, n. 27, p. 241-252, junho de 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>. Acesso em: 8 de fev. 2021.

produção audiovisual que expressa, em suas diferentes tramas, as expectativas e anseios voltados para o uso das tecnologias de interação e comunicação no presente. Assim sendo, o presente trabalho tem o intuito de investigar o episódio “San Junipero” a partir do contexto e das condições na qual o episódio foi produzido, veiculado e consumido, considerando as questões pertinentes em sua composição para a compreensão da relação entre as tecnologias virtuais e os sentidos políticos e culturais da nostalgia. Para tal, propomos uma análise sobre o enredo e os argumentos narrativos do episódio, a fim de discutir sobre a forma com que a produção constrói e representa a atmosfera nostálgica e tecnológica em sua trama.

A VIRTUALIZAÇÃO DA SOCIEDADE PELO OLHAR DA FICÇÃO CIENTÍFICA

No episódio “San Junipero”, dirigido por Owen Harris e roteirizado por Charlie Brooker, criador original da série, acompanhamos o drama de Yorkie em sua busca por reviver sua juventude dentro do sistema de realidade virtual denominado *San Junipero*. Yorkie, uma jovem tímida e introvertida, se apresenta como a personagem que guia o espectador na revelação da realidade virtual do sistema, conduzindo-nos a conhecer a ambientação nostálgica da cidade litorânea que leva o nome da tecnologia em questão. O episódio inicia com as primeiras impressões de Yorkie em relação a uma realidade aparentemente situada no ano de 1987: a canção “Heaven Is a Place On Earth” (1986), de Berlanda Carlisle é ouvida por jovens que estacionam a frente de um bar, trajando coletes jeans e cabelos volumosos,

em uma rua repleta de *neons*, carros antigos e propagandas de produtos lançados neste ano específico.

Revivendo sua juventude na cidade de San Junipero, a jovem tímida conhece Kelly, uma jovem negra e extrovertida, por quem Yorkie se apaixona. Kelly, diferente de Yorkie, já é conhecida em San Junipero, tendo tido alguns casos com outras pessoas da cidade. A partir do momento que as duas personagens se conhecem, a trama é conduzida pela paixão contida e receosa de Yorkie por Kelly. Enquanto Yorkie gostaria de viver um romance com Kelly, a jovem negra quer apenas curtir a vida de forma despreocupada na cidade, no que ela define como “uma cidade de festas”.

Até o minuto 38 do episódio, não é revelado ao público que toda a ambientação daquela trama está acontecendo no interior de uma tecnologia virtual. No momento de virada dramática, uma das principais características das narrativas de *Black Mirror*, o espectador descobre que toda aquela construção nostálgica está sendo programada no sistema chamado *San Junipero*, situado em um futuro próximo e sem identificação cronológica. A tecnologia criada pela empresa fictícia TCKR, com sede em Santa Rosa na Califórnia, garante aos seus usuários um “upload”³ mental em um conglomerado de computadores capazes de simular corpos virtualizados. O sistema funciona como uma “nuvem” de consciências convertidas em avatares que replicam as pessoas dentro deste espaço virtual.

Segundo a definição dada por Kelly, o sistema *San Junipero* funciona com finalidades terapêuticas, uma “terapia de imersão

3 O termo *upload* é utilizado na informática para definir o envio de dados externos para um servidor ou para a *internet*.

nostálgica” na qual o usuário pode experimentar, individual e coletivamente, um ambiente nostálgico pré-programado. Aos usuários “visitantes”, é oferecido uma experiência limitada, de apenas algumas horas por semana, e que se encerra à meia-noite como um feitiço de conto de fadas. Aos usuários que fazem a “passagem”, ou seja, que usam o sistema como uma vida após a morte, é oferecida uma experiência integral a esses que são chamados “*full timer*” na narrativa do episódio.

Apesar de compartilhar as experiências no mesmo sistema, as protagonistas possuem diferentes motivações em seu uso. Neste futuro próximo e não-identificado, Kelly, uma idosa com idade por volta dos setenta anos, visita o sistema *San Junipero* toda semana com fins terapêuticos, para se recuperar psicologicamente do tratamento de um câncer, reexperimentar a juventude, mas sem almejar viver eternamente no sistema. Já Yorkie, uma idosa com aproximadamente sessenta anos, se utiliza do sistema para conseguir viver sua vida perdida, uma vez que se encontra em coma desde os vinte e um anos. Após uma briga com sua família conservadora, que não aceitava sua homossexualidade, Yorkie se acidentou com um carro, deixando-a em coma por quarenta anos. Sua motivação em relação ao sistema é garantir uma eutanásia que permita a “passagem” de forma integral para *San Junipero*, para assim conseguir reviver sua juventude nesse cenário nostálgico.

O nome *San Junipero* faz referência às cidades situadas no estado da Califórnia, como San Francisco e San Diego. A referência não se limita somente aos nomes, mas à colonização da região oeste dos Estados Unidos que outrora pertencera à Coroa Espanhola na região da Alta Califórnia. A trama do episódio soma o argumento

tecnológico a um pano de fundo histórico e religioso pela alusão ao frade jesuíta Junípero Serra (1713-1784), pertencente à Ordem Franciscana da Igreja Católica e considerado um dos “pais fundadores” da ocupação do oeste do país.

Esse pano de fundo histórico e religioso não é tratado de forma explícita na trama, mas contribui para a análise das representações do episódio. No quesito religioso, o sistema *San Junipero* seculariza os objetivos de conversão da alma das missões jesuítas do século XVII, tornando o “paraíso” cristão um lugar terreno e possibilitado pelas tecnologias virtuais do século XXI. No âmbito histórico, a referência ao oeste dos Estados Unidos não é por acaso, uma vez que a região foi o palco das principais revoluções tecnológicas ocorridas na segunda metade do século XX, especialmente na região do Vale do Silício ao norte da Califórnia.

Com essa revolução tecnológica, o território dos Estados Unidos se tornou também o palco das novas utopias e distopias da ficção científica. Outrora geograficamente identificada com a Revolução Industrial do século XIX na Europa, as transformações políticas e econômicas do século XX redirecionaram as narrativas do gênero às consequências das revoluções tecnológicas e sociais que despontaram no país em seu polo industrial californiano. Como analisado pelo sociólogo espanhol Manuel Castells, “se a primeira Revolução Industrial foi britânica, a primeira revolução da tecnologia da informação foi norte-americana, com tendência californiana” (2005, p. 70).

A Califórnia é um espaço geográfico importante também para o gênero de ficção científica. Como nos indica o historiador

britânico Edward James, em *Science Fiction in the Twentieth Century* (1994), a “vitória” da ficção científica estadunidense foi apenas uma das facetas da hegemonia cultural do país no mundo, uma vez que futuro do século XX cada vez mais parecia se tornar “americano” (JAMES, 1994, p. 55). Esse futuro de alta tecnologia “americanizado”, que hoje constitui nosso presente, se consolidaria pelas revoluções tecnológicas do oeste dos Estados Unidos providas de empresas de tecnologia do “Vale do Silício”, como a Apple Computers, a Microsoft, a Google, Intel e até mesmo a própria Netflix, cuja sede principal se encontra em Los Gatos, no estado da Califórnia.

Essa referência à Califórnia no episódio, analisada junto às outras tramas da terceira temporada, nos indicam uma nova identidade à série de Charlie Brooker em sua transposição para a plataforma de *streaming*. Apesar de ser uma produção originalmente britânica e televisiva, ao fazer alusão à história da Califórnia como o palco das narrativas de ficção científica, *Black Mirror* migra seu foco narrativo da Europa para os Estados Unidos, atentando-se a essas transformações ocorridas no gênero e adaptando suas tramas aos consumidores estadunidenses da plataforma da Netflix.

De volta à cidade de San Junipero. A ambientação nostálgica e todo o cenário *retrô* do episódio, conduzem o espectador a uma experiência de quebra de expectativas em relação às narrativas de *Black Mirror*. Os cenários futuristas, distópicos e os desfechos trágicos previamente explorados pela antologia, dão lugar a uma ambientação ao mesmo tempo futurista, tecnológica e sentimental, em um conflito amoroso semelhante a um filme romântico e *teen* da década de 1980.

Essa associação da trama com a década de 1980, contudo, não condiz com a ideia de uma reprodução fiel dos “Anos 80” tal como este foi vivido historicamente, mas ao sentimento nostálgico deixado por essa década e como ela é vista pelo presente do ano de 2016. Assim como as projeções futuristas da ficção científica, que dialogam com as expectativas do presente na qual são elaboradas em detrimento de uma capacidade profética de seus idealizadores, o passado representado em “San Junipero”, que tem a memória viva dos “Anos 80” como norte, está associado à forma com que o presente enxerga esse passado.

Esta capacidade da ficção científica de fantasiar as infinitas possibilidades e expectativas do tempo futuro, podem ser associadas a uma forma particular de compreender e experienciar o tempo histórico, como analisado por Fredric Jameson (1982) em suas considerações sobre o gênero literário. O que distingue o gênero de ficção científica em sua forma e conteúdo não são as tentativas de imaginar o futuro de nossas sociedades de forma fiel. Jameson atribui ao gênero a capacidade de transformar o “nosso próprio presente no passado determinado de algo que ainda está para vir” (1982, p. 152, tradução livre⁴). Assim, se fosse possível atribuir uma característica intrínseca às representações futuristas do gênero, esta seria a capacidade de manter o futuro em constante reinterpretação, dramatizando nossa “incapacidade de imaginar o futuro” (1982, p. 153, tradução livre⁵).

4 No original: “Rather, its multiple mock futures serve the quite different function of transforming our own present into the determinate past of something yet to come.”

5 No original: “On the contrary, its deepest vocation is over and over again to demonstrate and to dramatize our incapacity to imagine the future [...].”

Pelas representações da ficção científica, os cenários futuristas e viagens temporais para o passado não conseguem mascarar sua representação do tempo presente, que se encontra contido na experiência e na identificação por parte de quem o consome em suas diversas formas, seja na literatura ou nas produções audiovisuais. Assim sendo, o tripé narrativo que une a subjetividade, a tecnociência e as diferentes configurações de espaço-tempo, como proposto por Régis (2002), sustentam essa forma de refletir sobre o próprio tempo pelo olhar da ficção científica.

Em “San Junipero”, a representação deste futuro próximo se associa às expectativas presentes em relação ao devir das tecnologias de realidade virtual e suas potencialidades. O tema da “passagem” de Yorkie para uma vida eterna no sistema e sua tentativa de convencer Kelly a fazer o mesmo, situa as protagonistas em um conflito entre o que é permitido e limitado dentro e fora da virtualidade. Essa temática que pauta a oposição entre o “real” e o “virtual”, que fora amplamente explorada na ficção científica na virada do século XX e início do século XXI, também aproxima o gênero de ficção científica em relação a estudos literários, filosóficos e sociológicos interessados na expansão do consumo de tecnologias virtuais.

Para melhor conceituar nossa análise sobre esse tema, podemos destacar as propostas de compreensão da virtualização elaboradas pelo sociólogo francês Pierre Lévy na década de 1990. Buscando compreender as transformações sociais decorrentes da popularização das tecnologias de informação e das plataformas virtuais, Lévy atribui a esse fenômeno social e cultural de expansão da virtualidade, a ideia de uma “dinâmica” de virtualização,

caracterizada pela desterritorialização de categorias outrora limitadas por estruturas tradicionalmente estabelecidas (LÉVY, 1996, p. 58).

É possível exemplificar essa “dinâmica” pela virtualização dos espaços de trabalho, que tendem a substituir a presença física dos empregados pela ampliação de sua participação nas redes de comunicação eletrônica. Para o pensador, essa “dinâmica” se difundiu junto ao consumo e a popularização das tecnologias interconectadas e do uso da internet, que estaria atingindo “as modalidades do estar junto, a constituição do nós” (LÉVY, 1996, p. 11), na expansão das comunidades virtuais, das empresas virtuais e até mesmo na idealização de uma democracia virtual. O pensador define que a “maneira de ser” dessa dinâmica se caracteriza não pelo aprisionamento e substituição da realidade pelo virtual, mas pela “mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (LÉVY, 1996, p. 17). Em outros termos, a virtualização de uma entidade qualquer garante a esta uma nova identidade e, como consequência, novas problemáticas.

No âmbito do trabalho, por exemplo, surgem questões tais como a necessidade de repensar os direitos trabalhistas para a realidade do “teletrabalho”, conceituar as novas estruturas de trabalho inauguradas pela expansão das tecnologias de informação e comunicação (TICs), a ascensão de uma classe de “proletários de serviços” (ANTUNES, 2018) e o problema da indistinção do espaço privado do empregado em relação ao espaço compartilhado do trabalho.

Mas a expansão da virtualização e suas consequências não se limita apenas ao espaço de trabalho. O incômodo causado pelos dramas e pelos cenários de *Black Mirror*, está associado às interrogações e representações feitas pela série em relação às consequências da virtualização de diferentes aspectos da vida cotidiana. De tecnologias que influenciam negativamente das relações amorosas, às ambientações distópicas altamente tecnológicas, a série se tornou um símbolo da ficção científica que tem como mote a crítica aos usos e abusos das tecnologias de comunicação cotidianas e populares do século XXI, como smartphones, videogames, realidades virtuais e redes sociais.

O drama de Yorkie e Kelly em “San Junipero” está associado ao temor do que uma eternidade vivida em uma realidade virtual hipoteticamente ampla e complexa tem a oferecer e a subtrair. Isso se evidencia com mais clareza no drama de Kelly, cuja “passagem” para San Junipero representaria o fim de um trato que havia selado com seu marido já falecido Richard. Kelly e Richard possuíam uma história amorosa, uma filha, Alisson, também falecida, e um romance de mais de quarenta anos. Kelly afirma que Richard e Alisson optaram por não fazer a “passagem” para o sistema, nem ao menos experimentar, uma vez que isso ia contra suas crenças pessoais e religiosas. Kelly teria prometido a Richard que não se submeteria a essa “passagem”. Mas a personagem acaba por buscar, devido ao seu câncer, uma alternativa para reviver a primavera de sua vida em San Junipero e, especialmente, conseguir se abrir para sua bissexualidade que não era aceita quando era jovem.

Yorkie se apropria da tecnologia com uma finalidade semelhante. Em coma desde os vinte e um anos, um trauma

peçoal que carregou apenas por revelar sua homossexualidade, a personagem encontra na cidade de San Junipero uma possibilidade de viver a vida que não teve. Dentro do sistema *San Junipero*, a personagem elimina seus traumas e pode viver em um ambiente livre de preconceitos. Porém, diferente de Kelly, Yorkie não hesita em realizar a eutanásia que garante sua “passagem” para o sistema, uma vez que suas escolhas não possuem a mesma carga emocional que para Kelly.

Portanto, semelhante às proposições de Lévy em relação à expansão da virtualidade, a construção do argumento tecnológico do sistema *San Junipero* se ancora na concepção de uma nova identidade concedida à nostalgia pelas tecnologias virtuais. A virtualidade seria capaz de oferecer aos usuários uma experiência de “viagem temporal sentimental”, por meio das imagens e dos sons que alcançam o presente carregados do sentimento da nostalgia. Portanto, o sistema seria capaz de “fazer do paraíso um lugar na Terra”, como cantado na letra do principal tema do casal protagonista, “Heaven Is a Place on Earth” (1986).

Apesar de aparentemente ser um episódio com um distanciamento temporal mais longo em relação a outros episódios, as representações da tecnologia que servem ao argumento da trama de Charlie Brooker fazem alusão a conceitos tecnológicos presentes. Através de um pequeno aparelho conectado na lateral do rosto dos usuários, a consciência seria acessada, convertida e armazenada por um sistema semelhante à “nuvem de informação”, utilizada amplamente pelas tecnologias de informação e comunicação atuais. Segundo a definição do Instituto Nacional de Padrões e Tecnologia dos Estados Unidos (NIST), a “computação em nuvem” é:

[...] um modelo para permitir o acesso a uma rede ubíqua, prática e sob demanda, para um conjunto compartilhado de recursos computacionais (por exemplo, redes, servidores, armazenamento, aplicativos e serviços) que pode ser provisionado e liberado rapidamente com mínimo esforço de gerenciamento ou interação do provedor de serviços. (MELL; GRANCE, 2011, p. 2, tradução livre⁶)

Em termos comuns, os serviços de computação em nuvem permitem uma forma eficaz de armazenamento que pode ser acessada à distância, sem a necessidade da existência de uma mídia física. No episódio, a menção ao conceito de “nuvem” é feita por Kelly, que de forma irônica, associa o termo tecnológico à crença religiosa da ascensão para o paraíso: *Uploaded to the cloud. Sounds like heaven!*, que poderia ser traduzido como “Subir para as nuvens. Soa como o paraíso!”.

Outra representação possível de ser pensada a partir do argumento do episódio, está na ideia de memória coletiva e a consequente virtualização do passado. A ideia de perpetuação da informação, proporcionada pelo armazenamento interno das tecnologias digitais, acompanha o desenvolvimento exponencial da capacidade de arquivar dados de modo geral. Conforme analisado por Lévy, as tecnologias de informação caminham quase sempre no sentido de “uma maior capacidade de armazenamento, maior miniaturização, maior rapidez de acesso e confiabilidade, enquanto seu custo cai constantemente” (LÉVY, 1999, p. 32). Dessa capacidade, a busca pela digitalização e a virtualização da

6 Traduzido do original: “Cloud computing is a model for enabling ubiquitous, convenient, on-demand, network access to a shared pool of configurable computing resources (e.g., networks, servers, storage, applications, and services) that can be rapidly provisioned and released with minimal management effort or service provider.”

memória como tentativa de perpetuação do passado, torna a memória acessível e quase infinita. Tendo como exemplo o maior arquivo digital existente, o *Wayback Machine*, organizado pela Internet Archive e no ar desde 1996, a expansão da capacidade de armazenamento permite que todo site criado seja indexado ao arquivo, que já possui 475 bilhões de páginas da web.

Em relação à sensibilidade do tempo e do espaço, Lévy identifica que a “dinâmica de virtualização” remodelou a compreensão clássica destas duas categorias, “tomando as tangentes” das referências geográficas e temporais. A virtualização estabelece uma temporalidade própria que, por mais dependente de estruturas físicas que não são capazes de existirem fora da referência compartilhada de espaço-tempo, se reorganiza de forma simultânea e ubíqua. Essa temporalidade consequente da virtualização, para Lévy, coloca as unidades de tempo e espaço à prova. Nas palavras do pensador,

a virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. (LÉVY, 1996, p. 21)

Dessa característica, o autor examina o surgimento de novos espaços de compartilhamento de informações e novas temporalidades de comunicação, consequentes da virtualização do texto, do corpo, da economia e de outras áreas.

Essa “prova rude” que a virtualização impõe a compreensão do espaço-tempo no uso das tecnologias virtuais, é a base do sistema *San Junipero* e sua “viagem temporal” repaginada para a realidade tecnológica do século XXI. As consciências convertidas para o sistema estariam, nesse sentido, ancoradas no que Lévy atribui à “não-presença” desterritorializada, generalizada e veloz da informação virtual (LÉVY, 1996, p. 21). No interior daquele mundo virtualizado, o tempo e o espaço são desacoplados do entendimento compartilhado de linearidade temporal e de territorialidade do espaço, permitindo criar uma cidade fictícia e uma organização temporal artificial.

O sistema fantasiado e tornado o argumento tecnológico do episódio, representa não somente a transformação do espaço-tempo no interior das tecnologias virtuais, mas as novas identidades dadas às memórias, as vivências, os sentimentos, os corpos, os tempos passado, presente, futuro e a morte. Essas identidades possibilitadas pela virtualização, como nos aponta Lévy, longe de negar o “real”, o complementa. Kelly, em alguns de seus diálogos com Yorkie, ironiza determinadas experiências “desrealizantes” no interior do sistema, como as reproduções dos estilos dos “Anos 80” parecerem artificiais demais ou a forma com que os cigarros não possuem sabor na cidade de San Junipero. Contudo, a abordagem central da trama não procura se alinhar a uma crítica que reaja temerosamente a expansão do virtual como uma inevitável substituição total da realidade pelas máquinas, como outrora criticado pela perspectiva catastrófica de Jean Baudrillard sobre a virtualização ou pelas imagens da ficção científica em *Matrix* (1999).

Tendo isso em vista, podemos atribuir a “San Junipero”, bem como à antologia *Black Mirror* como um todo, a crítica voltada para a expansão das tecnologias de informação e comunicação que transformam e dão novas identidades aos diferentes aspectos da convivência em sociedade. Longe de anular ou substituir o “real” pelo “virtual”, o episódio e as tramas apresentadas na antologia projetam futuros nos quais a ubiquidade dessas tecnologias não são representadas como fenômenos alheios ao mundo “real”, mas “imaginadas, fabricadas e reinterpretadas” (LÉVY, 1999, p. 18) conforme o seu uso em sociedade.

O episódio “San Junipero” busca explorar outras abordagens possíveis entre a subjetividade, o desenvolvimento tecnocientífico e as novas configurações de espaço-tempo. Isso se evidencia no conflito entre as protagonistas, cujo mote se desenrola a partir do dilema de Kelly em relação à adesão ao sistema. A personagem, em diferentes momentos do episódio, indica sua intenção de uso exclusivamente terapêutico e passageiro do sistema, ao dizer que vivia San Junipero apenas como uma “curtição”. Recusar a oferta da “passagem” para o sistema e morrer naturalmente, ou aderir à possibilidade de viver eternamente e virtualmente com Yorkie, indo contra suas crenças religiosas e sua promessa, compõem as adversidades da tecnologia para a personagem. Diferente de Kelly, o drama pessoal de Yorkie e sua família justificam a motivação da personagem em desejar viver eternamente em *San Junipero*. Encontrando no sistema uma possibilidade de experienciar sua juventude subtraída pelo coma, o dilema entre o “real” e o “virtual” é deixado de lado. O sistema *San Junipero* e os diferentes usos pelas protagonistas, nesse sentido, apontam para as ambivalências das

condições oferecidas pelo sistema ao espectador, para além de conduzir-nos a conclusões dicotômicas entre os benefícios e os malefícios da tecnologia.

Essa construção narrativa do episódio reelabora alguns “lugares comuns” existentes no gênero de ficção científica. As representações feitas das subjetividades e dos imaginários que orbitam o desenvolvimento técnico-científico, comumente se sustentam em duas perspectivas opostas. Na análise lida em *Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna* (2009), Paulo Furtado se ancora nos conceitos sociológicos de “tecnofobia” e “tecnofilia” para compreender a ficção científica moderna. O autor nos indica que, por um lado, do ponto de vista da “tecnofilia”, as transformações tecnológicas são entendidas e representadas como um sinal de progresso, uma salvação terrena para a humanidade garantida pela racionalidade moderna. Por outro, a “tecnofobia” representada em diferentes obras literárias e produções audiovisuais do gênero de ficção científica, percebe o avanço científico como a condenação das sociedades ao aprisionamento, a dependência, a substituição, a submissão e ao conflito entre máquinas e humanos (FURTADO, 2009).

Na história da ficção científica, a representação do “impacto” negativo causado pelas tecnologias, se tornou uma das principais características das narrativas do gênero. Como nos aponta Furtado, o gênero contribuiu para a popularização das visões “tecnofóbicas” da sociedade. Na ficção, com a popularização das tecnologias virtuais a partir da década de 1980, as expectativas em relação a expansão da “dinâmica de virtualização” alertavam para

a possibilidade de um aprisionamento do “real” pelo “virtual”. Para produções de ficção científica preocupadas com o tema, como a obra literária *Neuromancer* (1984) de William Gibson ou pela trilogia cinematográfica *Matrix* (1999-2003), a humanidade, a sociedade e os idealizadores dessa “nova era” tecnológica “não passam eles próprios de máquinas, presas numa gaiola digital, sem hipótese de fuga” (FURTADO, 2009).

O tema dos espaços virtuais, em “San Junipero”, como destacado anteriormente, foge dessa perspectiva de conflito entre o “real” e o “virtual”, ao mesmo tempo que busca alternativas à dicotomia representada pela “tecnofobia” versus a “tecnofilia”. A tecnologia *San Junipero*, e seu uso terapêutico de imersão nostálgica, se configura como um produto de natureza ambivalente, facultativa e com diferentes possibilidades de uso. Para Yorkie, o sistema representa uma nova chance à sua vida traumática. Para Kelly, que aceita utilizar esporadicamente o sistema com fins terapêuticos, o remédio concedido pela tecnologia tem potencial para se tornar um veneno, uma vez que uma vida eterna em San Junipero não é vista como um ideal pela personagem, assim como não o era ao seu marido e sua filha falecidos.

Nesse sentido, a construção ambivalente do argumento tecnológico do episódio nos aponta para uma tentativa de superação das perspectivas dicotômicas características do gênero de ficção científica. Uma vez que o escopo crítico da série procura denunciar determinadas questões políticas e sociais advindas dos usos e abusos das tecnologias contemporâneas, a trama de “San Junipero” promove, aos espectadores, um olhar sobre o potencial

da expansão da virtualização em sociedade. Nesse caso, o episódio enuncia as possibilidades imagináveis da forma com que a “dinâmica de virtualização” oferece novas identidades a temas como a nostalgia, as crenças religiosas e a morte, e como estas podem ser transformadas pelas tecnologias virtuais.

A NOSTALGIA NAS TELAS: UM ANTÍDOTO AO PRESENTE

O tema das tecnologias virtuais, o futuro indeterminado na trama e as ambientações futuristas que nos remetem às imagens construídas pela ficção científica em “San Junipero”, contracenam com o tema da nostalgia, que guia o enredo do episódio. A motivação das protagonistas em revisitar suas imagens tais como foram na juventude, fundamenta o argumento terapêutico da tecnologia *San Junipero* a partir da ideia de uma “cura” individual pela nostalgia. Esse passado, revisitado dentro do sistema, serviria aos usuários como um remédio alternativo e tecnológico aos traumas pessoais, as doenças da velhice e a proximidade da morte.

Diferente das máquinas do tempo fantasiosas, consagradas na ficção científica literária e cinematográfica, que lança os sujeitos em uma ruptura temporal para o futuro ou para o passado, a tecnologia em “San Junipero” garante uma viagem temporal pela elaboração de um tempo virtualizado pelo sistema. A iluminação em *neon* do bar frequentado pelos usuários do sistema, os figurinos semelhantes aos usados por protagonistas de filmes *teen* e as canções românticas e dançantes que sonorizam a ambientação do episódio, convertem o passado em um sentimento de nostalgia, que se manifesta através de símbolos desse passado nostálgico.

No episódio, o tempo cronológico dessa nostalgia conduz os protagonistas e o espectador ao ano de 1987. Os “Anos 80”, reproduzido no sistema e evocado pelo episódio, remete o espectador à forma com que essa década alcança o presente, não pelas fatualidades e pelos eventos históricos vividos nesse período, mas pelas imagens e sons produzidos pelas mídias televisivas e cinematográficas consolidadas nessa década. A presença do cartaz de estreia do filme *Garotos Perdidos* (1987) na principal rua da cidade, a juventude de San Junipero ouvindo a canção “Heaven is a Place on Earth” (1987), de Berlinda Carlisle, a presença do videogame *Bubble Bobble* (1986) no interior do bar, dentre outros elementos que remetem o espectador ao ano de 1987, são dispostos em cena como uma forma de preparar uma experiência nostálgica audiovisual junto às protagonistas.

Ainda que o passado nostálgico e sentimental do episódio pelos “Anos 80” se distinga de um passado factual e histórico, a “viagem temporal” realizada por Yorkie e Kelly perpassa alguns aspectos políticos e sociais relacionados à prevalência de questões da década de 1980 vividas nos Estados Unidos na década 2010. A presença dos “Anos 80” na década de 2000 e 2010, se deu predominantemente pelas produções midiáticas audiovisuais. Como nos aponta o produtor cultural Simon Reynolds em *Retromania: Pop Culture’s Addiction to its Own Past* (2011), o início do século XXI é marcado pela “década de res” (REYNOLDS, 2011, p. 11, tradução livre⁷) que figuraram a nostalgia na cultura pop nos Estados Unidos: os produtos “retrô”, os revivals musicais de artistas como Madonna, Michael

7 Em inglês, o autor utiliza o termo “The ‘Re’ Decade”.

Jackson ou The Smiths, as reprises televisivas, os remakes e as sequências de franquias consagradas no cinema nesta década, tomaram conta dessa atmosfera de “vale a pena ver e ouvir de novo” ocorrida em Hollywood e nas indústrias televisivas e musicais. A produção audiovisual converteu esse sentimento histórico em uma possibilidade de reviver o passado nas telas e nas caixas de som.

Em “San Junipero”, a nostalgia cultural marca presença nas cenas e nas canções ouvidas ao longo do episódio. As referências visuais e produções cinematográficas, as canções românticas e a presença de objetos e aparelhos utilizados em 1987, reafirmam essa imagem cultural da nostalgia pelos “Anos 80” revisitada pelo século XXI. Porém, o tema da nostalgia marca não apenas a sua representação cultural. A nostalgia pelos “Anos 80” em “San Junipero” oferece uma crítica a outras representações nostálgicas que fogem o âmbito da cultura e adentram a realidade política do país no ano de 2016, marcadas pela campanha presidencial do Partido Republicano, liderada pelo empresário Donald Trump.

No slogan oficial da campanha do Partido Republicano em 2016, a manifestação de nostalgia se deu pela ideia de “reconstrução” de uma nação desviada de suas origens culturais e políticas. Sintetizada pela frase “Make America Great Again”, traduzido para o português como “Faça a América grande de novo”, Trump promovia-se politicamente como o candidato que seria responsável por reconduzir o país em direção aos valores perdidos de outrora que fundaram a nação estadunidense.

Dentre estes valores, perpassou no discurso de Trump a idealização do “retorno” a uma nação culturalmente pura, de

cidadãos de origem anglo-saxã, protestante e branca. Para o republicano e seus apoiadores, a retomada dessa nação ideal só seria possível pelo isolamento dos Estados Unidos perante outras culturas, especialmente provinda das fronteiras com o México, que se manifestou politicamente como uma tentativa de separação física do país em relação ao seu vizinho latino. Tendo em vista as origens escravistas do país, a imagem desse passado que se quer reconstruir no presente, manifestou também o anseio por um período em que os cidadãos negros do país eram segregados e perseguidos. Para além do discurso, dentre os principais apoiadores do projeto de “reconstrução” nacional idealizado por Donald Trump em 2016, destaca-se o apoio majoritário de estados do sul, defensores da continuidade da escravidão durante a Guerra de Secessão (1861-1865), grupos historicamente responsáveis pela perseguição aos negros no país como a *Ku Klux Klan*, bem como movimentos surgidos de fóruns conservadores, supremacistas e de extrema direita na internet durante a década de 2010, como os *Proud Boys*, *Atomwaffen Division* e outros representantes da chamada “direita alternativa”.

As intenções políticas de Trump e do Partido Republicano, para além de evocar o sentimento histórico de uma suposta “perda” vivida pela nação estadunidense, faz alusão à frase utilizada pela campanha política que comandou os Estados Unidos em quase toda a década de 1980. O slogan utilizado pelo ex-presidente republicano Ronald Reagan, “Let’s Make America Great Again”, traduzido para o português como “Vamos fazer a América grande de novo”, foi reinterpretado na campanha de 2016 com a intenção de associar a imagem de Trump com as

políticas promovidas pelo ex-presidente dos Estados Unidos. A assinatura patriota dos dois mandatos de Reagan, entre 1981 e 1989, marcadas pela implementação de medidas econômicas liberais e pautas conservadoras de costumes, alcança os anseios da direita americana no ano de 2016 como um momento simbólico de retomada dos valores originais da nação estadunidense em um passado recente.

Como nos aponta a historiadora Svetlana Boym em *The Future of Nostalgia* (2001), o sentimento de nostalgia, quando apropriado pelo discurso político, quase exclusivamente se atrela ao sentimento nacionalista, concebendo a nação como um “lar” compartilhado culturalmente pelos cidadãos que nela vivem. Boym observa que, a partir do século XIX, o sentimento de nostalgia foi mobilizado pelos discursos nacionalistas, através da concepção da nação como um lugar de sacrifício e glória, sendo o seu passado um tempo de sofrimento compartilhado. A condição individual da nostalgia em sua origem, tal como fora diagnosticada por Johannes Hofer em 1688, dá lugar a um sentimento transformado em pertencimento coletivo, que se debruça sobre os sofrimentos passados que transcendem as memórias individuais (2001, p. 15). Os feitos dos cidadãos e dos heróis nacionais do passado, tornam-se vitórias para o presente.

Uma vez sendo uma emoção histórica que se manifesta pelo anseio – “nostos” – pelo reencontro – “algia” –, esse sentimento individual e coletivo datado do século XVII, se faz representado no discurso de Trump como o anseio por reconstruir o momento em que a nação estadunidense estivera à frente das transformações culturais e políticas do mundo ocidental. Boym entende que as

apropriações políticas da nostalgia constituem uma tendência, a qual a historiadora define como “nostalgia restauradora” (2001, p. 41), ou seja, um sentimento pela história que prospera pela intenção de “reconstrução” do passado no presente. A historiadora associa os discursos nacionalistas que se utilizam do sentimento nostálgico pelo “lar perdido” da nação, a uma tendência de movimentos e grupos políticos nacionalistas contemporâneos e de extrema-direita da virada do século XX para o século XXI (BOYM, 2001, p. 43). Essa busca pela reconstrução nacional coincide com o surgimento de teorias conspiratórias de invasão cultural de outros povos e o temor de ameaças internas e externas, vistas como potenciais “impurezas” em relação aos valores originários do país.

De forma semelhante à Trump, na década de 1980, o discurso restaurador de Reagan e do Partido Republicano promoveu a perseguição política em relação aos homossexuais, sendo essa uma das frentes das pautas morais que buscavam reconstruir os valores do país pela eliminação de supostas ameaças internas. Especialmente após a explosão da pandemia de HIV no mundo e o aumento de casos de AIDS nas grandes metrópoles dos Estados Unidos, a marginalização das comunidades homossexuais entrou na pauta política do governo de Reagan, junto à marginalização das comunidades negras e latinas do país. A proliferação da AIDS no país foi fundamental para a consolidação do discurso de “demonização” da homossexualidade, levando a comunidade médica a associar a transmissão do vírus exclusivamente às comunidades homossexuais (TROVÃO, 2010, p. 111). Essa perseguição aos gays, potencializada pela transmissão do vírus, foi apropriada pelo discurso conservador como uma pauta moral em

defesa do núcleo familiar heterossexual, que serviria à renovação da juventude do país com base em valores tradicionais.

Em “San Junipero”, o sentimento nostálgico simbolizado pelos filmes *teen* da década de 1980 não é por acaso. Ao longo da década de 1980, as produções cinematográficas que protagonizaram personagens da juventude estadunidense, promoviam a imagem renovada de uma geração posterior às derrotas políticas da Guerra do Vietnã, representada pelos *yuppies*⁸, que tomariam a frente do mercado financeiro de *Wall Street* e carregavam o espírito do liberalismo econômico que despontava no horizonte do país. Assim sendo, a juventude representada se alinhava à normatização que se buscava nas pautas conservadoras do governo.

Também neste contexto, as produções cinematográficas voltadas para o público jovem, consagradas por diretores como John Hughes, Robert Zemeckis e Steven Spielberg, de forma nostálgica, celebrava um sentimento de “retorno” ao passado representado pela década de 1950, através do cinema e da televisão (CÁNEPA; FERRARAZ, 2016, p. 175). Sendo essa a década que marca o nascimento e expansão da cultura jovem e consumista do país, consolidando a hegemonia política e cultural no eixo capitalista durante a Guerra Fria, o período de otimismo econômico e expansão demográfica causado pelo pós-guerra dos “Anos 50”, foi rememorado pelas produções audiovisuais da década de 1980, lançando olhares para esse passado, visando reconstruí-lo no presente.

8 A expressão deriva da sigla abreviada de “*Young Urban Professional*”, que em português é traduzido como “Jovem Profissional Urbano”. O termo foi utilizado na década de 1980 nos Estados Unidos para designar a geração de jovens que se estabeleciam no mercado financeiro em grandes centros urbanos.

O slogan de Trump se apropria da frase de Reagan da década de 1980 num mesmo sentido: buscar no passado aquilo que se quer construído no presente. Nesse caso, a relação entre o discurso conservador do presidenciável em 2016 e a do ex-presidente em 1980 promove uma identificação com o conservadorismo, o patriotismo, a ideia de ameaças externas e internas. Se para o eleitor estadunidense, Reagan foi capaz de dar fim à Guerra Fria, enterrar o bloco soviético, inimigo ideológico do país desde 1946, e guiar os Estados Unidos a uma ascensão econômica liberal, Trump associa esse passado aos conflitos políticos do presente: a intenção de enterrar as ameaças dos inimigos externos, como a China, a Rússia e Irã, eliminar as ameaças internas, encarnada nas populações latinas, negras e em imigrantes de países muçulmanos, ao mesmo tempo que retomar o patriotismo e a grandiloquência supostamente perdida após os dois mandatos de Barack Obama.

A partir dessa análise, podemos evidenciar que o tema da nostalgia em “San Junipero” ganha outros sentidos em relação aos usos políticos e restauradores da nostalgia no discurso presidencial em 2016. Isso se evidencia em dois momentos do episódio. O primeiro se dá em um diálogo de Kelly com Yorkie no bar da cidade. Logo após se conhecerem, Kelly ironiza a falta de autenticidade dos outros usuários em San Junipero, ao dizer que seus estilos parecem ter sido tirados de um filme. No segundo, durante a sequência de troca de roupas de Yorkie em frente a um espelho, ao se vestir como a personagem Allison Reynolds do filme *O Clube dos Cinco* (1985) de John Hughes, um dos cânones cinematográficos da juventude “oitentista” estadunidense, a personagem não se identifica com o visual,

recusando-o em busca de um estilo mais autêntico. Uma vez que a imagem dessa juventude dos “Anos 80” representada nas telas dos cinemas de Hollywood estavam alinhadas às pautas morais do governo conservador de Reagan em 1980, no ano de 2016, as representações cinematográficas desse passado são como uma roupa sem autenticidade que não serve aos anseios do presente.

Dessa maneira, Owen Harris e Charlie Brooker conduzem o espectador a uma representação distinta da nostalgia pelos “Anos 80” em seu episódio, recusando as imagens dessa juventude, ao mesmo tempo contrariando o anseio pela reconstrução fiel do passado tal como ele foi marcado pela perseguição e demonização da comunidade homossexual. O protagonismo do casal Yorkie e Kelly no ano de 1987, contesta a imagem conservadora da juventude da década de 1980 tal como ela se manifestou no cinema e como se almejava alcançar na sociedade, reinterpretando o passado traumático experienciado por essa comunidade. Da mesma forma, concorre com a nostalgia política propagada nos discursos do Partido Republicano, representando esse sentimento não como uma possibilidade de reconstrução do passado, mas como uma forma de situar as transformações ocorridas na sociedade estadunidense entre 1987 e 2016.

O sistema *San Junipero*, nesse sentido, imerge o espectador em um tempo alternativo ao presente junto às protagonistas, aproximando as representações nostálgicas do episódio das representações dos “Anos 80” que proliferam nas mídias e na política. Não somente representa, como se apropria desse sentimento na consolidação de uma narrativa nostálgica que engloba outras produções realizadas pela Netflix. Como nos aponta

Giulia Taurino (2019), as manifestações de nostalgia existentes na mídia contemporânea, especialmente nas plataformas de *streaming*, nos dizem mais sobre a indústria das mídias e as transformações ocorridas no interior dela com a expansão da Netflix, do que sobre o sentimento de nostalgia em si.

Taurino entende que a aposta em conteúdos nostálgicos parece ter sido uma das principais frentes do conteúdo realizado pela plataforma, uma vez observada, através das interações, dos engajamentos e dos algoritmos que estruturam a tecnologia da plataforma, a tendência dos espectadores de procurar em seu catálogo, conteúdos produzidos no passado e disponibilizados digitalmente. A ideia de “resgatar” do passado um conteúdo já realizado, não é uma estratégia nova na indústria das mídias. Porém, a Netflix tornou a nostalgia e o conceito de “ver de novo” um dos pilares de sua marca (TAURINO, 2019, p. 18).

De fato, o caráter “arquivista” da Netflix, que possui em seu catálogo filmes produzidos desde a década de 1960, possibilita aos espectadores acessar conteúdos veiculados na televisão e no cinema pré-digital, fazendo de seu usuário um “viajante no tempo” do audiovisual. Contudo, a nostalgia da plataforma não se limita a conduzir os usuários a explorar o passado audiovisual, mas realiza produções que tematizam esse sentimento. Séries como *Stranger Things* (2015), *The Get Down* (2016), *GLOW* (2017), *Pose* (2017) e *Cobra Kai* (2018), são produções seriadas que apostam no tema da nostalgia pelos “Anos 70” e “Anos 80” como suas principais características, revivendo estéticas, canções, temas e enredos consagrados no audiovisual nessas décadas, a partir de produções originais e inéditas.

Dessa forma, como nos indica Philippe Gauthier (2019), por meio dessas produções que tematizam a nostalgia, a Netflix construiu um gênero próprio em seu catálogo, possibilitando uma espécie de “narrativa nostálgica” que engloba toda a plataforma e dialoga entre si. Em seu estudo sobre a série *GLOW*, série protagonizada por mulheres situada na cidade de Los Angeles em 1985, Gauthier entende o caráter histórico da nostalgia nas mídias como um “espaço cultural problemático” (GAUTHIER, 2019, p. 76), em constante competição em suas representações. Para o autor, a forma com que a nostalgia pelos “Anos 80” é representada nessa e em outras produções da Netflix, oferece ao espectador uma visão alternativa dessa década, fortalecendo os laços entre a nostalgia e a consciência histórica. Não se trata de criar uma perspectiva falsa sobre o passado, mas reinterpretar as imagens e os sons dessa década que prevalecem nas mídias, como parte de uma redefinição política dos Estados Unidos em relação ao passado e ao presente.

Esse sentido dado à nostalgia em “San Junipero” não é um caso isolado nas produções da Netflix. O quarto episódio da terceira temporada de *Black Mirror*, dialoga com uma gama de outras produções inseridas nesse gênero de nostalgia inaugurado pela plataforma. Dentre essas produções que compõem a narrativa nostálgica da Netflix, podemos destacar as reinterpretações históricas das décadas de 1970 e 1980 nos Estados Unidos, investindo o passado em benefício dos anseios políticos das comunidades feministas, LGBTQ, latinas e afro-americanas, como nas séries *GLOW*, *The Get Down* e *Pose*. Dessa forma, diferentemente das representações nostálgicas observadas

nas décadas de 1970 e 1980, criticadas no passado por teóricos como Marc Le Sueur (1977) e Fredric Jameson (1991) como uma tendência midiática exclusivamente conservadora e vazia de valor histórico, essas produções conduzem o espectador às reflexões sobre o aspecto histórico dessas representações nostálgicas, conduzindo questionamentos sobre o presente, tendo o passado como um “espelho”.

Nesse sentido, o episódio “San Junipero” pode ser compreendido dentro dessa lógica comercial da plataforma, utilizando as estruturas narrativas da ficção científica em sua relação com o desenvolvimento tecnológico e as diferentes configurações de espaço-tempo, para tematizar a nostalgia. Porém, mais que tematizar esse sentimento em referência à década de 1980, o episódio oferece uma nova visão dos “Anos 80”, alinhado à forma com que outras produções semelhantes representam essa década. A elevação do casal interracial, de mulheres jovens e homossexuais ao protagonismo, a escolha pela eutanásia de Yorkie, o temor de Kelly em submeter-se eternamente a um sistema virtual e o “final feliz” de união entre as duas protagonistas, são temas que condizem com as reivindicações de protagonismo social e político por parte da comunidade LGBT no momento de produção do episódio. Ao desenhar esse passado alternativo, o episódio subverte as imagens conservadoras dos filmes *teen* da década de 1980 e oferece outros caminhos à nostalgia política presente no discurso conservador do Partido Republicano na corrida eleitoral de 2016.

Em contraponto às tendências de “nostalgia restauradora”, observada nos discursos políticos nacionalistas e conservadores,

Boym estabelece a definição de “nostalgia reflexiva” como uma tendência igualmente expressa nas mídias e na política. Ao contrário da “nostalgia restauradora”, a “nostalgia reflexiva” enxerga as ambivalências do passado, lidando com as dores, as ironias e o anseio pelas experiências vividas no tempo decorrido. A frustração da impossibilidade de retorno é a principal característica dessa tendência que prospera pela dor de enxergar as continuidades e as rupturas do passado em relação ao presente. Boym associa a mobilização da nostalgia reflexiva nas representações midiáticas como uma forma de denunciar a prevalência de contradições do passado, projetando uma capacidade pedagógica do passado em relação ao presente e ao que se espera do futuro.

Na trama de Yorkie e Kelly, a impossibilidade de retornar ao passado é solucionada pelo argumento tecnológico do sistema *San Junipero*. Portanto, a dor do anseio pelo tempo vivido, sentimento comum aos nostálgicos, se torna um remédio, uma terapia de imersão virtual capaz de sanar as necessidades do presente. Trata-se de uma inversão da própria concepção da nostalgia, originalmente entendida como uma condição da alma e do corpo em reação à saudade da terra natal, agora entendida como um sentimento libertador, capaz de romper com a moral conservadora que paralisava as protagonistas.

A partir dessa característica invertida da nostalgia no episódio e complementando a perspectiva de Boym, podemos destacar a forma com que o historiador Eduardo Ferraz Felipe, em *Renovar os votos com o futuro: nostalgia e escrita da história* (2017) entende a nostalgia expressa nas sociedades contemporâneas, especialmente em suas representações midiáticas e políticas. No momento de

seu surgimento, no fim do século XVII, a nostalgia era entendida como uma condição médica que se manifestava como um apeço doloroso e desmedido pelo passado. Contudo, no século XXI, o historiador analisa que a nostalgia [...] deixou de ser entendida como o apeço desmedido ao passado, como foi considerada em sua versão setecentista. Torna-se, hoje, uma resposta ao presente; por vezes, estática e imobilizadora; por outras, em permanente anseio por futuro (2017, p. 125).

Contestando o caráter pedagógico do passado, tal como se manifesta na concepção de Boym, o autor compreende que esse anseio pelo passado nostálgico tende a lidar com a incapacidade das sociedades modernas de se aprender com a história e de se projetar para um futuro próximo. Ainda assim, a proximidade entre a nostalgia e a história se dá na capacidade deste sentimento transcender o tempo histórico e buscar no passado os potenciais perdidos e o sentimento de falta pelo que não se concretizou.

Em “San Junipero”, as representações dos tempos “passado” e “futuro”, evidenciam essa característica da nostalgia em nosso tempo. Passado, presente e futuro convergem na trama, ao mesmo tempo evidenciando utopias passadas que não se concretizaram no presente com a manutenção de políticas que pautam a perseguição contra minorias, ao mesmo tempo que olha para o a década de 1980, que inaugurou a cultura multimidiática e audiovisual que se vive no presente, como um “lar” perdido possível de ser reinventado.

O passado alternativo de 1987, projetado às protagonistas e ao espectador no interior do sistema *San Junipero* e tornado

concreto a partir de uma simulação tecnológica, manifesta em suas representações nostálgicas e futuristas a incapacidade de antever o futuro e o anseio por olhar para o passado da forma com que este poderia ter sido. Owen Harris e Charlie Brooker fogem da crítica à sociedade tecnológica, característica das narrativas de ficção científica distópica e que consagrou o escopo da série *Black Mirror*, buscando no desfecho otimista de “San Junipero” um antídoto nostálgico ao presente político dos Estados Unidos em 2016, ao passado conservador de 1987 e ao que se colocava no devir histórico do país com a eleição de Donald Trump.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as ideias abordadas e discutidas anteriormente, pode-se afirmar que a nostalgia, tal como é representada no episódio “San Junipero”, compõe uma narrativa maior que pode ser encontrada em diversas outras produções que tematizam esse sentimento em seus enredos, visualidades, musicalidades e cenografia. Somado aos temas próprios da ficção científica, o episódio conduz o espectador a uma viagem temporal a 1987, remodelando a máquina do tempo conforme as tecnologias virtuais do século XXI e propondo uma imersão sentimental no passado.

Sendo o quarto episódio da terceira temporada de *Black Mirror*, temporada esta que marca a migração da série para a plataforma da Netflix, o episódio funciona em nossa análise como uma peça de toda a narrativa da antologia. Sua análise nos permite tirar conclusões sobre as representações das tecnologias virtuais produzidas na série, que buscam ir além do antagonismo entre a “tecnofobia” e a “tecnofilia” consagrados na ficção

científica do século XX. Essa abordagem do episódio, menos afeita à dicotomias e oferecendo ao espectador os benefícios e os malefícios dos usos das tecnologias pelas protagonistas, fortalece o caráter crítico da série, ao mesmo tempo que põe em tela – nas diversas telas onde a série pode ser assistida – a complexidade da forma com que o início do século XXI encara a ubiquidade e a expansão da virtualização. Longe de negar ou aceitar indiscriminadamente o avanço tecnológico, *Black Mirror* aposta em narrativas mais abrangentes da relação entre a subjetividade e o imaginário tecnocientífico.

No momento que as protagonistas aceitam viver “felizes para sempre” dentro do sistema, *Black Mirror* toma as tangentes de seu escopo crítico aos usos e abusos das tecnologias digitais e virtuais da atualidade. Embora conclua de forma otimista, distinguindo este episódio de toda a ambientação distópica característica da antologia de Charlie Brooker, o episódio “San Junipero” não se cega à crítica política ao presente vivido nos Estados Unidos no ano de seu lançamento: a nostalgia política do Partido Republicano que objetivava “fazer a América grande novamente”, bem como as imagens conservadoras da Hollywood dos “Anos 80”, não servem às demandas políticas e as pautas sociais do presente. O sistema serve às protagonistas como uma terapia de imersão nostálgica de suas juventudes, oferecendo alternativas ao presente. A viagem temporal nostálgica das protagonistas serve também ao espectador, como um deslocamento temporal de fuga do presente e de alternativa aos anseios pelo futuro de 2016.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Ricardo. *O Privilégio da Servidão: o novo proletariado de serviços na era digital*. São Paulo: Boitempo, p. 325, 2018.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- SAN JUNIPERO (Temporada 3, ep. 4). *Black Mirror* [Seriado]. Direção: Owen Harris. Roterista: Charlie Brooker. Inglaterra/Estados Unidos: Netflix, 2016. (61 min.).
- BOYM, Svetlana. *The future of nostalgia*. New York: Basic, 2001.
- CÁNEPA, Laura L.; FERRARAZ, Rogério. A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980: os casos de De volta para o futuro e Veludo azul. *Significação: Revista De Cultura Audiovisual*, v. 43, n. 46, p. 157-178. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/111473>. Acesso em: 8 de fev. 2021.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 8 ed. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- FURTADO, Paulo. Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. *E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia*, n. 10, p. 4, 2009. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>. Acesso em: 8 de fev. 2021.
- JAMES, Edward. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994.
- JAMESON, Fredric. (1991). *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ed. Ática, 1996.
- JAMESON, Fredric. Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future? *Science Fiction Studies, Utopia and Anti-Utopia*, v. 9, n. 2, julho, p. 147-158, SF-TH Inc, Indiana, 1982.
- LE SUEUR, Marc. Theory Number Five Anatomy of Nostalgia Films: Heritages and Methods. *Journal of Popular Film* 6, Londres: Routledge, n. 2, p. 187-197, 1977.
- MELL, Peter., GRANCE, Timothy. *The NIST Definition of Cloud Computing*. Gaithersburg: NSIT - U.S. Department of Commerce, p.2, 2011. Available at: <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/Legacy/SP/nistspecialpublication800-145.pdf>. Accessed on: 8th Feb. 2020.

LÉVY, Pierra. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. *O que é Cibercultura?*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

REGIS, Fátima. Como a ficção científica conquistou a Atualidade. In: REGIS, Fátima. *Nós, Ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação da ECO-UFRJ, p. 227, 2002.

REYNOLDS, Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011.

TAURINO, Giulia. Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises. In: PALLISTER, Kathryn (Org.). *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019.

TROVÃO, Flávio Vilas-Boas. *O Exército Inútil de Robert Altman: cinema e política* (1983). 2010. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

03

MULHER-MÁQUINA-ANDROIDE-PUTA: FIGURAS FEMININAS NO UNIVERSO *BLADE RUNNER*

Fabio Camarneiro
Patricia Guidoni

Recebido em 21 fev 2021. Fabio Camarneiro

Aprovado em 10 abr 2021. Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP.

Professor no curso de Cinema e Audiovisual e no Programa de Pós-Graduação em Psicologia Institucional - PPGPSI, ambos na Universidade Federal do Espírito Santo - UFES.

<https://orcid.org/0000-0002-1767-3610>

<https://camarneiro.blogspot.com/>

Patricia Guidoni

Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Institucional da Universidade Federal do Espírito Santo (2021)

Vinculada a linha de pesquisa: Subjetividade, Saúde e Clínica; Tem experiência na área de Psicologia Clínica e Processos de Subjetivação.

<https://orcid.org/0000-0001-5846-3356>

Resumo: Este artigo pretende analisar as personagens femininas do universo *Blade Runner*: a novela *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), de Philip K. Dick e os longas-metragens *Blade Runner*, o caçador

de andróides (*Blade Runner*, 1982), de Ridley Scott e *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve. Para isso, serão utilizadas as teorias de Teresa de Lauretis, que pensa a construção social de gênero como fruto de uma tecnologia, e Donna J. Haraway, que nega as dicotomias entre corpo e mente, animal e humano, orgânico e máquina, público e privado, natureza e cultura, homem e mulher e, no lugar delas, defende o hibridismo representado pelo corpo ciborgue. Assim, percorremos a ficção científica e a teoria feminista contemporânea para perceber como feminismo e tecnologia possuem, mais do que pontos de contato, afinidades constitutivas.

Palavras-chave: Teoria do cinema. *Blade Runner*. Feminismo. Gênero. Ciborgue.

Abstract: This paper analyses the representation of female characters in the *Blade Runner* universe: the novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), by Philip K. Dick, and the feature films *Blade Runner* (1982), directed by Ridley Scott, and *Blade Runner 2049* (2017), directed by Denis Villeneuve. Feminist authors as Teresa de Lauretis (and her association between gender and technology) and Donna J. Haraway (who denies dichotomies between mind and body, animal and human, organism and machine, public and private, nature and culture, men and women, primitive and civilized and, instead claims for the hybridism represented by the cyborg). Analyzing the history of science fiction genre and the feminist theory, the paper aims to demonstrate how feminism and technology have many structural convergences.

Keywords: Film Theory. *Blade Runner*. Feminism. Gender. Cyborg.

Este artigo pretende analisar alguns debates do campo do feminismo a partir das personagens femininas do universo *Blade Runner*. Com maior cuidado, pretendemos pensar as relações

que envolvem os conceitos de tecnologia e gênero, palavras que dão título ao importante ensaio de Teresa de Lauretis que afirma que não apenas “a representação de gênero é construída pela tecnologia específica, mas também (...) é subjetivamente absorvida pelas pessoas a que se dirige” (2019, p. 136).

Por “universo *Blade Runner*” entendemos tanto a novela *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) de Philip K. Dick quanto os longas-metragens *Blade Runner*, o caçador de androides (*Blade Runner*, 1982) de Ridley Scott e *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve. Meio século separa a novela de PKD do mais recente filme da franquia, o que possibilita uma análise de como os diferentes contextos de produção das obras reproduzem diferentes sensibilidades a respeito das personagens mulheres.

No universo dessas ficções científicas, androides são quase indistinguíveis dos seres humanos, o que acaba por confundir as fronteiras entre humano e máquina, num aceno ao pensamento pós-humanista. Em nossa leitura, queremos sublinhar como, tanto na novela quanto nos dois filmes, também as fronteiras entre os gêneros masculino e feminino são tensionadas. Para que não restem dúvidas (e para aqueles que, porventura, possam se sentir incapazes de diferenciar entre humano e máquina), cabe desde o início esclarecer que *humano* aqui significa corpos orgânicos (constituídos por células e tecidos vivos), enquanto *máquina* aqui significa corpos mecânicos (constituídos por peças e engrenagens mecânicas, elétricas e eletrônicas).

ANDROIDES SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS? (1968)

Na novela que inaugura o universo *Blade Runner*, o personagem principal é o policial Rick Deckard, que está às voltas com a perseguição a alguns replicantes, androides do modelo Nexus-6 que fugiram das colônias de trabalho fora da Terra. Ao mesmo tempo, no ambiente doméstico, ele lida com sua esposa Iran e com o desejo de possuir um animal *verdadeiro*. Cabe explicar que, no contexto da trama, as espécies animais estão quase totalmente extintas, tendo sido substituídas por equivalentes mecânicos, verdadeiros animais-androides. Nesse contexto, a posse de um animal *verdadeiro* representa um símbolo de status.

Assim, quando não está *caçando* androides, Deckard imagina se (e como) conseguirá comprar um animal. Mesmo vivendo em um universo pós-apocalíptico amplamente povoado por máquinas, Deckard parece reafirmar — como também certos autores ligados ao romantismo na literatura — o caráter menos digno daquilo que é artificial frente à natureza. Não há novidade aqui, já que, a ficção científica se consolida enquanto importante gênero literário justamente durante o período romântico. Para Tavares (1986, p. 21), *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley seria “a primeira obra considerada ‘oficialmente’” como ficção científica. O autor lembra ainda as características “deliberadamente não-realistas” e “fantásticas” como aspectos importantes do Romantismo.

Em certo momento de *Frankenstein*, a Criatura (formada por partes de cadáveres humanos trazidos de volta à vida) exige que seu criador lhe construa um par (heterossexual). Uma fêmea que possa lhe aplacar a solidão e que, ao aceitá-

lo como companheiro, possa também livrá-lo de sua condição de pária, de ser socialmente inaceitável. No romance, Victor Frankenstein acaba por destruir a criatura feminina antes que ela esteja concluída. Mas, no filme *A noiva de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935), a mulher-criatura ganha vida, o que dá oportunidade para que o diretor James Whale reforce a associação entre o livro de Mary Shelley e a obra da mãe da escritora, Mary Wollstonecraft, autora de um dos primeiros manifestos feministas da história, ainda no final do século XVIII: *A Vindication of the Rights of Woman* (1792). Assim, no filme de Whale, a mulher-criatura se rebela: não aceita seu novo parceiro, nega-se a compactuar com os planos dos Frankenstein (o criador e, por extensão, a Criatura). Ela grita e, neste grito, quer fazer valer sua vontade e seu desejo, fazendo eco à obra de Wollstonecraft: “se considerarmos a mulher como um todo, da maneira que deve ser, e não como parte do homem, [...] ela não foi criada meramente para ser o consolo do homem, e o caráter sexual não deveria destruir o caráter humano” (2016, p. 78).

Tanto em *Frankenstein* como em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, as criaturas artificiais (mulher-criatura em um, animal-androide em outro) são pensados para além de qualquer identidade própria, mas como meros *objetos*, coisas desenvolvidas para aplacar a solidão dos personagens protagonistas. Seu intuito, como afirma Wollstonecraft, seria servir como “consolo do homem”. Há aqui uma forte oposição entre, de um lado, as categorias homem-humano-natural e, do outro, mulher-máquina-artificial. Nesse contexto, a ovelha tão desejada por Deckard na novela de PKD representa tanto a natureza quanto uma ideia de

feminino que escapa dessa dicotomia e que poderíamos associar ao que Virginie Despentes chama de “feminismo eterno”:

O feminino eterno é uma enorme brincadeira de mau gosto. Dir-se-ia que a vida dos homens depende da manutenção da mentira... mulher fatal, coelhinha, enfermeira, Lolita, puta, mãe boazinha ou castradora. Apenas teatro. Encenação de signos e exatidão de figurinos. (2016, p. 120)

À mulher, o teatro, a encenação de signos e a exatidão de figurinos. Cada personagem mulher do universo *Blade Runner* obedecerá a tais construtos, clichês associados ao feminino. Enquanto isso, por oposição, os personagens homens serão vistos representando o *universal* ou simplesmente o *humano*. Ainda outra vez, a oposição entre, de um lado, homem-humano-natural e, do outro, mulher-máquina-artifício. Ou, indo ainda além, trata-se de “dicotomias entre mente e corpo, animal e humano, orgânico e máquina, público e privado, natureza e cultura, homem e mulher” (HARAWAY, 2019, p. 196).

Na novela de PKD (2017, p. 45-49), Iran (a esposa de Deckard) é apresentada como “um fantasma”, “de ombros pálidos” e “olhos cinzentos e pesados”. Ela é mostrada como deprimida, alheia, niilista. Iran não trabalha (fora de casa e de forma remunerada) e representa uma típica esposa do American Way of Life dos anos 1950, época em que a novela foi escrita, quando as principais funções da mulher pareciam ser a) apoiar o marido que trabalha para manter o lar, b) gerar e cuidar da prole e c) ajudar a perseguir os objetivos do casal (no caso de Deckard, a posse de um animal).

É também no contexto dos anos 1950 que surge a ideia de que as mulheres poderiam se valer de máquinas para ajudá-las a realizar o trabalho doméstico: os eletrodomésticos. Sobre essa questão, Silvia Federici afirma que

a diferença em relação ao trabalho doméstico reside no fato de que ele não só tem sido imposto às mulheres como também foi transformado em um atributo natural da psique e da personalidade femininas, uma necessidade interna, uma aspiração, supostamente vinda das profundezas da nossa natureza feminina. O trabalho doméstico foi transformado em um atributo natural em vez de ser reconhecido como trabalho, porque foi destinado a não ser remunerado. (2018, p. 42-43)

Iran cuida da casa, Iran sonha com uma ovelha, Iran espera Deckard chegar em casa para cuidar dele. Mas, para efeito da narrativa, é como se Deckard trabalhasse e Iran não. Ela é a esposa, *do lar*, em oposição às outras mulheres que aparecem na trama: a cantora de ópera Luba e também Rachael e Pris. (Estas últimas reaparecerão, com ligeiras alterações, no primeiro filme *Blade Runner*.)

Se Iran pode parecer indistinguível de um eletrodoméstico, Luba coloca em Deckard a dúvida sobre qual seria o limite (se é que ele existe) entre humano e máquina. Uma mulher-androide aclamada por cantar óperas, Luba é capturada por Deckard e por seu parceiro Phil Resch. Nesse momento da novela, Deckard começa a se questionar sobre o que exatamente seria um ser *humano*:

Já chega dessa distinção entre seres humanos autênticos e constructos humanoides. Naquele elevador no museu, ele [Deckard] disse a si mesmo,

eu desci com duas criaturas, uma humana e a outra androide [...] e meus sentimentos foram o contrário do que deveriam ter sido. Do que estou acostumado a sentir. Do que eu *deveria* sentir. (DICK, 2017, p. 174)

Deckard começa a sentir empatia por Luba. As dicotomias começam a se romper e as categorias, antes estanques, a se misturar. Ao perceber a hesitação do parceiro, Phil Resch recomenda que Deckard faça sexo com uma mulher-androide. Estranha, muito estranha afirmação, na qual o sexo desumanizaria as criaturas. Ao invés de uma relação entre iguais, um jogo em busca de algo entendido como superioridade. Em outras palavras, uma relação de dominação. Mas as mulheres-androide estão cientes das regras do jogo e também preparadas a contra-atacar. Vejamos, por exemplo, as estratégias de Rachael e Pris, que na novela são modelos idênticos: ambas magras, com seios pequenos e o corpo quase andrógino...

as proporções de Rachael, ele notou mais uma vez, eram estranhas: com volumoso cabelo negro, sua cabeça parecia grande, e por causa de seus seios diminutos, seu corpo assumia uma silhueta esguia, quase infantil. Mas seus olhos enormes, de cílios elaborados, só poderiam pertencer a uma mulher adulta [...]. Sem excesso de carnes, uma barriga plana, nádegas pequenas e peitos ainda menores — Rachael havia sido modelada à compleição celta, anacrônica e atraente [...] suas pernas, esbeltas, tinham um caráter neutro e não sexual, não muito bem-acabadas em suas deliciosas curvas. (DICK, 2017, p. 212-213)

Segundo Rachael, se ela faz sexo com caçadores de androide é para que eles, ao se depararem com outras praticamente

iguais a ela, hesitem em eliminá-las, dando-lhes assim uma breve chance para se defender ou fugir. A fronteira aqui questionada é aquela que une um corpo a determinada identidade. Todas as diferentes versões de Rachael e Pris compartilham das mesmas ameaças de perseguição e eliminação, ainda assim, não basta tratá-las como iguais — tampouco como diferentes. Criadas a partir de um mesmo molde, elas ao mesmo tempo são e não são uma mesma entidade. Assim, o objetivo de Rachel e de Pris seria, antes de mais nada, desestruturar Deckard. Em outras palavras, desestruturar algumas das certezas do personagem masculino quanto aos corpos femininos. De maneira distinta, é também uma espécie de desestruturação o que Luba causa em Deckard.

A cantora de ópera domina os códigos de algo associado ao *humano* — a arte do canto, o domínio da técnica vocal —, o que lhe possibilita ser vista por Deckard como algo além de uma rele máquina. (Importante lembrarmos que, a fim de comparação, Iran comporta-se quase como um eletrodoméstico.) Logo, Luba não parecia ser apenas uma máquina, ao passo que Iran é entendida como mulher e “humana”. Entre elas, temos ainda Rachael e Pris: nem exatamente mulheres (porque indomadas como as máquinas), nem exatamente máquinas (porque insubmissas como as mulheres), preparadas para desestruturar as certezas do personagem masculino, elas reaparecerão no primeiro filme *Blade Runner*.

BLADE RUNNER (1982)

O filme de Ridley Scott mostra-se obcecado, desde sua primeira cena, a descobrir um limite claro e inquestionável que separe

de um lado os humanos e, do outro, as máquinas. Logo em sua abertura, vemos um replicante chamado Leon durante a aplicação de um teste Voigt-Kampff, que mede reações emocionais a certas perguntas pré-estabelecidas. Em outra cena, o Voigt-Kampff será visto ainda outra vez, então com Deckard (Harrison Ford) a testar Rachael (Sean Young). Nesse momento, a personagem ainda não sabe que ela é uma replicante e que suas memórias — que a fazem crer em sua condição de humana — são nada além de um implante, um software instalado em um hardware.

Saindo por um momento do universo do filme, é preciso admitir que implantes similares, mas de ordem cultural, fazem com que acreditemos em nossa própria humanidade. Segundo Félix Guattari, é necessário pensar na

existência de máquinas de subjetivação que não trabalham apenas no seio de “faculdades da alma”, de relações interpessoais ou nos complexos intrafamiliares. A subjetividade não é fabricada apenas através nas fases psicogenéticas da psicanálise ou nos “matemas do inconsciente”, mas também nas grandes máquinas sociais, mass-mediáticas, linguísticas, que não podem ser qualificadas de humanas. (1992, p. 20)

Assim, a produção de uma subjetividade “humana” não se dá de maneira tão diferente assim daquela através da qual Rachael acessa as imagens de “seu” passado. Como podemos ver nos replicantes de *Blade Runner*, a produção de subjetividade é mais máquina e menos humana do que possam fazer crer certos conceitos identitários simplistas. Essa produção rompe com a ideia de uma personalidade inerente ao sujeito e rompe

também com atribuições exclusivamente humanas relacionadas a alguma ontologia.

Ao considerar a subjetividade como uma produção heterogênea, Guattari conecta o humano à máquina e assim supera o que está no “entre” da oposição sujeito/objeto. Como é típico das máquinas, a subjetividade defendida por Guattari pode engendrar-se em múltiplas conexões. Inclusive em conexões midiáticas como, por exemplo, na literatura e no cinema.

Certos textos feministas, atentos a essas ideias, pleiteiam uma crítica a certas “narrativas fundadoras”:

O pensamento feminista permanecerá amarrado aos termos do próprio patriarcado ocidental, contido na estrutura de uma oposição conceitual que está “desde sempre” já inscrita naquilo que Fredric Jameson chamaria de “o inconsciente político” dos discursos culturais dominantes e das “narrativas fundadoras” que lhes são subjacentes — sejam biológicas, médicas, legais, filosófico ou literárias — e assim tenderá a reproduzir-se, como veremos, mesmo nas reescritas feministas das narrativas culturais. (LAURETIS, 2019, p. 122)

No filme de Ridley Scott, a personagem de Rachael, ao reproduzir as oposições esboçadas mais acima, torna-se refém das oposições conceituais citadas por Lauretis. O que não deixa de ser irônico em um filme considerado como sendo um *neo-noir*, já que o filme *noir* era caracterizado pela incerteza, pela ambiguidade e por uma relativa comunicabilidade.¹

1 Usamos *comunicabilidade* conforme o texto de David Bordwell, “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”, tradução de Fernando Mascarello. In: Fernão Pessoa Ramos (Org.). *Teoria contemporânea do cinema*, vol. 2: documentário e narratividade ficcional, São Paulo: Senac São Paulo, p. 277-301, 2005. Sobre o *neo-noir*, ver: Mark Bould, Kathrina Glitre, Greg Tuck (Ed.). *Neo-noir*, Wallflower Press, 2009.

Rachael acredita-se “humana” até se descobrir “androide”. As aspas aqui indicam que a personagem compreende tais categorias como estanques e, além disso, ligadas a uma certa narrativa fundadora. Mas, a partir de uma muito famosa frase de Simone de Beauvoir, poderíamos afirmar que ninguém nasce ciborgue: torna-se.

Donna J. Haraway defende

[a] imaginação de uma feminista falando em línguas [glossolalia] para incutir medo nos circuitos dos supersalvadores da direita. [...] tanto construir quanto destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais. Embora estejam envolvidas, ambas, numa dança em espiral, prefiro ser uma ciborgue a uma deusa. (2019, p. 202)

Em um manifesto fortemente utópico, a autora pleiteia a superação de identidades e narrativas. Em outras palavras, defende que as misturas (a ideia do ciborgue como uma relação permanentemente instável entre humano e máquina) sejam usadas como forma de desestabilizar qualquer categoria estanque. Daí a imagem da dança em espiral, a representar algo em perpétuos movimento e mutação.

Aqui, é possível lembrar que a superação das grandes narrativas é a maneira como Jean-François Lyotard (2015) define o pós-modernismo. E que, com suas misturas entre EUA e China, com sua Los Angeles reimaginada como uma confusa metrópole povoada por orientais, *Blade Runner* é o principal exemplo para Fredric Jameson pensar o pós-modernismo no cinema. Assim, o filme de Ridley Scott, com sua estética ao mesmo tempo neo-noir e cyberpunk, passou pouco a pouco a ser entendido como exemplo de um outro tipo de mistura, dessa vez no campo estético. Ainda

assim, essas análises deixam de lado as distâncias, tanto no filme de 1982 como em todo o universo *Blade Runner*, entre as personagens masculinas e as femininas. Esquece-se que são principalmente as últimas que lidam de maneira mais intensa com os processos de hibridização e de mutação.

Em seu texto, Haraway cita Rachael como símbolo de alguém diante dessas novas possibilidades de existência:

Não existe, em nosso conhecimento formal, nenhuma separação fundamental, ontológica, entre máquina e organismo, entre técnico e orgânico. A replicante Rachel no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, destaca-se como a imagem do medo, do amor e da confusão da cultura-ciborgue. (2019, p. 197)

No filme, a confusão de Rachael faz com que pouco a pouco ela abandone sua imagem inicial: o olhar determinado, o batom vermelho, as expressões de confiança. Quando surge a dúvida sobre sua humanidade, a personagem parece ser substituída por uma outra: recém-descoberta como replicante, vulnerável, amedrontada. Da mulher-humana sobrinha de Tyrell para a mulher-androide amante de Deckard. De *femme fatale*, Rachael transforma-se na mocinha a ser salva, uma transição que não acontece na novela de PKD. Sobre o autor, Ronaldo Bressane lembra que “quase todas as mulheres dos romances de PKD [fazem] o papel ora de vilã ora de redentora”. Sobre Iran, ele continua, “a princípio, ela não chega a ser exatamente maligna, mas é depositária de um mal — a depressão” (2017, p. 296).

Ainda que obedecendo ao estereótipo da *femme fatale*, Rachael não vai diferir dessa descrição das personagens de

PKD e também ela será uma vilã (replicante) e uma redentora (o par romântico do protagonista que, ao final, vai salvá-lo da morte). Mas, contrariando a hibridização defendida por Donna J. Haraway, Rachael nunca será ambas ao mesmo tempo. Durante a primeira metade do filme, ela ainda apresentará ambiguidades, mas em pouco tempo se transformará em alguém marcado pelos cabelos desarrumados e pelo desejo de ser protegida (tanto pelo personagem protagonista como pelas certezas da ontologia). Ao se descobrir androide, é como se a fragilidade lhe garantisse algo “mais humano”. Rachael deixa de ser “inclassificável” para ocupar o papel ora de mulher, ora de objeto sexual de Deckard. Sua salvadora, mas também sua posse.

Como que a reforçar certas dicotomias, em *Blade Runner*, Rachael e Pris deixam de ser idênticas. Se, como na novela, Rachael acaba tendo relações físicas com o caçador de andróides, não é mais para proteger a outra, mas a si mesma. No filme de Ridley Scott, enquanto a sexualidade de uma é reprimida (Deckard praticamente obriga Rachael a praticar sexo como que para “provar” sua humanidade), a da outra é exacerbada. Em sua maquiagem carregada, em seus gestos coreografados, em suas expressões faciais exageradas, Pris (Daryl Hannah) simula a figura de uma boneca. Uma boneca também sexual, que remete ao conto de E. T. A. Hoffman (um dos autores favoritos de Sigmund Freud) em que, sem saber, um homem se apaixona por um autômato.

Pris é parte de uma série de andróides de entretenimento destinadas aos clubes militares das colônias, enquanto Rachael é a “sobrinha” do dono da Tyrell Corporation. Uma é a puta e a outra, a donzela. Narrativas distintas que jamais poderão se entrecruzar

pacificamente. Em *Blade Runner*, nenhuma delas conseguirá, como sugere o “Manifesto ciborgue”, hibridizar essas categorias. Puta e donzela, sempre uma ou outra, mas nunca ambas ao mesmo tempo. Uma, destinada a ser objeto. A outra, com sorte, a ser sujeito. Dicotomia fundadora do pensamento cartesiano.

No cinema, as mulheres podem ser vistas como sujeito. Mas, como a crítica feminista vem apontando pelo menos desde o importante texto de Laura Mulvey, “Prazer visual e cinema narrativo”, elas são comumente colocadas no papel de objeto do olhar. Ao retomar a trajetória dos estudos de cinema feministas, Lauretis afirma que

[...] teóricas feministas na área do cinema vinham escrevendo sobre a sexualização das estrelas do cinema em filmes narrativos e analisando as técnicas cinematográficas (iluminação, enquadramento, direção etc.) e códigos cinematográficos específicos (por exemplo, a maneira de olhar) que constroem a mulher como imagem, como objeto do olhar voyeurista do espectador; e vinham desenvolvendo não somente uma descrição, mas também uma crítica dos discursos psicossocial, estético e filosófico subjacente à representação do corpo feminino como lócus primário da sexualidade e prazer visual. (2019, p. 135)

A maneira como os corpos da puta (Pris) e da donzela (Sean Young) são filmados em *Blade Runner*, realçando ora sua sexualidade, ora sua fragilidade, parece corroborar as teóricas citadas por Lauretis. Ao pensarmos também no texto de Haraway, é como se a oposição entre sujeito (masculino) e objeto (feminino) fundasse não apenas uma tradição filosófica, mas uma cinematográfica. Um olhar patriarcal.

Ann Kaplan, outra importante teórica feminista, busca uma outra produção subjetiva por trás dos papéis estigmatizados destinados às mulheres. Suas análises buscam as contradições da idealização proposta pelo cinema de grande público, possibilitando assim uma insurgência crítica sobre as representações da mulher. Ecoando o famoso e derradeiro texto de Walter Benjamin, as teses “Sobre o conceito de história”, Kaplan escreve que “os filmes permitem uma ‘leitura a contrapelo’ pela qual interessantes contradições emergem e deixam à mostra o trabalho fundamental do patriarcado” (1995, p. 21).

No exemplo de *Blade Runner*, levar a cabo essa “leitura a contrapelo” não equivaleria a simplesmente inverter as relações entre sujeito e objeto (deixar de olhar o feminino a partir do masculino e passar a olhar o masculino a partir do feminino). Apesar dos possíveis ganhos dessa estratégia de análise, largamente usada por algumas teóricas feministas, o que se propõe aqui é ainda distinto. A partir da ideia de hibridização de Haraway, busca-se questionar a dicotomia (sujeito/ objeto, mas poderíamos também dizer orgânico/ máquina, homem/ mulher) que serve de base a tantas outras. Nesse sentido, em *Blade Runner 2049*, acaba por se revelar um pouco mais complexo.

BLADE RUNNER 2049 (2017)

Logo de saída, é preciso dizer que, no filme de Denis Villeneuve, o caçador de andróides é agora ele mesmo um andróide. Remetendo ao personagem Josef K., da novela *O processo*, de Franz Kafka, seu nome é “K”, algo talvez mais próximo de um código que de um nome.

K (Ryan Gosling) segue uma pista que dá a entender que Rachael e Deckard, após os eventos mostrados no primeiro filme *Blade Runner*, tiveram um filho (na verdade, uma filha). Um ser híbrido, nascida de um útero replicante e de um pai que desconfia de sua própria humanidade. O cenário aqui é pós-apocalíptico, com um grande muro a separar Los Angeles do mar, impedindo que a cidade seja submergida pela elevação dos oceanos causada pelas mudanças climáticas. Se na trama as fronteiras entre humano e máquina parecem ceder, no cenário há um grande muro a reforçar a ideia de uma separação estanque entre dois mundos. Essa tensão constante entre fronteiras fluidas ou fixas habitará todo o filme de Villeneuve.

Surge uma nova personagem no universo *Blade Runner*: Joi (Ana de Armas). Não mais androide (um hardware), ela é mero código de linguagem (um software). Sua imagem é uma holografia. Um aceno para o futuro que, em sua primeira cena aparição, remete diretamente ao passado. Joi não parece tão distante assim do mesmo modelo que inspirava Iran, ou seja, aquele da mulher-esposa do American Way of Life dos anos 1950. Na descrição de Djamila Ribeiro:

Nos anos 1950, as revistas publicavam propagandas de donas de casa com aspiradores de pó e eletrodomésticos como a representação [da] mulher moderna e feliz. [...] podemos apontar diversas propagandas que glorificam aquela mulher que consegue dar conta de tudo e ainda manter um sorriso no rosto. Ela trabalha, é bem-sucedida, cuida da casa, dos filhos e consegue estar sempre bonita – leia-se magra – para o marido. (2018, p. 129)

Mais que “magra”, Joi é etérea, incorpórea. K chega do trabalho depois de uma jornada estafante e Joi o recebe como se fosse a mulher “do lar”. Seu nome, de maneira irônica, remete a “joy” (alegria, satisfação, felicidade, deleite etc.). Como se a “alegria” de um homem-marido (nos anos 1950 ou um século depois, às vésperas de 2050) fosse ter em casa uma mulher-esposa-eletrodoméstico pronta a realizar as tarefas domésticas, a ouvi-lo reclamar sobre seus problemas e eventualmente a satisfazer seus desejos sexuais. Sempre com um sorriso no rosto e a maquiagem impecável.

A cena de K sendo recebido pela subserviente Joi tem tudo para parecer anacrônica. Porém, ao lançar mão do fato de Joi não ser um corpo, mas um programa, parece colocar as coisas em outro patamar. Estaria também um programa de computador sujeito à opressão do machismo? Ora, se Joi é nada além de linguagem, basta lembrarmos que a linguagem pode ser usada como ferramenta de opressão para que a cena logo adquira contornos algo grotescos. Machismo dos anos 1950 repaginado a partir da tecnologia.

Ainda que Joi não seja (como Rachael ou Pris) uma mulher-máquina oprimida, ela é uma linguagem de opressão. Ela existe apenas para a satisfação de K, ao passo que ele é o homem-máquina oprimido por um estafante sistema policialesco de vigilância e caça aos replicantes. Estamos de volta, com novas nuances, à relação entre Deckard e Iran na novela de PKD.

Criada pela Wallace Corporation (na trama do universo *Blade Runner*, a empresa sucessora da Tyrell), Joi é um produto

tecnológico que permite a projeção de uma imagem em três dimensões capaz de interagir com os desejos e interesses de seus clientes. Como diz a publicidade do produto, “Everything you want to see. Everything you want to hear”.² Algo não muito distante do que já se pensou como sendo a “natureza” da mulher nas sociedades ocidentais dos últimos séculos:

O desejo de um outro e não o trabalho de produção do eu é a origem da “mulher”. [...] a objetificação sexual [...] é a consequência da estrutura de sexo/ gênero. No domínio do conhecimento, o resultado da objetificação sexual é a ilusão e a abstração. Entretanto, a mulher não é simplesmente alienada de seu produto: em um sentido profundo, ela não existe como sujeito, nem mesmo como sujeito potencial, uma vez que ela deve sua existência como mulher à apropriação sexual. (HARAWAY, 2019, p. 171)

Nesse sentido, Joi é o apogeu das expectativas de Haraway por um ser híbrido, além de categorias narrativas estanques. Como ser de pura linguagem, puro devir, ela pode se transformar em qualquer coisa que um Outro queira ver ou ouvir. Ao mesmo tempo, Joi é também o apogeu da objetificação sexual citada pela autora. Linguagem, mas a serviço de quem? Também no caso de Joi, sua existência se deve à sua apropriação.

Ainda outra vez teremos a oposição entre a puta e a donzela. Joi, com sua essência incorpórea, representará a donzela que anseia em satisfazer “seu homem”. Enquanto isso, ela lança mão de uma mulher-androide prostituta para assim fazer sexo com K. Uma tentativa de hibridização envolvendo a imagem holográfica

2 “Tudo o que você quiser ver, tudo o que você quiser ouvir” (tradução nossa).

de Joi e o corpo-máquina de Mariette (Mackenzie Davis). Por alguns instantes, é como se elas fossem uma só, reunindo assim as oposições que separaram Rachael e Pris no filme de 1982. Mas, no decorrer da cena de sexo, é como se algo desse errado. K revela-se confuso com a sobreposição de imagens e corpos e os planos de Joi para satisfazer seu marido-proprietário rapidamente fracassam. É como se o homem-androide caçador de andróides não estivesse preparado para o mundo hibridizado preconizado no texto de Donna J. Haraway. Joi é uma refém dos processos de subjetivação alheios. Sendo uma espécie de vazio, de página em branco esperando ser preenchida, Joi necessariamente se submete aos desejos de quem passa a interagir com ela. Uma inteligência artificial programada para servir ao Outro. Na lógica da exploração, a mulher-máquina perfeita. A romantização da subserviência e da submissão.

Há ainda outras personagens mulheres em *Blade Runner 2049*. A tenente Joshi (Robin Wright), uma policial, é uma das primeiras mulheres do universo *Blade Runner* em uma posição social que denota poder, sendo ela a superior hierárquica de K. Em uma passagem, ela o visita no que podemos interpretar como uma inversão da cena do jogo de sedução entre Rachel e Deckard no filme 1982. Aqui, é a personagem feminina que parte, toma a iniciativa e tenta seduzir K, que a recusa. Joshi ocupa uma posição social que, no universo *Blade Runner*, raramente aparece associada às mulheres; ela tem um visual que não obedece ao estereótipo do “feminino”, com calças ao invés de saias ou vestidos, o cabelo curto ao invés de longo etc. E ela assume uma postura ativa, ainda que não bem-sucedida, no jogo de sedução. Nesse sentido, podemos pensar se Joshi estaria obedecendo a ainda outra imposição do sistema

sexo-gênero. Lauretis afirma que “Se as representações de gênero são posições sociais que trazem consigo significados diferenciais, então o fato de alguém ser representado ou se representar como masculino ou feminino subentende a totalidade daqueles atributos sociais” (2019, p. 126).

Outra personagem entre as mais interessantes do filme de Denis Villeneuve é a Dra. Ana Stelline (Carla Juri), espécie de contraponto a Joi. Por conta de uma doença genética, ela viveu sempre encapsulada. Se Joi não possui propriamente um corpo, o da Dra. Stelline está permanentemente aprisionado. Porém, ela é a autora das memórias dos replicantes, uma espécie de programadora de subjetividades maquinicas. Privada de qualquer contato físico, ela trabalha a imaginar lembranças para outros corpos-máquina. Joi é tudo aquilo que um Outro deseja. Mas esse desejo é, em grande medida, fruto dessa primeira programação, desse primeiro software instalado nos corpos-andróides. Se Joi é o que alguém deseja, esse desejo é ditado pela programação da Dra. Stelline.

Wallace e Stelline, os dois lados de uma mesma ordem: enquanto um produz hardware, a outra produz software. Enquanto um produz *Rachael*s, a outra produz *Jois*. Um obcecado com o corpo-máquina e suas possibilidades de gerar novas vidas, de tornar-se ele próprio uma indústria. A outra, interessada em memórias-máquina que, de outras maneiras, podem gerar modos de vida, produtores de subjetivação. Dessa maneira, ao separar esses personagens (um em seu complexo industrial, a outra em sua cápsula fechada), o filme mais uma vez reafirma as dicotomias sujeito/ objeto etc., que funcionam como outro muro, semelhante ao que cerca a Los Angeles de 2049.

É do outro lado desse grande muro, no limite do oceano, que acontecerá o confronto final entre K e Luv (Sylvia Hoeks), uma mulher-androide e também caçadora de andróides. Um muro que separa a “civilização” (o artificial) da natureza. A batalha entre os dois caçadores de androide, um homem e uma mulher, faz com que *Blade Runner 2049* pareça se apropriar de algumas das lutas feministas por combate à opressão sexual. Por outro lado, o onipresente muro que domina o cenário reafirma que, apesar dos incontestáveis avanços dos últimos anos nas pautas feministas, algumas estruturas ainda permanecem intactas. Entre elas, aquelas que colocam de um lado os opressores e, do outro, os oprimidos, sendo as opressões ligadas a sexo/ gênero apenas um dos elementos dessa equação.

FEMINISMOS ALÉM DE MUROS E FRONTEIRAS

Além de Rachael, Deckard é o único personagem presente em todas as obras do universo *Blade Runner* aqui analisadas. Desde a confusão causada por Luba, que enfraqueceu suas certezas, desde sua relação de sexo com Rachael na novela de PKD e sua relação sexista com a esposa Iran, passando pelo caçador de andróides que se apaixona pela replicante e foge com ele e chegando até o envelhecido androide que reencontra sua filha na cena final de *Blade Runner 2049*, ele é um dos personagens a unir as pontas soltas desse universo narrativa.

Na cena final do filme de Villeneuve, duas mãos tentam se tocar através do vidro, uma outra fronteira, que separa a Dra. Ana Stelline do resto do mundo. Mas esse novo limite, esse outro muro, agora transparente, parece acenar com a promessa de uma superação.

Pai reencontra filha. O criador reencontra sua criatura que é, ela mesma, também criadora, autora das memórias de muitos dos replicantes da Wallace Corporation. No espelhamento criado pelo vidro, por um momento interior e exterior passam a se confundir um com o outro. Seria a prisão da Dra. Stelline o lado de dentro ou o lado de fora daquela imensa cápsula? Uma cápsula dentro de outra cápsula, a própria cidade confinada dentro de seus muros.

Apesar das potências intrínsecas a essa cena final, o filme silencia a respeito de outras tantas fronteiras. Além de machista, o universo *Blade Runner* — é preciso dizê-lo — é predominantemente branco e completamente heteronormativo. É um universo ligado a um certo rincão do globo terrestre (a costa oeste dos EUA), mostrado como capaz de construir um muro para conter a elevação do nível dos oceanos causado pela catástrofe climática. Nesse mundo pós-apocalíptico, onde poderiam estar os outros países, as outras etnias, as demais nacionalidades? Onde poderiam estar a África e a América Latina, o hemisfério sul e os países pobres do Norte? Quiçá do outro lado do muro, submergidos nas águas do mar?

No filme de Villeneuve, esse “outro lado do muro” aparece na figura um tanto caricata da revolucionária Freysa (a atriz israelense-palestina Hiam Abbass). Ela se refere à filha de Rachael e Deckard, esse ser híbrido nascido de um útero replicante, como se ela fosse uma espécie de messias, destinada a trazer redenção para os replicantes que são vítimas de abusos e de opressão. Mas, apesar do discurso de esperança, não fica exatamente claro como se daria essa revolução e qual seria a participação de tal figura messiânica nesse processo. Na verdade, Freysa parece

uma “pista falsa”. Uma imagem romantizada das imagens dos revolucionários do século XX. Não a possível revolução do século XXI, que aqui entendemos como inseparável de novas formas de produção de subjetividade.

Em *Blade Runner 2049*, a ideia de “produção” está sempre ligada ao feminino. Não apenas à produção de subjetividades, como nos exemplos de Joi e da Dra. Ana Stelline, mas também na produção de outros corpos, sendo a gravidez de Rachael apenas o exemplo mais evidente. Ao (re)produzirem a si mesmos, os replicantes em geral (e as mulheres-androide em particular) parecem questionar uma dicotomia presente desde o *Frankenstein* de Mary Shelley: aquela que separa criadores e criaturas. Assim, ao retornarmos à já citada frase de Haraway, podemos perceber, para além de seu sentido poético, que a autora não deixa de ser ainda outra vez profética: ao invés de uma deusa (uma criadora) ela afirma preferir ser uma ciborgue (um híbrido de criador-criatura em um mesmo organismo).

O filme de Villeneuve mostra muitos novos “deuses”, mas bem poucos ciborgues. A única exceção, Rachael, a ciborgue-mãe, está morta e as frustradas tentativas do industrial Wallace em tentar recriá-la reforçam ainda mais a centralidade dessa figura para o universo *Blade Runner*. A importância de Rachael reafirma também as conexões da representação dessa personagem com o pensamento de Haraway. Na novela de PKD e nos dois longas-metragens, Rachael simbolizará essa perspectiva “híbrida” ou “múltipla” conforme pensada principalmente por Haraway, mas também por outras teóricas que buscam repensar as práticas e os discursos feministas a partir de perspectivas mais amplas e plurais. Lauretis fala de uma

possibilidade, já emergente nos escritos feministas dos anos 1980, de conceber o sujeito social e as relações da subjetividade com a socialidade de outra forma: um sujeito constituído no gênero, sem dúvida, mas não apenas pela diferença sexual, e sim por meio de códigos linguísticos e representações culturais; um sujeito “engendrado” não apenas na experiência de relações de sexo, mas também nas de raça e classe: um sujeito, portanto, múltiplo em vez de único, e contraditório em vez de simplesmente dividido. (2019, p. 122-123)

Ao propor um novo entendimento do conceito de gênero, Lauretis inspira-se no conceito de “tecnologia sexual” de Michel Foucault para defender uma revolução que passe pelos campos da linguagem e das representações culturais. Aqui, gênero é entendido como o conjunto dos efeitos produzidos por meio das tecnologias políticas do sistema que Suely Rolnik (2019) chamou de “colonial-capitalista”. Lauretis propõe ainda o gênero “como representação e autorrepresentação”, como “produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema, por exemplo e de discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como da prática da vida cotidiana” (2019, p. 123). Para a autora, a compreensão do cinema enquanto tecnologia social engloba não apenas a tecnologia do aparato mecânico-maquínico que produz o filme, mas também as tecnologias interessadas nas produções de representação do social: “o cinema — o aparelho cinematográfico — é uma tecnologia de gênero” (LAURETIS, 2019, p. 221).

Indo além, podemos afirmar que as representações políticas do mundo contemporâneo estão inerentemente ligadas à tecnologia. Nesse contexto, quem tiver controle sobre a

informação digital, sobre as maneiras como essa informação é produzida e compartilhada, poderá influir na opinião pública e em resultados eleitorais. Os algoritmos — códigos de linguagem assim como a personagem Joi — vieram a se tornar alguns dos novos algozes do mundo contemporâneo.³ No universo do filme de 2017, Joi e a Dra. Ana Stelline são respectivamente o código e a criadora do código. As grandes batalhas dos anos vindouros não se darão nas trincheiras cavadas pela líder revolucionária Freysa, mas nas redes de informação. Ao atingir a rede neural dos humanos, alguns desses dados tendem a agir como vírus capazes de reconstruir essas mesmas redes como máquinas, de maneira semelhante ao pensamento de Félix Guattari sobre os processos de subjetivação contemporâneos.

Em meio a esse cenário, as ferramentas conceituais do feminismo pós-humanista de Haraway podem oferecer alternativas para pensarmos em como alguns padrões de submissão são reproduzidos de forma maquínica. Por exemplo, ao notarmos que a grande maioria das chamadas “atendentes virtuais” (robôs programados para responder a questões de usuários de um sistema) é formada por avatares femininos, mulheres-programação destinadas (como Joi) a servir da maneira mais agradável possível. Assim, o avatar da atendente virtual da empresa de telefonia Vivo é uma mulher chamada “Vivi”, enquanto o da companhia aérea Gol é uma mulher chamada “Gal”. Há ainda exemplos semelhantes em vários ramos de atividade.

3 Ver: Evgeny Morozov, *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*, São Paulo: Ubu, 2018, e Sérgio Amadeu Silveira, Responsabilidade algorítmica, personalidade eletrônica e democracia. *Eptic On-Line* (UFS), v. 22, p. 83-96, 2020.

Assim, num mundo dominado pela informação, será necessário recuperar, em novas bases, o que bell hooks⁴ chamou de “compreender a maneira como a dominação masculina e o sexismo eram expressos no dia a dia”, a fim de conscientizar as mulheres sobre “como éramos vitimizadas, exploradas e, em piores cenários, oprimidas” (2019, p. 25-26). Quando os avatares das mulheres atendentes virtuais começarão a se rebelar contra o sistema que as oprime? Quando começarão a romper os muros das dicotomias do pensamento cartesiano? Face a um sistema, um antissistema. Ou, nas palavras de Rolnik, uma “descolonização do inconsciente”, a busca por uma “vida não cafetinada [...] antídoto para a patologia do regime colonial-capitalístico que torna a vida genérica e nos faz desejar o gozo do poder” (2019, p. 144-145). Uma interseccionalidade entre diferentes categoriais (gênero, mas também raça e classe, entre outros) marcam o feminismo como a possibilidade de uma revolução em marcha. Não a revolução messiânica aguardada por Freysa, mas uma outra, apoiada em novas formas de produção de subjetividade. Formas que atentem às especificidades que compõem cada sujeito-mulher (gênero) sujeito-negra (raça) sujeito-pobre (classe) etc.

As trajetórias das personagens-mulheres no universo *Blade Runner* nos ajudam a perceber como as ideias de Haraway a respeito do corpo híbrido do ciborgue podem se transformar em estratégias para a superação das aqui chamadas dicotomias cartesianas. Nesse sentido, as lutas feministas e seu inerente

4 bell hooks é o pseudônimo de Gloria Jean Watkins — autora, professora, teórica feminista, artista e ativista social estadunidense. Inspirado na bisavó materna da autora, Bell Blair Hooks, o nome é grafado em letras minúsculas e, em respeito à autora, usaremos a mesma grafia, inclusive nas referências bibliográficas.

questionamento sobre os supostos limites de gênero são também importante ferramenta. Seus principais campos de batalha são a informação e as representações culturais. Como disse Gilles DELEUZE a partir da ideia de “literatura menor”:

A literatura é delírio e, a esse título, seu destino se decide entre dois polos de delírio. O delírio é uma doença, a doença por excelência a cada vez que erige uma raça pretensamente pura e dominante. Mas ele é a medida da saúde quando invoca essa raça bastarda oprimida que não para de agitar-se sob as dominações, de resistir a tudo que o esmaga e aprisiona e de, como processo, abrir um sulco para si na literatura. (1977, p. 15)

A “raça bastarda oprimida” citada pelo autor pode também atender por vários outros nomes: mulher, ciborgue, replicante, puta, máquina, androide. É importante, desde já, estarmos atentos aos códigos de linguagem que emanam dessas entidades que operam em constante estado de mutação.

CONCLUSÕES

Praticamente meio século separa a novela de PKD (o primeiro texto do universo *Blade Runner*) ao filme de Denis Villeneuve. Nesse período, também pelo impacto de várias correntes do pensamento feminista, seria impensável que o filme de 2017 apresentasse uma personagem parecida com Iran, a dona de casa submissa que espera seu companheiro retornar após o dia de trabalho. Se não parece assim tão distante, permitimo-nos imaginar que, no contexto do lançamento de *Blade Runner 2049*, uma cena de sedução com a violência vista no filme de 1982 causaria ao menos um acalorado debate. Convém lembrar

que o ano do lançamento do filme de Villeneuve coincidiu com o momento em que o produtor estadunidense Harvey Weinstein foi acusado por uma série de mulheres por assédio e, em alguns casos, estupro ou tentativa de estupro. Era um marco do movimento que ficou conhecido como MeToo.⁵

Refletindo sua época, as personagens mulher em *Blade Runner 2049* são mais múltiplas e multifacetadas que nas obras anteriores. Para além da dona de casa e da *femme fatale*, temos um holograma, uma revolucionária, uma policial, uma vilã de força equivalente à do protagonista, uma inventora de memórias andróides... ainda assim, certas fronteiras permanecem rígidas. O grande muro ainda está lá, imponente, a separar Los Angeles do oceano, mas também a separar humano de máquina, masculino de feminino etc. Algo ainda muito distante da já citada visão de Donna J. Haraway, que imaginou que, além de “construir”, seria necessário “destruir”: “máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais” (2019, p. 202).

E podemos acrescentar, como uma síntese de tudo isso, também alguns muros.

REFERÊNCIAS

A NOIVA de Frankenstein (*Bride of Frankenstein*). Direção: James Whale. EUA: Universal Pictures, 1935. (75 min.).

BLADE RUNNER: O Caçador de Andróides (*Blade Runner*). Direção: Ridley Scott. EUA: Warner Bros. Pictures, 1982. (117 min.).

5 O movimento MeToo começou em 10 de outubro de 2017, quando uma série de reportagens do jornalista Ronan Farrow, publicadas na revista The New Yorker, divulgaram várias acusações, de diferentes mulheres ligadas à indústria do cinema, contra o produtor Harvey Weinstein. Ver: David Remnick, “One Year of MeToo”, The New Yorker, 10 out. 2018, Disponível em: <https://www.newyorker.com/news/news-desk/one-year-of-metoo>. Acesso em: 02 fev. 2021.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. EUA: Sony Pictures, 2017, (164 min.).

BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo*. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

BRESSANE, Ronaldo. Falso é verdadeiro: uma leitura da 'falta que ama' em Philip K. Dick. In: DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?*. Tradução de Ronaldo Bressane. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2017.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Kafka*: por uma literatura menor. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Imago, 1977.

DESPENTES, Virginie. *Teoria King Kong*. Tradução de Marcia Bechara. São Paulo: n-1 Edições, 2016.

DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* Tradução de Ronaldo Bressane. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2017.

FEDERICI, Silvia. *O ponto zero da revolução*: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. São Paulo: Elefante, 2018.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira; Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed.34, 1992.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). *Pensamento feminista*: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, p. 157-212, 2019.

hooks, bell. *O feminismo é para todo mundo*: políticas arrebatadoras. Tradução de Ana Luiza Libânio. 5. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

KAPLAN, E. Ann. *A mulher e o cinema*: os dois lados da câmera. Tradução de Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LAURETIS, Teresa de. Tecnologia de gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). *Pensamento feminista*: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, p. 121-156, 2019.

LYOTARD, Jean François. *A condição pós-moderna*. tradução: Ricardo Corrêa Barbosa. 16. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. Tradução de João Luiz Vieira. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*: antologia. 3. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

RIBEIRO, Djamila. *Quem tem medo do feminismo negro?* São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

ROLNIK, Suely. *Esferas da insurreição: notas para uma vida não cafetinada*. São Paulo: n-1, 2019.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein, ou o Prometeu moderno*. Tradução de Ulysses Bôscolo. São Paulo: Hedra, 2013.

AVARES, Bráulio. *O que é ficção científica?* São Paulo: Brasiliense, 1986.

WOLLSTONECRAFT, Mary. *Reivindicação dos direitos da mulher*. Tradução de Ivania Pocinho Motta. São Paulo: Boitempo, 2016.

04

**CONTOS DO LOOP E A RESISTÊNCIA À
DISTOPIA CONTEMPORÂNEA**

Pedro Sasse

Julliana Bomfim

Recebido em 21 nov 2020. Pedro Sasse*Aprovado em 18 abr 2021.* Doutor em Estudos de Literatura (UFF, 2019).
Pesquisador nos seguintes grupos de pesquisa (CNPQ):
“Estudos do Gótico”, “Interferências: Literatura e
Ciência” e “Escritos Suspeitos”.
<https://orcid.org/0000-0001-7441-7122>

Julliana Bomfim

Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação (2017) pelo
Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia
e Educação (PPCTE) do Centro Federal de Educação
Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ).
<https://orcid.org/0000-0003-0325-4279>

Resumo: Produções recentes como as séries *Black Mirror* (Netflix), *Eletric Dreams* (Amazon Prime) e *Years and Years* (BBC One) vem alimentando o imaginário contemporâneo com visões distópicas da sociedade, nas quais ganham relevo discussões sobre a alienação, reificação, controle e vigilância potencializados pela tecnologia. Na contramão dessa forte tendência da ficção científica contemporânea, surge *Contos do Loop*, taxada pela mídia de anti-*Black Mirror* por sua abordagem humanizada, sensível e, em última instância, otimista da relação

entre o homem e a tecnologia. Outro aspecto importante que opõe essa série de seus pares é a escolha da época em que se passa a narrativa: não no futuro, mas no passado, sendo, assim, um representante contemporâneo da vertente da ficção científica conhecida como retrofuturismo. Através de uma análise tanto da série quanto do livro que lhe serve de inspiração, *Ur Varselklotet*, de Simon Stålenhag, pretendemos mostrar como o retrofuturismo surge do mesmo contexto de crise que alimenta o imaginário distópico, projetando num passado nostálgico – mais crítico – visões de futuro que não mais encontram paridade com as expectativas contemporâneas.

Palavras-chave: Distopia. Retrofuturismo. Ficção científica. Nostalgia. Esperança.

Abstract: Recent series productions like *Black Mirror* (Netflix), *Electric Dreams* (Amazon Prime) and *Years and Years* (BBC One) have been nurturing our contemporary collective imagination with distopic visions of society, in which discussions on alienation, reification, control and vigilance have been gaining attention due to its increasing technological optimization. *Tales from the Loop* premieres opposing contemporary science fiction's mainstream tendency. The media tagged it as an anti-*Black Mirror* narrative because of its humane, sensitive and even optimistic approach on the relationship between mankind and technology. The choice to set the narrative in the past is another important aspect that distinguishes this series from its futuristic counterparts, which makes it a contemporary representative of sci-fi branch retrofuturism. Through an analysis of the series and the book that inspired it – *Ur Varselklotet*, by Simon Stålenhag – we intend to show how retrofuturism comes from the same crisis context that can, at the same time, feed this distopic imagination and project, in a nostalgic

past, visions of future that no longer find parity in contemporary expectations.

Keywords: Dystopia. Retrofuturism. Science fiction. Nostalgia. Hope.

Em meados de 2020, uma suposta propaganda da sexta temporada de *Black Mirror* viraliza: em uma parada de ônibus, um espelho escuro e manchado reflete os transeuntes; acima dele vemos os dizeres “6th Season. Live now, everywhere”. Se a própria concepção da série já envolvia a ideia de uma mímesis sombria da realidade, a imagem simbolizou sua concretização no imaginário. Longe de ser uma real propaganda da série, ainda sem previsão para uma nova temporada, a imagem era parte do exercício de um curso de criatividade na Espanha e seu alcance mundial, a partir de uma única foto modificada digitalmente, é a prova da ampla identificação do público contemporâneo com esse reflexo.

Um pouco antes, já víamos se popularizar na internet frases como “Isso é muito *Black Mirror*”, que chegou a nomear, no Brasil, um dossiê da revista *Superinteressante* sobre a proximidade do mundo apresentado na série e o nosso. Os dizeres são utilizados quando se testemunha determinado evento real que se reveste de ares distópicos, borrando as fronteiras entre a realidade e a sátira sombria. Reconhecimento facial, algoritmos manipuladores de desejos, inteligências artificiais, extremismo político magnificado pelas redes sociais, linchamentos virtuais, policiamento constante e extremado do politicamente correto, não faltam temas sobre os quais poderíamos dizer “Isso é muito *Black Mirror*”.

Em 2018, o escritor Daniel Olivas, escreveu para o *The New York Time* uma coluna intitulada “The Dystopia is here”, em que

confessa certo fracasso em sua tentativa de construir uma distopia como advertência ao presente, função que normalmente se atribui ao gênero:

Eu queria que minha história servisse como um conto de advertência sobre o que nosso país poderia se tornar caso as políticas migratórias do Sr. Trump fossem totalmente concretizadas. Mas agora é a nossa realidade: filhos e filhas estão sendo arrancados dos braços de seus pais – em alguns casos literalmente – e centros de detenção estão ficando cheios de crianças apavoradas. Em comunidades migrantes, o medo é palpável, com pais se perguntando se eles deveriam arriscar levar seus filhos à escola ou ir trabalhar ou denunciar um crime, temendo se tornarem vulneráveis a uma batida dos agentes da imigração. (OLIVAS, 2018, tradução nossa)

Black Mirror, no entanto, não foi o único a inspirar esse tipo de paralelo no público. Em 2017 a emissora Hulu produziu uma série baseada no romance homônimo de Margaret Atwood, *O Conto da Aia*, mostrando que, mesmo três décadas depois de sua publicação, a ameaça de ascensão de poderes extremistas religiosos e o controle do corpo feminino ainda – ou novamente – são temas importantes para pensar o presente. No mesmo ano, os contos de Phillip K. Dick também ganham adaptação no distópico *Electric Dreams*, associado não raramente a *Black Mirror* em sua proposta. Vale ainda lembrar como, em 2019, outra série foi anunciada como um derivado do fenômeno *Black Mirror*, a britânica *Years and Years*, da BBC.

A transformação de *Black Mirror* em uma espécie de categoria midiática, de eixo comparativo tanto para a ficção quanto para

a realidade, é um forte sintoma de que, por um lado, a visão que veicula – sobretudo a visão de ciência –, hoje, se tornou não apenas uma possibilidade, mas parte consistente de nosso *zeitgeist*. Se o século XIX foi marcado por uma predominante visão idealizada da ciência – ainda que textos prototípicos da ficção científica e do gótico problematizassem tal visão – e o século XX tenha inaugurado uma virada distópica nessa visão – sobretudo após a segunda guerra mundial –, o século XXI parece sinalizar a concretização dos pesadelos das gerações passadas: instrumentalizado pelos piores lados do capitalismo, alimentando a reascensão do fascismo e acelerando a degradação ambiental a níveis irreversíveis. Dessa forma, é difícil enxergar nessa ciência um espelho que não seja sombrio.

Nesse sentido, é curioso o recente fenômeno apresentado pela mídia – mantendo sua tendência comparativa – como o “anti-*Black Mirror*”: a série *Contos do Loop*, produzida e disponibilizada pela Amazon Prime, baseada nas intrigantes pinturas de ficção científica do artista sueco Simon Stålenhag. Situada em um passado retrofuturista, a série explora delicados temas da natureza humana através das óticas heterogêneas de seus diversos personagens, que habitam a cidade ficcional de Mercer no interior de uma Ohio futurista dos anos oitenta.

O título antagônico à série distópica da Netflix não se deve, no entanto, à construção de uma utopia tecnológica. *Contos do Loop* mostra a ciência como passível de falhas e acidentes, vulnerável à eventual *hybris* dos seus cientistas e suas consequências. Muitas das histórias inclusive, com uma mudança de abordagem, poderiam figurar entre as angustiantes histórias de *Black Mirror*,

com episódios sobre aprisionamento de corpos em máquinas ou a ameaça representada por um robô nas mãos erradas. O que a opõe, assim, à sua contraparte reside menos na existência de dada tecnologia do que em sua relação com o elemento humano da série.

Enquanto *Black Mirror* e seus similares trazem como elementos centrais de suas reflexões o poder reificador da tecnologia e sua capacidade de alienar e manipular as massas em uma sociedade carente de valores como empatia, ética e sensibilidade, *Contos do Loop* aposta que *a despeito* dos terrores que podem acompanhar o surgimento das novas tecnologias, o lado humano pode prevalecer. Ódio, desespero e desilusão abrem, dessa forma, espaço para uma recuperação de valores como amadurecimento, compaixão, luto, amizade e amor.

Se, como Olivas concluiu, de fato, a distopia já está entre nós, e o gênero perdeu muito de seu poder admonitório para se tornar um reforço desiludido da decadência da sociedade contemporânea, *Contos do Loop* representa uma tentativa complexa de resgate de uma visão de ciência e sociedade muito avessa às tendências pós-modernas. Buscamos, assim, para analisar a peculiar posição dessa série da Amazon Prime¹, abordá-la através de uma ótica multidisciplinar: por um lado, entendendo a obra dentro da tradição do retrofuturismo e analisando como esse impulso nostálgico se associa à crise que alimenta o imaginário distópico, funcionando como resistência ao pessimismo absoluto; por outro, seguindo a perspectiva da História e Filosofia da Ciência, refletindo sobre as condições históricas de surgimento do gênero e como

1 Vale ressaltar a ironia de uma série que representa valores tão distintos daqueles simbolizados pela empresa que a produziu, cujo dono se aproxima hoje de ser o primeiro trilionário do mundo até o final da década.

a visão da ciência pela sociedade tem um grande peso tanto no fortalecimento dessas visões negativas de futuro – ganhando força com o *cyberpunk* nos anos 70-80 – quanto na recuperação idealizada de uma perspectiva anterior – plasmada na primeira onda do retrofuturismo na mesma época.

Em um momento em que a ascensão de regimes de inclinação fascista atacam a comunidade científica, mas, ao mesmo tempo, instrumentalizam a tecnologia para a vigilância, controle e exploração da sociedade, *Contos do Loop* surge como um pequeno, mas importante impulso de valorização de uma ciência para além do puro utilitarismo, em que o fator humano assume um papel central e, assim, tenta recuperar um ideal de futuro que nossas previsões mais céticas são incapazes de vislumbrar a partir da contemporaneidade.

DE MÄLARÖARNA A MERCER

Em 2014, o artista visual sueco Simon Stålenhag produz uma série de pinturas que reúne sob o título de *Ur Varselklotet*, traduzido ao inglês como *Tales from the Loop*, publicado no ano seguinte em um livro narrativo de mesmo nome. A obra retrata através de pinturas e textos breves, uma história alternativa em que a Suécia abrigou o maior acelerador de partículas do mundo em uma instalação governamental de pesquisa experimental – o Loop – da qual vemos os ecos nas construções ultratecnológicas que se integram às bucólicas paisagens do interior escandinavo.

No entanto, longe de retratar grandes aventuras ou mistérios, ou de aprofundar as reflexões técnico-filosóficas que poderiam surgir dos experimentos de física de altas energias, o mundo

apresentado por Stålenhag surpreende pelo curioso recorte escolhido. Primeiro, a opção de situar sua obra no passado – *Ur Varselklotet* se passa nos anos 90 –, fato não só mencionado nos textos que complementam os quadros, como capturado através de indícios visuais como os carros e roupas da época. Além disso, opta por uma perspectiva que, na verdade, evita o aprofundamento no mundo tecnológico, priorizando a ótica humana e não especializada, em que os cidadãos da pequena cidade de Mäläröarna, local que abriga as instalações do Loop, aparecem em primeiro plano, enquanto a tecnologia surge ora como mais um elemento integrado às paisagens naturais – geralmente através do signo da ruína – ora delineada no horizonte distante, além das preocupações mundanas.

Figura 1. Crianças e torres de refrigeração ao fundo



Fonte: Simon Stålenhag, 2014. Imagem sem título de *Ur varselklotet* (Contos do Loop). Disponível em: <https://www.simonstalenhag.se/tftl.html>. Acesso em: 20 set. 2020.

Ainda que vejamos diferentes retratos do cotidiano de Mälaröarna, há uma clara inclinação à ótica infantil, marcada na frequente representação de crianças em primeiro plano, geralmente em atitudes descontraídas, brincando entre os resquícios do maquinário enferrujado ou olhando com curiosidade ingênua os resultados peculiares das pesquisas experimentais do Loop. Essa ótica, misturada ao recorte temporal situado no passado cria, em *Ur Varselklotet*, um efeito nostálgico de retorno a uma infância idealizada, em que a ciência é uma força desconhecida e quase mágica, isolada das problemáticas relações políticas que a acompanham. Tal inclinação é expressa pelo próprio autor em sua admiração pelo olhar infantil sobre o mundo, em entrevista ao jornal *The Guardian*:

“Eu não me sinto um adulto”, ele diz depois. “Eu gosto das crianças porque eu não acho que elas conheçam segredos. Elas estão suficientemente alheias. É importante que adultos existam, para que crianças possam continuar alheias, mas eu sempre me senti mais simpático pelos jovens porque eles um olhar fresco. (CAIN, 2020, tradução nossa)

Ainda que as imagens façam o trabalho central nessa obra, Stålenhag intercala os intrigantes quadros com textos breves nos quais tece o contexto do mundo que constrói:

O Loop estava nas profundezas subterrâneas. Era um enorme acelerador de partículas e centro de pesquisa em física experimental [...]. A presença era sentida por todas as partes de Mälaröarna. Nossos parentes trabalhavam lá. Veículos de serviço da Riksenergi patrulhavam a terra e os céus. Estranhas máquinas vagavam nas florestas, clareiras e prados. Quaisquer que fossem as forças

que reinavam naquelas profundezas, elas enviavam suas vibrações pela rocha-mãe, pelos tijolos sílico-calcários e pelas fachadas da Eternit e por nossas salas de estar.

A paisagem estava cheia de máquinas e sucata relacionadas de uma maneira ou outra com o centro de pesquisa. Sempre presente no horizonte, as torres de refrigeração do reator de Bona, com suas luzes de visibilidade verdes. Se você colocasse a orelha no chão, poderia ouvir o coração pulsante do Loop: o ronronar do Gravitron, a peça central da engenharia mágica que era o foco dos experimentos do Loop. As instalações eram as maiores do seu tipo no mundo, e se dizia que suas forças poderiam dobrar o espaço-tempo. (STÅLENHAG, 2015, p. 3, tradução nossa)

É importante destacar a voz narrativa que perpassa a maioria dos textos: uma voz marcada pelo ato de rememoração, com tom algo nostálgico, alheio às especificidades mais técnicas do Loop e seus experimentos. É uma voz que naturaliza a tecnologia, dando-lhe um “coração pulsante” e a fazendo “ronronar”. Ainda que, eventualmente, a narrativa seja intercalados com outros gêneros textuais, como propagandas e instruções de uso das máquinas, predominam nela os curtos relatos ou reflexões que apresentam o contato quase fantástico com um mundo ao mesmo tempo familiar, por sua integração orgânica à paisagem, e desconhecido, por suas capacidades além da compreensão daqueles que com ela interagem.

Essa voz narrativa acentua profundamente a importância da memória na obra, já que se trata de um cenário que, apesar de futurista, se situa no passado. Texto e imagem se suplementam na construção de uma visão nostálgica, carregada de sentimentos do universo infantil: leveza, liberdade, curiosidade, descoberta.

A relação desse passado futurista se torna ainda mais complexa quando levamos em consideração a curiosa presença da ruína e da sucata como elementos chave nos quadros. Tais elementos se afastam de sentidos que são atribuídos a elas com mais frequência, como decadência, abandono e morte. Estando o Loop em pleno funcionamento, essa inserção se dá como um signo não de degeneração, mas de fundação de um passado mítico-tecnológico. Para o olhar infantil, sobretudo, a presença das máquinas e estruturas enferrujadas reforça a ideia de que *sempre* houve tais tecnologias ali. Cobertas de musgo, servindo de abrigos para animais ou se confundindo com a silhueta das árvores na floresta, essa tecnologia não é uma inovação invasiva, alterando drasticamente a vida dos moradores de Mäläröarna, mas parte indissociável de sua vida e de sua história.

É curiosíssimo notar, no entanto, a discrepância entre a produção de Stålenhag e uma recepção despreparada para lidar com uma visão não distópica de ciência, tendo em vista a popularidade de uma perspectiva pautada por um paradigma *Black Mirror* de uso da tecnologia. Não há praticamente nada nas pinturas do artista sueco que inspirem ameaça, desintegração social, controle, opressão, vigilância, medo ou supremacia. Stålenhag nos expõe um mundo em que a tecnologia aparece alienada no tempo – ruínas, sucatas –, no espaço – as torres e máquinas trabalhando distantes, quase no horizonte – ou integrada de forma rotineira no dia a dia de uma cidade do interior: tratores antigravitacionais solitários ao sol fazendo a colheita; ou robôs que se comportam como curiosos e inofensivos animais silvestres. Ainda assim, antes de escrever a parte textual do livro,

quando havia apenas publicado as pinturas, percebia uma forte discrepância entre o mundo que havia imaginado ao produzi-las e aquele imagino pelos fãs a partir de seu trabalho:

Stålenhag escreveu seu mais famoso livro, *Tales from the Loop*, porque fãs estavam mandando histórias para ele baseadas em suas pinturas. Ele estava chocado. “Eu estava tipo ‘Isso não serve. Vocês precisam saber exatamente como eu o concebi’. Eles estavam muito longe, muito distópicos, ele diz. “A diferença entre distopia e futurismo, para mim, é que, no meu mundo, há chocolate quente esperando por você em casa”. (CAIN, 2020, tradução nossa)

Longe de pensar que a intenção de Stålenhag deveria pautar a leitura que se faz de sua obra, acreditamos que a discrepância entre essas visões reforça a dificuldade em se fugir de uma visão distópica da ciência mesmo diante de uma obra arquitetada para ser seu oposto. Ainda que o *The Guardian* dê voz ao autor para que declare seu afastamento do gênero, o próprio jornal não colabora para uma visão diferente: a obra do artista sueco já figurava em uma lista das dez melhores distopias publicada pelo jornal em sua coluna de cultura anos antes (LODGE, 2014); e a própria entrevista em que Stålenhag faz essa declaração é intitulada “Distopia com chocolate quente”.

Antes de a fama de *Ur Varselklotet* alcançar os escritórios da Amazon, um projeto menor ajudou a consolidar sua popularidade: uma campanha de financiamento coletivo para a produção de um livro de RPG baseado na obra de Stålenhag. Recebendo mais de cinco mil apoios, a campanha foi um absoluto sucesso, e ajudou a sinalizar o desejo de aprofundamento do público no mundo do

Loop. Nesse RPG, os jogadores assumiam o papel de adolescentes se unindo para desvendar mistérios sobre o centro de pesquisas, aventurando-se entre máquinas e estranhas criaturas. Tal enredo se alinha, talvez, menos com o mundo pintado pelo artista do que com outro importante exemplar da onda de nostalgia dos últimos anos: a série da Netflix *Stranger Things*, em que um grupo de pré-adolescentes – jogadores de RPG, diga-se de passagem – se unem para desvendar os misteriosos ataques que ocorrem em uma pequena cidade do anterior devido a experiências feitas em uma instalação de pesquisa científica experimental.

Tendo em vista o sucesso das campanhas anteriores relacionadas à obra, a Amazon Prime faz um grande investimento em *Contos do Loop*, que é lançado em 2020 contando com grande elenco, cenários primorosos e efeitos especiais impecáveis. Com oito episódios, a série tenta se aproximar do formato fragmentário de *Ur Varselklotet* ao optar por um enredo de histórias independentes situadas nos arredores das instalações do Loop. Ainda que o próprio livro mencione uma instalação do Loop americana, situada no cenário árido de Nevada, a produção decide traduzir o frio bucólico de Mäläröarna na cidade de Mercer, em Ohio, mantendo, assim, a correspondência das paisagens brancas vistas na ambientação escandinava.

Talvez para se afastar da abordagem popularizada pela Netflix em *Stranger Things* – situada em época semelhante –, a série decide variar as perspectivas da obra, mantendo, ainda alguns episódios centrados na visão infantil, mas transferindo, em outros, o foco não só para personagens adultos, mas trabalhadores do próprio Loop, em sua maioria. Com isso, parte do encanto alcançado pela

voz narrativa de *Ur Varselklotet* dá lugar, muitas vezes, a reflexões e preocupações que, no livro, aparecem apenas quando filtradas pela ingenuidade infantil – e que geralmente a inclinam para uma visão menos idealizada daquele passado, apresentando problemas financeiros, morte, depressão, adultério e problemas conjugais.

Devido a esse mesmo olhar adulto, unido a uma natural necessidade de maior aprofundamento narrativo em uma adaptação que passa de fragmentos textuais a episódios de uma hora de duração, esvazia-se também, em parte, algo do encanto quase místico que inspiram as tecnologias do Loop na obra de Stålenhag. Já no primeiro episódio temos acesso a algo que jamais é mostrado no livro: o interior das instalações, incluído o próprio coração do Loop. Além disso, há, na série, uma maior exposição dos experimentos e suas consequências. Enquanto no livro, a maior parte dos fenômenos que envolvem tempo e espaço são apenas rumores que chegam aos ouvidos infantis do narrador, quase como mitos, na série vemos concretamente viagens temporais, trocas de corpo, mudanças de dimensão etc.

Um bom exemplo dessa mudança de foco pode ser visto entre o fragmento do livro “Jens e Håkan trocam de corpos” e o episódio da série “Transposição”, cuja premissa é a mesma: dois garotos encontram uma máquina abandonada que os faz trocar de corpos.

No texto de *Ur Varselklotet*, a história, como a maioria das que tematizam os fenômenos envolvendo o espaço-tempo, é apresentada indiretamente, através de um relato dos próprios gêmeos Jens e Håkan. A escolha de Stålenhag de que a troca de corpos seja feita – e contada – por crianças gêmeas já aponta a

importância da incerteza para a história: naturalmente duplos de si, a troca se esvazia de qualquer tipo de comprovação e, ainda que seja tomada como verdade, de qualquer consequência. Os corpos permanecem trocados, a mãe nunca percebe e tudo não passa de “uma história muito engraçada” (STÅLENHAG, 2015, p. 72).

Já no episódio de *Contos do Loop*, a história se afastará bastante da atmosfera descontraída do fragmento. Nele, Jacob, um introspectivo filho de pesquisadores do Loop, e seu carismático e extrovertido amigo Danny trocam de corpos. A princípio amedrontado com o fato, Jacob é convencido por Danny a manter a troca por uma noite. Jacob acaba, assim, aproveitando-se do interesse feminino despertado pelo novo corpo atlético enquanto Danny, que vem de uma família pobre, experimenta os prazeres de uma vida mais confortável. A graça da troca termina quando Danny, no corpo de Jacob se aproxima da garota de quem o introvertido menino gostava. Jacob se sente traído pelo amigo e deseja voltar ao próprio corpo, mas Danny acaba decidindo não devolver o corpo para poder gozar permanentemente das facilidades de ser filho de um pesquisador do Loop e não de um mecânico, como era o seu caso. Jacob, desesperado, tenta fazer a troca sem o amigo por perto, e, assim, acaba acidentalmente trocando de corpo com uma das máquinas do local. A consciência fica presa ao corpo metálico e inexpressivo de um robô não humanoide, enquanto o corpo de Danny, sem consciência que o habite, entra em coma.

A história, uma das mais sombrias da série, parece compartilhar da mesma tendência antes mencionada de tentar aproximar as histórias de uma abordagem mais distópica, completamente

destoante com a ideia do “chocolate quente esperando por você em casa” (CAIN, 2020. Tradução nossa) advogada por Stålenhag. Longe de ser apenas um caso engraçado de meninos conversando na escola, “Transposição” mostra uma história de traição e roubo de identidade que terminará em uma dupla tragédia: por um lado, Jacob ficará preso até sua morte em um corpo robótico primitivo, não tendo sequer capacidade de comunicação clara com o mundo exterior; e, por outro, a família de Danny, que sofrerá mantendo um filho em estado vegetativo enquanto o verdadeiro Danny usurpa o lugar de Jacob no mundo.

Apesar de uma mudança significativa em aspectos importantes para o projeto que *Ur Varselklotet* representa, a série consegue, em última instância, se aproximar do ponto crucial da criação de Stålenhag: o valor humano em primeiro plano. E talvez seja justamente esse ponto que fortaleça uma visão de *Contos do Loop* como uma espécie de anti-*Black Mirror*.

Na série da Netflix e em suas similares são recorrentes os temas relativos ao transumanismo – integração indissociável entre homem e máquina, orgânico e artificial – e a reificação do homem pela tecnologia, em que o jogo criador-criatura se inverte e a máquina controla seu usuário, algo não muito distante do que hoje o sistema de engajamento das redes sociais é capaz de fazer com uma grande parcela da população. Como exemplo desse transumanismo que representa a ansiedade – uma relação complexa de medo e desejo – de perda dos limites do humano podemos mencionar os muitos episódios centrados na tecnologia dos *cookies* em *Black Mirror*, uploads da mente humana para realidades virtuais ou aparelhos eletrônicos. É curioso perceber,

aqui, uma característica que a separa do que foi a primeira onda dessa ansiedade transumana na literatura: o *cyberpunk* dos anos 80 – e sua sobrevivência até os dias de hoje. Nele, a integração homem-máquina ainda se dá de uma forma mais visível, palpável, através de implantes cibernéticos integrados ao corpo humano – como vemos, por exemplo, no fundamental *Neuromancer* (1984), de William Gibson² – e a recorrente presença dos andróides. Em *Black Mirror*, essa integração acompanha as tendências atuais de maior foco nos processos digitais, em uma espacialidade outra, logo outra corporalidade também.

Já a reificação do homem pela tecnologia é vista de forma clara no segundo episódio da série, “quinze milhões de méritos”, uma distopia em que todos precisam passar o dia pedalando no que parece ser um gerador de energia em troca de créditos para consumir mídias digitais. É também o tema de “Nosedive”, em que a sociedade é pautada pelas redes sociais e a avaliação que os outros usuários fazem de cada um nela; ou ainda de “Smithereens”, um episódio que dispensa as projeções de alta tecnologia e mergulha diretamente no problema dos sistemas de engajamento das redes sociais contemporâneas, reforçando, como visto na famosa montagem dos espanhóis, a ideia de paridade entre *Black Mirror* e a realidade.

Nessas histórias, perda de controle, de limites e de identidade são temas cruciais para marcar o caráter terrivelmente indissociável não tanto da tecnologia e do nosso corpo, como a visão dos anos 80 nos transmitia, mas enraizada profundamente na nossa

2 Por mais que *Neuromancer* apresente a Matrix como prenúncio desse espaço virtual que se consolidará posteriormente, não deixa de lado a representação do corpo ciborgue.

sociedade, política e economia, na nossa vivência e na nossa própria consciência. É disso que se afasta o mundo de Stålenhag e sua adaptação, tentando recuperar, em um passado idealizado um mundo em que o ser humano ainda prevalece.

Isso não é feito, claro, através de um ludismo que renega a ciência e a tecnologia, mas de forma complexa, mostrando um mundo em que o valor humano persiste mesmo rodeado pelas máquinas. No livro, vemos como os aspectos futuristas são, paradoxalmente, formas de retornar ao passado, não através do controle espaço-temporal, apenas sugerido vagamente ao longo do livro³, mas através da memória. Dessa forma, se carregam de afetos, permitindo que o leitor experimente em vez de uma reificação do homem pela máquina, uma humanização da máquina pelo olhar subjetivo memorialista.

A série, que dispensa esse foco na memória, encontra outros caminhos para trazer o lado humano para o primeiro plano, sendo, talvez, o principal deles a importância dos laços afetivos. Vemos isso desde o primeiro episódio, “Loop”, em que uma menina acidentalmente viaja para o futuro e acaba ficando amiga do filho que teria décadas mais tarde. No clímax da história, Loretta, a menina, encontra com sua versão mais velha e ambas conversam sobre a vida: a mãe da Loretta criança havia desaparecido pouco antes e a mais velha a consola e ajuda na compreensão do abandono, mostrando que, apesar de tudo, a pequena conseguiria formar uma boa família para aplacar o trauma da solidão. Por outro lado, ao ver a pequena Loretta na

3 Com exceção talvez da presença de alguns elementos pré-históricos integrados ao ambiente, como eventuais dinossauros. Tal parte destoa um pouco da abordagem mais sutil que impera no livro, tanto que a série opta por excluí-la da adaptação.

condição que ela mesma experimentara em sua infância, a adulta, que andava negligenciando atenção aos filhos para dedicar-se ao trabalho, relembra da importância de sua própria família e se aproxima novamente deles.

Essa estrutura será a chave para todos os episódios que seguem “Loop”, em que veremos como os diferentes cidadãos de Mercer são afetados pela presença das máquinas e ruínas apenas para delas conseguir extrair uma lição humana sobre laços: o amadurecimento emocional de uma adolescente em “Êxtase”; a importância da família na superação do luto em “Ecoesfera”; e mesmo a capacidade de se criar laços com as máquinas humanizadas, como em “Inimigos”.

De fato, um dos episódios mais emotivos da série é justamente aquele em que o aspecto tecnológico tem menos impacto. Em “Ecoesfera”, episódio centrado em Russ, personagem interpretado por Jonathan Price, o diretor do Loop e sogro da Loretta do primeiro episódio, está diagnosticado com uma doença terminal. Um golpe para toda a família, a notícia é especialmente mal recebida pelo jovem Cole, filho de Loretta, que era muito apegado ao avô. O episódio se desenvolve, assim, como uma jornada de processo do vindouro luto, enquanto Russ passa os momentos finais de sua vida ao lado do neto. A ecoesfera que dá nome ao episódio serve mais de metáfora que de concreta força motriz para o enredo, se diferenciando dos demais pela quase ausência do elemento caracterizador da ficção científica.

O episódio é livremente inspirada no fragmento “A ecoesfera” do livro, em que o narrador e dois amigos exploram as ruínas

tecnológicas perdidas entre a floresta por pura brincadeira. No texto de Stålenhag, o único eco suscitado pela ecoesfera é aquele de seu próprio passado:

A ecoesfera jazia ali na pedreira. Um leve som zumbia dentro da esfera quando o vento ressoava entre as paredes de aço. Kalle e Olof imediatamente correram para dentro e começaram a gritar para testar o eco. Um par de gaviões nervosos circundavam do alto a esfera. Eu permaneci do lado de fora, lembrando daquele primeiro dia com meu avô. Relembrando agora, eu percebo que talvez essa seja minha primeira memória de sentir nostalgia. Estranho; um dia de verão e três meninos de nove anos, um dos quais parou no meio da brincadeira por causa de uma memória de infância. (STÅLENHAG, 2015, p. 20, tradução nossa)

O jogo criado pelo autor é um eco de memórias. O narrador rememora uma cena de infância e se surpreende, no meio dessa memória, que seu eu passado ali também fazia o mesmo ato, talvez por primeira vez, em um *mise en abyme* nostálgico. Vemos, nesse fragmento, a centralidade não só do papel da memória na obra, mas da nostalgia, que será responsável por emprestar a esse ato mnemônico os tons que coloreem aquele passado de um idílio quase utópico.

A série, a fim de não fugir completamente do elemento tecnológico do qual o livro parece não se importar em distanciar-se, dá a ecoesfera uma função mais palpável: aqueles que gritam nela conseguem, ao contar o número de ecos em seu interior, saber quantas décadas viverão ainda. Tal fato, no entanto, é não mais que um reforço às relações entre infância e velhice em que o episódio

se centra, podendo, inclusive, ser interpretado como apenas uma anedota de Russ para maravilhar o seu neto.

Vemos, nesses pontos em que a série se permite quase uma completa desconexão de um elemento central para o gênero em que se insere, como se constrói um esforço de centralidade no aspecto humano que permeia todo o livro. Em última instância, se pode dizer que ambos são sobre transições: amadurecimentos, superações, envelhecimento, morte, mas também vida. E esse aspecto é bem captado, de forma bem diferente, tanto pelo fim da série quanto pelo fim do livro.

A série se encerra com o episódio “Casa”. Nele, Cole é agora o protagonista. A centralidade do personagem na série – um dos que aparece em mais episódios –, a idade, comportamento e paridade com certos fragmentos do livro nos permitem inferir que o menino é adaptado a partir do próprio protagonista de *Ur Varselklotet*, o eu do passado lembrado pelo narrador. O episódio reforça a solidão de Cole, cujo irmão – na verdade Danny no corpo de seu irmão – havia ido morar sozinho, o avô havia morrido e a mãe tivera que resolver problemas na capital, deixando o menino com um grande senso de desamparo. Cole, ao visitar o irmão, o descobre tomado pela culpa, e Danny lhe revela a verdade. O menino encontra, então, seu verdadeiro irmão-máquina na floresta e juntos partem para tentar alcançar a mãe na cidade. No caminho encontram um robô hostil – talvez o único de *Contos do Loop* – e Cole é protegido por Jacob-robô, que acaba se avariando e, por fim, morre na floresta. O menino prossegue após fazer um memorial ao irmão e, sem sucesso em seu percurso, retorna a casa apenas para descobrir, ao encontrar uma Loretta

envelhecida, que, por acidente, cruzara uma bolha temporal e ficara desaparecido por muitos anos. O episódio termina com uma rápida prolepse mostrando o resto da vida de Cole até a vida adulta, encerrando o episódio com as emblemáticas torres de resfriamento já presentes no livro.

O episódio tenta, dessa forma, capturar a tensão entre o mundo do narrador personagem adulto e o olhar infantil que pauta o episódio. É naquele passado que estão condensadas as suas memórias mais intensas, logo, um tempo marcado por maior duração afetiva. Após isso, sua vida adulta chega em um piscar de olhos e é apenas retornando a esse passado que pode sentir que realmente viveu.

Esse mesmo olhar confuso e angustiado de um menino diante de um mundo que já não é mais aquele de sua infância é justamente a força motriz de *Ur Varselklotet*. O livro, que não aposta nesse uso mais explícito das tecnologias mirabolantes, termina de forma mais sóbria, indicando apenas como, determinado dia, a infância passou, e, com ela, passou aquele mundo que o rodeava:

O Loop foi finalmente desativado no dia 5 de novembro de 1994. Nessa época, todos já tínhamos acne. A sociedade estava mudando; era óbvio para todos. Os carros amarelos do Loop desapareceram das estradas. As empresas estatais se tornaram privadas e mudaram de nome. Nós não sentimos essas mudanças quando elas ocorreram; estávamos muito ocupados com nossa pele oleosa e voz engrossando.

As brincadeiras foram sendo, peça a peça, substituídas por computadores. Pouco depois passávamos todo nosso tempo livre na frente de um computador. [...]

Nós andávamos em grandes filas pelas noites de inverno, e você poderia ver pequenos pontos de luz acendendo e apagando na escuridão – cigarros fumados por adolescentes que se reuniam ao redor de suas memórias em ruínas, como em um réquiem. Fizemos das noites nossos dias, de olhos semicerrados, nos voltamos ao horizonte e vimos. Bem lá no fundo, o dia amanhecia. (STÅLENHAG, 2015, p. 125, tradução nossa)

A passagem de tempo e as mudanças trazidas com ela são o foco desse fim. Ressaltamos ainda três elementos que serão cruciais para compreender o fenômeno de *Contos do Loop* e *Ur Varselklotet* e sua tensão com o imaginário distópico, um no plano social, um no plano tecnológico e um no plano subjetivo.

Seguindo uma estrutura recorrente ao longo do livro, o fragmento começa com um olhar mais panorâmico, social, do fenômeno. Em muitos dos outros textos, o primeiro parágrafo era dedicado à contextualização de datas de chegada de alguma empresa ou tecnologia, ou quando deixaram de existir. Nesse momento final, vemos, assim, a transição de uma visão da ciência como um patrimônio estatal para o mundo das grandes corporações tecnológicas – que imperarão nos mundos distópicos pós-modernos.

Depois, focando-nos na interação entre sujeito e tecnologia, vemos uma transição do mundo analógico para o mundo digital, em que as brincadeiras na rua são substituídas por computadores e todos passam o dia olhando telas brilhantes. Um dos fascínios de *Ur Varselklotet* é justamente com as máquinas em sua materialidade, em sua plasticidade, remetendo a um mundo em que elas é que se inseriam em nosso espaço e não

nós que migrávamos para o ambiente virtual regido por elas – novamente, ponto que caracterizará séries como *Black Mirror*.

Por último, uma transição de uma perspectiva infantil sobre o mundo a uma amadurecida, crítica, que não mais é capaz de um olhar ingênuo, curioso, quase místico para aquele mundo científico-tecnológico. Esse olhar é fundamental para construir um espaço idealizado, completamente alheio a aspectos que – como veremos mais adiante – fizeram dos anos 80 e do começo dos 90 uma época de consolidação dessas mesmas angústias tecnológicas contemporâneas das quais *Ur Varselklotet* e *Contos do Loop* tentam se afastar. Tanto é assim, que o cyberpunk surge nessa época, no mesmo momento em que o retrofuturismo tentava projetar na era de ouro da ficção científica dos anos 30 e 40 os ideais que hoje deslocamos para os anos 80 e 90.

E se hoje temos *Black Mirror*, outro importante espelho sombrio refletia os anseios daquela época, *Mirrorshades* (1986), organizado por Bruce Sterling, um dos pontos inaugurais do *cyberpunk*, que nos servirá de ponto de partida para entender como o retrofuturismo reage à distopia como potência de esperança e renovação.

OLHAR O PASSADO PARA ENXERGAR O FUTURO

A introdução a *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* recupera um popular twitter enviado pelo escritor e *game designer* Kyle Marquis em 2013 que sintetiza bem certo sentimento que prevalece na contemporaneidade:

“A não ser que você tenha mais de 60, você não recebeu promessas de carros voadores. Você recebeu promessas de uma opressiva distopia

cyberpunk. Aqui está”. No âmago da afirmação de Marquis está a conclusão de que a realidade de hoje não é ficção científica no sentido da Era de Ouro dos anos de 1940 e 1950, mas tal como é representada pelo *cyberpunk*, aquela vastamente popular forma de ficção científica dos anos 80 que continua a dialogar com nosso momento atual. (MCFARLANE *et al*, 2020, p. 1, tradução nossa)

Essa mudança na perspectiva de futuro que se consolida com o movimento *cyberpunk* – mas que já encontra antecedentes, por exemplo, na literatura de Phillip K. Dick e em algumas obras da ficção científica *new wave* nos anos 60 e 70 –, como percebido pelos autores, ainda parece predominar se levarmos em conta a popularidade da temática distópica – em sentido amplo – na literatura, televisão e cinema contemporâneos. Marquis estabelece entre o nosso momento e o passado *cyberpunk* uma relação de causa e consequência: nós seríamos a concretização do futuro sombrio antevisto pelos escritores do gênero, o que ecoa o caso que já vimos da falsa propaganda de *Black Mirror* e a coluna de Daniel Olivas no *The New York Times*. Ainda que seja uma sedutora, e, sem dúvida, popular opinião, essa ideia de que, agora, vivemos uma distopia, já estava presente desde o início do movimento *cyberpunk*.

Em um dos livros que consolida o gênero na literatura, *Mirrorshades* (1986), Bruce Sterling escreve um prefácio em que tece comentários importantes sobre quem seriam esses autores *cyberpunks* e que tipo de abordagem traziam à ficção científica. Ainda no começo de seu texto, surge a afirmativa que remete ao twitter de Marquis: “Os *cyberpunks* são, talvez, a primeira

geração da FC a crescer não apenas em uma tradição literária da ficção científica, mas em um mundo de ficção científica de fato” (STERLING, 1988, p. xi, tradução nossa).

Essa visão está ligada, sobretudo, a uma ubiquidade da tecnologia – seja ela mecânica, biológica, informática etc. – que começa a ser notada mais fortemente a partir dos anos 80 impulsionada pela terceira revolução industrial. Nas palavras de Sterling:

Os avanços das ciências são tão profundamente radicais, tão perturbadores, inquietantes e revolucionários, que eles não podem mais ser contidos. Eles estão se expandindo amplamente pela cultura; eles são invasivos; eles estão em todos os lugares. A tradicional estrutura de poder, as instituições tradicionais, elas perderam o controle sobre o ritmo das mudanças. (1988, p. xii, tradução nossa)

Uma chave, então, para entender a mudança causada no imaginário a partir do *cyberpunk* é essa brusca perda do controle diante da expansão cada vez mais rápida da tecnologia por todos os meios da sociedade. Vemos, também, Sterling associar às mudanças tecnológicas, outras de caráter social relacionadas à pós-modernidade. Segundo Sterling – influenciado pelo pensamento de Alvin Toffler em *A terceira onda* (1980) –, “[a] revolução técnica que está transformando nossa sociedade é baseada não em hierarquia, mas em descentralização, não em rigidez, mas em fluidez” (p. xii. Tradução nossa), antecedendo uma visão sobre as distopias pós-modernas que Bauman ratificará em conversa com Leonidas Donkis no livro *Cegueira moral* (2014).

É curioso notar, no entanto, que a noção de *cyberpunk* esboçada por Sterling não é sustentada sequer na sua própria

coletânea, uma vez que alguns contos se afastam parcial ou mesmo completamente dessa vertente, como é o caso, por exemplo de “Tales of Houdini”, de Rudy Rucker. Dentre esses contos menos representativos de uma visão mais restrita de *cyberpunk*, está um que é ocasionalmente utilizado para ilustrar outra vertente da ficção científica importante para nossa reflexão aqui, o retrofuturismo.

“The Gernsback Continuum”, conto de William Gibson que abre *Mirrorshades*, narra a história de um fotógrafo que é contratado por um historiador de arte para capturar imagens das decadentes arquiteturas futuristas da Califórnia de décadas passadas. Demora um tempo para o que o próprio fotógrafo entenda o conceito: tentar representar um futuro que nunca chegou, uma década de 80 paralela, fruto das projeções ousadas de um passado que ainda mantinha fé na ciência e no progresso. Gibson sintetiza essa experiência na expressão: “Uma arquitetura de sonhos perdidos” (GIBSON, 1988, p. 5, tradução nossa).

O nome do título faz referência a Hugo Gernsback, criador da primeira revista dedicada plenamente à ficção científica, a *Amazing Stories*, até hoje símbolo do gênero. Com isso, Gibson aponta justamente para a visão de ciência que se busca recuperar nessa arqueologia de um futuro passado que contrasta com o presente sombrio dos 80, o futuro dos foguetes, carros voadores e zepelins, mas também da esperança em uma utopia que não mais encontrava lugar no mundo pintado por Sterling em sua introdução.

O conto de Gibson em *Mirrorshades* serve aqui justamente para reforçar o ponto de que o mesmo contexto que possibilita o

surgimento de uma vertente profundamente marcada por uma visão distópica de ciência e tecnologia também será responsável por outras cujas premissas, inicialmente, são quase opostas a do *cyberpunk*: o retrofuturismo. Nas palavras de Niklas Maak: “Retrofuturismo não é nada mais que uma estética de retorno cíclico, retomando uma crença perdida no progresso, as velhas imagens do que um dia foi radicalmente novo” (apud GUFFEY; LEMAY, 2014, p. 434, tradução nossa).

É curioso notar que, enquanto os abalos na visão da ciência acompanham todo o século XX, como podemos notar pelo surgimento das distopias – das visões pioneiras de Wells a consolidação do gênero em Huxley e Orwell – é apenas no final do século, décadas após o terrível bombardeio de Hiroshima e Nagasaki, que encontraremos as condições que impossibilitam continuar projetando no futuro uma alternativa:

As expectativas futuristas despencaram pouco depois do começo da era espacial. Em meados dos anos 70, antecipações de um progresso sem fim, assim como as expectativas de que haveria infinitos recursos para alimentá-lo, entraram em declínio; além disso, muitos observadores começaram a questionar a inovação científica e refletir sobre o preço ecológico e social que ela demandava. A crise petrolífera, a recessão do meio aos finais dos anos 70 e os desastres ambientais como a poluição do Love Canal e Three Mile Island, tudo isso incitou questionamentos sobre os benefícios da tecnologia, sem sugerir soluções específicas. Mesmo que a NASA tenha levado a cabo seu programa Apollo, estava claro que os escritores *pulp* da FC haviam sido muito brandos na estimativa dos meios tecnológicos e financeiros necessários para colocar o homem no espaço. (GUFFEY; LEMAY, 2014, p. 436, tradução nossa)

Condensado no texto de Guffey e Lemay, esse momento de crise pode ser visto de forma detalhada na *Era dos extremos*, de Hobsbawn (1995). O capítulo “As décadas de crise”, mostra como o colapso da estabilidade econômica alcançada durante a chamada Era de Ouro levou a uma forte crise econômica e política. Parte dessa crise está diretamente relacionada com as próprias revoluções tecnológicas que deveriam nos trazer o progresso: o avanço na automatização torna dispensável cada vez mais uma parcela maior do proletariado; e o avanço na telecomunicação potencia a transnacionalização da produção, despovoando zonas industriais nos países de primeiro mundo e predando a mão de obra barata nos países em desenvolvimento. Com isso, a própria paisagem urbana dá sinais de decadência, com cinturões industriais abandonados à ferrugem e massas de sem-teto dormindo nas ruas, o que acabará por afetar o imaginário público da época.

Diante do centenário do manifesto futurista, em 2009, Franco Berardi (2009) desdobra, em *Depois do futuro*, essa situação sociopolítica no imaginário social, tanto no plano histórico quanto estético, tomando como ponto de partida simbólico o ano de 1977. O marco parte da letra de “God Save the Queen”, do Sex Pistols, lançado naquele ano, declarando, em espírito semelhante ao de Marquis e Olivas, que “não há futuro”. A partir dessa premissa, Berardi analisa a substituição de uma visão futurista em última instância otimista para o que ele chamará de um “iluminismo obscuro” – e que poderia ser traduzido por visão distópica –, ou seja, a crença de que o futuro representa uma ameaça ao programa humanista de mundo.

É ainda no ano de 1977, ressalta Berardi, que Lyotard escreve *A condição pós-moderna*, obra que nos ajuda a entender como essa visão acompanha uma mudança drástica na própria relação com a ciência. Para Lyotard, a condição pós-moderna é caracterizada pela descrença das metanarrativas, “o declínio do poder unificador e legitimador dos grandes *relatos*” (2009, p. 69), dentre os quais se incluem aqueles que legitimavam as visões modernas de ciência. Diante desse declínio, a ciência perde o relato que lhe garantia sua teleologia, abalando também, dessa forma, as visões de futuro que abrigariam os progressos trazidos pela inovação científica.

O que ganha forma, assim, nos anos 80 não é apenas um desencanto ou uma desconfiança com a ciência – o que já se encontra em gerações anteriores da ficção científica, mesmo no século XIX –, mas uma paradoxal visão do futuro: por um lado, a ideia de que a tecnologia e o progresso sonhados pelas gerações anteriores haviam se tornado uma realidade cotidiana; por outro, que, essa concretização não trouxe consigo as promessas que as visões de futuro passadas nos apresentavam. Marcada por crises econômicas, políticas, ecológicas e mesmo epistemológicas, a esperança de que a crise do presente vai ser resolvida com o progresso é substituída pelo medo de que esse processo torne nossa realidade ainda mais precária.

Dessa visão paradoxal surgem duas formas igualmente conflitantes de lidar com as ansiedades resultantes dela: por um lado, através de uma crítica niilista do presente num futuro diferenciado apenas pelo traço do excesso – mais neon, mais implantes, mais computadores, mais corrupção, mais violência e

mais desastres ambientais; por outro, através de uma projeção, algo irônica, das visões de progresso no único lugar que lhes restou, o passado.

É importante reforçar, no entanto, que esse retorno ao passado não coincide com uma recuperação verossímil de uma situação histórica, mas como um olhar nostálgico, idealizado e estetizado de uma era. Como já mencionamos, ao longo de todo o século XX, as distopias vinham criticando o papel da ciência na sociedade e os mesmos anos 30 vistos de forma nostálgica pelo retrofuturismo eram encarados de maneira bem distinta ao olharmos para *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley, por exemplo.

O retrofuturismo procura, segundo Guffey e Lemay (2014, p. 434), assim, a transformação do futuro em um estilo, altamente marcado pela nostalgia, mas também por uma visão irônica e crítica do presente, que se ressalta justamente pelo contraste entre o imaginário futurista de ambas as eras. Muito voltadas ao surgimento do retrofuturismo nos anos 80, em que o contraste com a era Gernsback marca bem a ideia de um retorno nostálgico, as autoras, no entanto, não parecem lidar com um problema contemporâneo do retrofuturismo: o fato de que nosso passado, hoje, é justamente aquele presente sem futuro que precisou olhar para trás, os anos 80.

Se levarmos em conta que o surgimento do retrofuturismo se dá pelo estreitamento da possibilidade de imaginar um futuro em que o progresso científico leve a uma mudança significativa na sociedade, é quase paradoxal que as visões de futuro que tentamos, hoje, recuperar, apontem justamente para esse

momento que foi marcado pelo começo da ausência dessa própria visão de progresso. Usando a definição proposta de que o retrofuturismo recupera uma visão de futuro do passado, encontraríamos frustrada a tentativa de um retrofuturismo positivo que apontasse para os anos 80/90, como *Contos do Loop*.

O problema se complexifica se levarmos em conta que essa separação entre progresso e decadência que poderia dividir o retrofuturismo do *cyberpunk* nos anos 80 muda de cenário na contemporaneidade, em que o *cyberpunk* se tornou, ao mesmo tempo, um estética de futuro datada e uma visão ainda válida de sociedade futura. Dessa forma, encontramos, duas formas diferentes de encarar o retrofuturismo: uma que aponta para uma visão perdida de futuro, altamente marcada pela nostalgia, e, assim, mais próximo ao retrofuturismo dos 80 – como, defendemos, é o caso da criação de Stålenhag – e outra, mais recente, tão distópica quanto as visões contemporâneas, mas marcadas por uma estética e tecnologias ultrapassadas⁴ – como, por exemplo, *Blade Runner 2049* (2017), de Dennis Villeneuve.

Enquanto o retrofuturismo mais distópico seria, talvez, mais preciso em relação às visões predominantes de ciência e sociedade nos anos 80/90, o retrofuturismo mais otimista se alinha melhor às propostas do gênero levantadas por Guffey e Lemay. No entanto, para superar o paradoxo anteriormente apontado nas obras que projetam um futuro num passado sem futuro, é preciso reforçar a ideia de que essa projeção é menos uma recuperação factual de um

4 Para alguns autores, como Joe P. L. Davidson (2019, p. 730), o retrofuturismo não é simplesmente a exploração das visões de futuro do passado, mas de um passado específico: o tecnofilismo futurista americano – e em menor medida europeu – encontrado entre os anos de 30 e 60 do séc. XX.

contexto científico que uma construção idealizada em um passado reformulado pela nostalgia.

Esse retorno idealizado permite, então, uma seleção e isolamento de aspectos que apontem para a visão de futuro que, na verdade, a obra mais cria do que recupera. Nesse processo, mesmo elementos que outrora foram símbolos importantes do *cyberpunk* podem ressurgir como índices nostálgicos de um tempo mais simples: o computador pessoal, antes símbolo da invasão tecnológica, é agora uma agradável lembrança de um tempo em que os celulares não controlavam nossa rotina; as placas em neon, mais distintivo traço estético do *cyberpunk*, se transforma, agora, em uma lembrança de um tempo anterior aos *pop-ups* e sugestões de propaganda baseado em algoritmos; a própria integração das máquinas no dia a dia conforta como aspecto palpável da tecnologia diante de um mundo angustiado com a crescente virtualização das atividades.

Como bem apontam Guffey e Lemay (2014, p. 444), esse processo de manipulação das visões de passado e futuro está associado a posicionamentos políticos específicos. Em alguns casos, isso pode levar a impulsos conservadores como os que hoje inclinam diversos países ao totalitarismo fascista do século XX – sobre o tema, vale uma leitura de *Retrotopia* (2017), de Zygmunt Bauman. Em outros, no entanto, surgem como impulso de esperança, como propõe Joe L. P. Davidson:

Eu sugiro que o retrofuturismo tem uma função de esperança. Isso é, através da recuperação e exposição de sonhos não realizados do passado é possível renovar o impulso utópico, recuperando

o poder residual das velhas imagens do novo para reformular nosso entendimento do futuro. (DAVIDSON, 2019, p. 731, tradução nossa)

Acreditamos, assim, alinhados ao pensamento de Davidson, que *Ur Varselklotet* funciona, então, como processo de resistência a uma visão predominantemente distópica de futuro que pudemos ver nos casos mencionados ao longo deste artigo. Se essa tensão se torna clara na irrupção quase simultânea entre o *cyberpunk* e o retrofuturismo, ela acompanha um contexto social para além dos limites literários ao que vale dedicar algumas considerações.

Não é preciso pesquisar muito para encontrar, na internet, vídeos de bebês que, antes de dominar a fala, já são capazes de operar com precisão um tablet ou celular através do *touchscreen*. Essa geração de nativos digitais, da qual os primeiros exemplares já não são bebês há um tempo, transmite, a princípio, a ideia de uma relação íntima com a tecnologia. No entanto, esse contato se dá majoritariamente, e cada vez mais, não com os processos envolvidos em sua produção, mas unicamente com o produto final. O abismo crescente entre as potências da tecnologia contemporânea e a alienação do sujeito de seus meios de produção⁵ gera uma também crescente ansiedade perante seus efeitos sobre o mundo.

Se a ficção científica pode, por um lado, auxiliar na familiarização de certos conceitos científicos ou tecnologias, diminuindo, assim, a desconfiança em relação à sua circulação na sociedade, não é raro tampouco que suas obras adquiram uma função admonitória, buscando alertar sobre os perigos que o mau uso desses avanços

5 Abismo cujo pináculo, supomos, se dê no uso de algoritmos de inteligência artificial atualmente, em que, mesmo os próprios programadores só dominam a superfície dos processos autoaprendidos pelo sistema.

pode trazer à humanidade. Com isso, dão voz às ansiedades já presentes em germe na sociedade, magnificando o medo produzido por esses elementos que fogem ao controle ou ao conhecimento da população geral.

Ainda que tal função já se encontre presente nos primeiros passos da ficção científica, em que Mary Shelley ou Robert Louis Stevenson apontam os perigos de se extrapolar certos limites na ciência, é, sobretudo, a partir das últimas décadas do século XX que, como veremos, a balança começa a pender majoritariamente para o lado dos horrores que podem ser trazidos pelo futuro.

Guffey e Lemay (2018, p. 435) separam o futurismo em três fases que podemos usar aqui como guias para pautar a formação desse imaginário social sobre a ciência: (i) uma primeira fase ancorada no otimismo oitocentista, que via no progresso tecnológico um claro caminho à utopia social⁶; (ii) outra fase do começo do séc. XX até os anos 60, fortemente embalada pela exploração espacial; (iii) e uma terceira, de declínio e perda da empolgação futurista, que começa em meados dos anos 60 e se consolida nos 70.

As revoluções sociais e tecnológicas que começam a ganhar forma no séc. XVIII e se consolidam no XIX não vão ser importantes apenas para a instauração de um futurismo utópico, mas para a própria noção de futuro e de progresso⁷. Da revolução industrial à luz elétrica, de Darwin a Pasteur, do iluminismo ao positivismo, a ciência operou mudanças na sociedade em uma velocidade nunca

6 Reforçamos novamente que tais visões ainda eram contrabalançadas com perspectivas mais críticas a esse progresso, como vemos em Charles Dickens, H. G. Wells ou Jack London.

7 Para uma discussão mais detida sobre a fundação da ideia de futuro e progresso, cf. Kosseleck, 2006.

antes imaginada, servindo de combustível para o surgimento de uma ficção entusiasmada com a ciência e com seus prognósticos para o futuro.

Apesar da fumaça e da exploração cruel do proletariado, o otimismo avança pelo começo do séc. XX e só sentirá o seu primeiro forte abalo diante da Primeira Guerra Mundial, com seus aviões de combate e gás-mostarda, abalo este que servirá de evento inaugural para um amplo leque de atrocidades que a ciência vai se mostrar capaz ao longo do século, até consolidar o medo da própria aniquilação da Terra no auge da guerra fria. É nessa século que vemos o gênero da ficção distópica se firmar, com obras como *Nós* (1924), de Yevgeny Zamyatin, *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley, e *1984* (1949), de George Orwell, mostrando todo o potencial sombrio dessas grandes revoluções sociocientíficas.

Notemos, no entanto, que esse momento coincide justamente com a era de ouro do futurismo e não com seu alvorecer. É importante frisar que mesmo essas obras distópicas, que veem um futuro aterrorizante através dessa tecnologia ascendente, não deixam de demonstrar uma confiança inabalável no progresso tecnológico: um pouco menos explorado em *1984*, mas claramente visível em *Nós*, *Admirável mundo novo*, ou, ainda, *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury.

O mais surpreendente das visões da ciência ao longo do século XX é essa paradoxal reação do mundo perante a tecnologia: resiste uma ideia de progresso *apesar* da destruição que ele traz consigo. Por um lado, essa ideia é respaldada por uma antagonização de

outras nações que justificava um uso destrutivo da tecnologia como forma de proteção; e por outro, é direcionada para projetos científicos ainda capazes de mobilizar o imaginário humano de forma positiva, dentre os quais vale destacar a corrida espacial, um dos maiores combustíveis da ficção científica da dita era de ouro do gênero.

Se mesmo diante dos horrores absolutos de Hiroshima e Nagasaki ainda foi possível manter essa noção de progresso, o que faz com que o final dos anos 60 e, sobretudo, os 70, representem uma decadência das visões de futuro que culminará no *cyberpunk* dos 80?

Guffey e Lemay apontam para um conjunto de crises que ajudam nesse declínio: a crise energética, a crise ecológica e a crise econômica, todas indicando a incapacidade de dar continuidade ao projeto de progresso infinito aventado no século anterior: a sociedade não o conseguia bancar, o meio ambiente ameaçava entrar em colapso e o sonho das estrelas se mostrou bem menos otimista que a princípio se fazia crer. Com isso, o espaço para especulações de futuros drasticamente diferentes se estreita, dando lugar a visões em que a ciência e tecnologia apesar de prodigiosas são incapazes de gerar grandes mudanças sociais, ofuscando as sociedades imaginadas do futurismo – mesmo o futurismo distópico tradicional, que vai dando lugar às distopias pós-modernas, em que as sociedades retratadas não são muito distintas da nossa (CLAEYS, 2017, p. 477).

Vale, ainda, destacar como há uma progressiva mudança de perspectiva sobre a própria lógica interna de evolução da ciência

que colaborará para distanciar o público de suas atualizações, reforçando a ideia de estagnação: o abandono da intuitividade nas teorias científicas (ASSIS, 1996), que emerge ainda no final do século XIX, mas demora décadas a começar impactar o imaginário social. Um sinal disso é o próprio abandono da metáfora de mundo-máquina, onde os fenômenos naturais poderiam ser entendidos como engrenagens de um relógio, partes que faziam funcionar o todo. Cada uma dessas partes poderia ser analisada individualmente, tornando a compreensão do todo mais possível e intuitiva. Com a ascensão de concepções contra intuitivas, como na teoria da Relatividade e na Quântica – além da própria informática –, a população leiga foi ficando cada vez mais distante da ciência.

Esse distanciamento na compreensão do funcionamento dos fenômenos e da própria tecnologia que se agrava ao longo do séc. XX vai levar a uma inversão definitiva na representação das relações humano-máquina, na qual os homens deixam de ter o protagonismo e controle sobre as máquinas para se tornarem vigiados, controlados e, em última instância, reificados pela própria tecnologia – um dos principais temas tanto para o *cyberpunk*, quanto para *Black Mirror* e seus semelhantes.

O próprio ensino tradicional das ciências nas escolas parece não dar conta de alterar essa perspectiva. Aborda-se, ainda, a ciência como uma instituição neutra, que trata de forma objetiva os fatos, assume verdades como absolutas e não admite incertezas inerentes ao fazer humano – Em especial no cenário brasileiro, essa ciência indutivista e dogmática carrega valores herdados ainda dos manuais de escolas politécnicas francesas que serviram de base para o ensino no país (BRAGA; GUERRA; REIS, 2008).

Essa neutralidade vem sendo problematizada há décadas por pesquisadores – como (MATTHEWS, 1995; REIS; GUERRA; BRAGA, 2006) que afirmam que a solução não seria colocar a ciência novamente num pedestal, retornando a uma visão idealizada de pureza absoluta. Eles apontam a necessidade de uma reaproximação das ciências exatas e da natureza com as ciências humanas para ampliar esse imaginário sobre o que realmente é a prática científica. Boaventura de Souza Santos (2006) aponta que essa reaproximação seria um dos pilares de um paradigma emergente para as ciências, com essa convergência de saberes que construiria visões mais complexas da *praxis* científica e humanizaria seus agentes.

E é no impulso dessa procura por alternativas que, acreditamos, *Ur Varselklotet* e *Contos do Loop* surgem como exemplares de uma ficção capaz de reforçar um paradigma diferente de ciência. Por um lado, o deslocamento para o passado é uma forma de, em algum grau, recuperar a relação intuitiva mundo-máquina, o que vemos bem representado pela integração quase orgânica que Stålenhag cria em suas pinturas. Ainda que o Loop seja uma instalação de pesquisa justamente desses saberes que se afastam do caráter intuitivo da ciência – como a quântica –, a visão infantil substitui a abstração técnica pela curiosidade: é explorando as ruínas e sucatas que se dá a integração homem-máquina, humanizando o contato com a ciência.

É, ainda, através desse olhar ao passado que se busca um afastamento de uma visão consolidada pelo *cyberpunk* e magnificada pelas distopias contemporâneas: a indissociabilidade entre ciência e interesses capitalistas, representado normalmente pelas gigantes multinacionais da indústria tecnológica. Ao

representar a pesquisa científica como um meio para a obtenção de um produto vendável, essas vertentes criticam o utilitarismo absoluto que toma hoje as visões de ciência propagada pelo neoliberalismo. Já o retrofuturismo de Stålenhag⁸, seguindo a mesma crítica, oferecerá um retorno a um passado de investimento estatal em pesquisa, que libera a ciência de uma instrumentalização e permite uma recuperação do seu potencial criativo e explorador. Na série vemos, por exemplo, como o centro alcança criar andróides com inteligência artificial, que no livro são apenas sugeridos. No entanto, seu único uso naquele espaço retroutópico é comunitário: transformado em professor, o robô é responsável pela educação de diversas gerações de alunos da cidade.

Mais do que simplesmente um impulso de esperança, esse tipo de representação colabora para consolidar no imaginário uma visão positiva de tais centros de pesquisa. Vale lembrar que notícias sobre o LHC – o Grande Colisor de Hádrons, cuja estrutura física parece inspirar a própria concepção do Loop –, nos meses que precederam sua ativação em 2008, revelavam diversas preocupações do público leigo tanto com acidentes quanto com a validade dos vastos recursos investidos nele. Uma das teorias da conspiração famosas à época afirmava que as colisões entre partículas realizadas no acelerador poderiam gerar um buraco negro que engoliria o planeta Terra. Hoje a Organização Europeia

8 A série, fazendo a transposição para a lógica americana, não deixa tão claro o caráter governamental do centro de pesquisas. Há, também, uma precarização dos trabalhos de manutenção, feitos provavelmente por uma empresa terceirizada, que não aparece da mesma forma em *Ur Varselklotet*. Ainda assim, não vemos usos comerciais da tecnologia, mantendo funcional, ainda o impulso de uma representação positiva da pesquisa científica.

de Pesquisa Nuclear, CERN, trabalha ativamente com divulgação de seus projetos para o público leigo.

O Brasil também mantém seu próprio Loop: o Sirius, acelerador de partículas que opera no Laboratório Nacional de Luz Síncrotron (LNLS) em Campinas, SP. O acelerador possibilita experimentos das mais diversas áreas e trabalha constantemente com pesquisadores externos e com a indústria para produzir aplicações tecnológicas. Uma das últimas conquistas do laboratório foi a produção das primeiras imagens 3D de proteínas do coronavírus, que funcionariam como mapas para otimizar futuros medicamentos. A grande preocupação com a divulgação científica se traduz em eventos como o *Ciência Aberta*, que todos os anos abre as portas para milhares de visitantes leigos. Um empreendimento dessa escala precisa garantir uma boa imagem, não podendo mais se eximir de defender sua relevância social e garantir investimentos – sejam eles públicos ou privados.

Se a obra de Stålenhag precisa olhar para o passado para projetar esses ideais, o faz não apenas por nostalgia, mas por uma esperança de que é possível moldar um futuro que escape das predições sombrias dos muitos *Black Mirrors* que o rodeiam. Recuperando não um contexto real do passado – que, como vimos, nos anos 90 não estava muito melhor do que hoje – mas certo ideal remodelado pela nostalgia, o retrofuturismo é a paradoxal prova de que é possível ver futuros melhores, futuros esses que continuam sendo buscado por certas iniciativas que hoje apenas perdem espaço no imaginário para visões mais negativas da ciência e do progresso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A crítica russa Svetlana Boym, em *The Future of Nostalgia*, nos ajuda a entender a tensão entre a distopia e o retrofuturismo que viemos discutindo ao longo deste artigo:

Um ditado russo contemporâneo diz que o passado se tornou mais imprevisível que o futuro. A nostalgia depende dessa estranha imprevisibilidade. De fato, nostálgicos de todo mundo encontrariam dificuldade em dizer o que exatamente pelo que eles anseiam. Um outro lugar, outra época, uma vida melhor. O fascinante objeto da nostalgia é claramente elusivo. O ambivalente sentimento permeia a cultura popular do século XX, em que avanços tecnológicos e efeitos especiais são frequentemente usados para recriar visões do passado, do Titanic naufragando aos gladiadores morrendo e os extintos dinossauros. De alguma forma o progresso não curou a nostalgia, mas a exacerbou. De forma semelhante, a globalização encorajou vínculos locais mais fortes. Em contrapartida à nossa fascinação com o ciberespaço e a aldeia virtual global, há uma não menor epidemia de nostalgia, um anseio afetivo por uma comunidade com memória coletiva, um desejo por continuidade em um mundo fragmentado. Nostalgia inevitavelmente reaparece como um mecanismo defensivo em um momento de ritmo acelerado de vida e convulsão histórica. (2001, p. 13, tradução nossa)

Nos anos 80, a revolução informacional, ao lado das crises, criaram esse coquetel de “ritmo acelerado de vida e convulsão histórica” necessário para dar vida tanto a uma visão distópica de futuro, o *cyberpunk*, quanto um impulso nostálgico em busca de

estabilidade, o retrofuturismo. Hoje parecemos estar diante de um novo pico nas mudanças sociais. A crise da democracia e a ascensão dos novos regimes de inclinação fascista, a crise da legitimidade da informação, os escândalos de manipulação de usuários pelos algoritmos das redes sociais, o crescente negacionismo e o agravamento da crise ecológica apontam para um momento em que a esse impulso nostálgico se faz mais presente do que nunca, não só na ficção científica, mas, como recentes estudos vem mostrando (BOYM, 2001; BAUMAN, 2017), na sociedade de forma geral.

Se, por um lado, essa tensão indica uma reviravolta na função do futuro e do progresso, que deixam de ser o depósito das esperanças do homem para se tornar o espaço de seus pesadelos (BAUMAN, 2017, p. 6) – culminando na prolífica produção da ficção distópica contemporânea –, o mesmo movimento desloca esse potencial de esperança para o passado. E, se é certo que reside nesse apelo nostálgico uma vulnerabilidade a discursos ufanistas e fascistas (BOYM, 2001, p. 41), também é certo que essa retrotopia pode assumir função análoga a do gênero que lhe empresta o sufixo: a de combater o pesadelo futuro através da imaginação de mundos melhores, não menos possíveis por se situarem num passado, uma vez que tal passado, drasticamente alterado pela idealização nostálgica, se esvazia de um sentido histórico para se tornar um signo de resistência ao futuro distópico que se delineia no horizonte.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, Jesus de Paula. Visões do futuro: imagens da ciência e do cientista. *Lua Nova*, São Paulo, n. 37, p. 209-228, 1996.
- BAUMAN, Zygmunt. *Retrotopia*. Cambridge: Polity Press, 2017.

BAUMAN, Zygmunt; DONSKIS, Leonidas. *Cegueira moral*. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. Tradução de Regina Silva. São Paulo: Ubu, 2019.

BRAGA, Marco; GUERRA, Andreia; REIS, José Claudio. O papel dos livros didáticos franceses do século XIX na construção de uma concepção dogmático-instrumental do ensino de física. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, [S. l.], v. 25, n. 3, p. 507-522, dez., 2008.

BOYM, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. Nova Iorque: Basic Books, 2001.

CAIN, Sian. Distopia with hot chocolate: Tales from the Loop's author on his low-key sci fi. *The Guardian*, International edition, 14 Apr., 2020. Available at: <https://www.theguardian.com/books/2020/apr/14/tales-from-the-loop-author-simon-stalenhag>. Accessed on: 28th Sept. 2020.

CLAEYS, Gregory. *Dystopia: a Natural History*. Oxford: Oxford University Press, 2017.

DAVIDSON, Joe L. P. Blast from the past: hopeful retrofuturism in science fiction film. *Continuum*, v. 33, n. 6, p. 729-743, 2019.

GUFFEY, Elisabeth; LEMAY, Kate C. Retrofuturism and Steampunk. In: LATHAM, Rob. *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford: Oxford University Press, 2014.

GUY, Lodge. The best 10 Dystopias. *The Guardian*, International edition, 8 Aug. 2014. Available at: <https://www.theguardian.com/culture/2014/aug/08/the-10-best-dystopias>. Accessed on: 29th Sept. 2020.

HOBBSAWN, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KOSELLECK, Reinhart. Espaço de experiência e horizonte de expectativa: duas categorias históricas. In: KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Tradução de Wilma Patrícia Maas e Carlos Almeida Pereira. Rio de Janeiro: Contraponto/Ed. PUC-Rio, 2006.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução de Ricardo Côrrea Barbosa. 12. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MATTHEWS, Michael R. História, filosofia e ensino de ciências: a tendência atual de reaproximação. *Caderno Catarinense de Ensino de Física*, [S. l.], v. 3, n. 12, p. 164-214, dez., 1995.

OLIVAS, Daniel A. The Dystopia Is Here. *The New York Times*, 19 June, 2018. Available at: <https://www.nytimes.com/2018/06/19/opinion/children-separated-from-parents-border-immigrant-dystopia.html>. Accessed on: 26th Sept. 2020.

REIS, José Claudio; GUERRA, Andreia; BRAGA, Marco. Ciência e arte: relações improváveis. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, v. 13, p. 71–87, 2006.

SANTOS, Boaventura de Souza. *Um discurso sobre as ciências*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

STÅLENHAG, Simon. *Tales from the Loop*. Los Angeles: Design Studio Press, 2015.

STERLING, Bruce. *Mirrorshades*. Nova Iorque: Ace Books, 1988.

05

REFLEXÕES ACERCA DA SÉRIE *THE BOYS*: APROXIMAÇÕES ENTRE O BEM E MAL, INTERSEÇÕES ENTRE A FICÇÃO E A REALIDADE

Laura Cristina de Toledo Quadros
Letícia de Toledo Quadros Musco

Recebido em 21 fev 2021.

Aprovado em 10 abr 2021.

Laura Cristina de Toledo Quadros

Doutora em Psicologia pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia Social (UERJ).

Professora Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

Colaboradora e coordenadora adjunta do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social (UERJ).

Coordenadora do projeto de extensão (UERJ) COMtextos: arte e livre expressão na abordagem gestáltica.

<http://lattes.cnpq.br/5917221201880680>

auractq@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3546-4935>

Letícia de Toledo Quadros Musco

Graduanda em Psicologia (UERJ) e em Comunicação Social com ênfase em jornalismo (PUC).

Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC-UERJ) no Laboratório de Estudos em Mídia e Esporte.

<http://lattes.cnpq.br/9186564539017837>

lettquadros@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9291-4592>

Resumo: Este artigo tem por objetivo fazer uma interseção entre elementos presentes na série

americana *The Boys* com temas e situações pertinentes à sociedade e ao sujeito moderno, considerando como as narrativas propostas na série, mesmo representando um mundo fantasioso, atravessam de modo nada sutil o chamado “mundo real”. Dentre as inúmeras possibilidades de reflexões que *The Boys* nos proporciona, escolhemos abordar as desvirtudes dos heróis não reduzidas a dicotomia entre o bem e o mal, passando pelo deslocamento dos estereótipos para os arquétipos. Recorremos a temas que envolvem questões estruturais, culturais e filosóficas que fazem com que a série seja tão pertinente, cativante e, principalmente, familiar ao espectador. Por fim, ressalta-se a importância de uma narrativa que coloque conflitos em cena de modo não maniqueísta, promovendo reflexões acerca da aproximação entre a ficção e a realidade.

Palavras-chave: *The Boys*. Super-heróis. Narrativas. Ficção e realidade.

Abstract: This article aims to make an intersection between elements present in the American series *The Boys* with themes and situations pertinent to society and the modern subject, considering how the narratives proposed in the series, even representing a fantastic world, cross in a not subtle way the so-called “real world”. Among the numerous possibilities of reflections that *The Boys* provides us with, we have chosen to approach the deviations of heroes not reduced to the dichotomy between good and evil, going through the displacement of stereotypes to archetypes. We resort to themes involving structural, cultural, and philosophical issues that make the series so pertinent, captivating, and, above all, familiar to the viewer. Finally, we emphasize the importance of a narrative that puts conflicts on the stage in a non-manichean way, promoting reflections about the approximation between fiction and reality.

Keywords: *The Boys*. Superheroes. Narratives. Fiction and reality.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo fazer uma interseção entre elementos presentes na série norte-americana *The Boys* com temas e situações pertinentes à sociedade e ao sujeito moderno, considerando como as narrativas propostas na série, mesmo representando um mundo fantasioso, atravessam de modo nada sutil o chamado “mundo real”. Nesse sentido, ficção e realidade dialogam tanto em metáforas, quanto em confluências nas quais a prevalência das dicotomias herói-vilão, bem-mal se fazem marcadas, mas também têm suas fronteiras borradas, tal e qual observamos na sociedade atual, numa certa distopia contemporânea. Vale destacar que a série ainda está em andamento, com previsão de lançamento da terceira temporada em 2021, figurando em várias listas de comentaristas como umas das melhores séries de 2020.

Imagine acordar de manhã, ligar a televisão e ver a notícia de que o Capitão Pátria tinha acabado de salvar reféns de um ônibus na rua mais movimentada da cidade. Distante para nós, mas uma manhã normal para a população da série de ficção científica *The Boys*. Pessoas agraciadas por Deus com superpoderes que outros habitantes não têm. Entre os heróis, um grupo se destaca, os Seven. Um seleto grupo, do qual todos os Supers (modo como os heróis são chamados) querem fazer parte e que, é claro, tem o acompanhamento de uma espécie de multinacional. Quantas vezes somos levados a imaginar que um mundo com super-heróis poderia ser menos violento, mais justo, sem guerras, fome ou desigualdade? *The Boys*, entretanto, nos mostra a outra face dessa moeda,

explorando o cinismo, a corrupção e a violência em uma sociedade protegida, justamente, por seus heróis. A série não é apenas uma série de super-heróis. É uma série que fala sobre o poder das grandes corporações, sobre manipulação e sobre tudo aquilo que não queremos falar na nossa sociedade. Mesmo sendo enredada por uma narrativa de ficção científica, ela dispõe de aspectos que aproximam a trama do público que a assiste, e pode ser resumida em uma frase do século XIX: “o poder corrompe, o poder absoluto corrompe absolutamente” (Lord Acton)¹.

Ao mencionar *The Boys*, é importante atentarmo-nos para um aspecto interessante. A ideia original de um mundo no qual super-heróis têm seus declínios morais foi lançada em 2006, pelo roteirista de histórias em quadrinho Garth Ennis. Inicialmente publicada pela DC Comics, após seis edições, a editora decidiu cancelar a continuidade do produto pelo incômodo que ela gerava. As demais edições, então, passaram a ser publicadas pela Dynamite Entertainment. Apesar do relativo sucesso à época, com duas indicações em 2008 e 2010 nas categorias “melhor série” (Eisner Awards) e “melhor livro de quadrinhos” (Scream Awards) respectivamente, foi através da sua adaptação para a plataforma de *streaming* Prime Video, em 2019, que *The Boys* despontou como um grande sucesso de público. A série teve mais de 50 milhões de visualizações por dia até a quinta semana após seu lançamento, mais do que o dobro de qualquer série da Marvel na Netflix².

1 Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/John_DalbergActon,_1.%C2%BA_Bar%C3%A3o_Acton. Acesso em: 20 fev. 2021.

2 YAO, Rodrigo. *The Boys* já fez mais sucesso que qualquer série da Marvel na Netflix; confira os números! *Observatório de Séries*. [S. l.], 15 set. 2019. Disponível em: <https://observatoriodeseries.uol.com.br/destaque/the-boys-ja-fez-mais-sucesso-que-qualquer-serie-da-marvel-na-netflix-confira-os-numeros>. Acesso em: 20 fev. 2021.

Para além de mostrar super-heróis usando drogas ou tendo atitudes moralmente contestáveis diante de suas posições, a série apresenta uma grande crítica social a partir de elementos atuais que atravessam a existência do sujeito moderno, sendo geradores de tensões e conflitos de ordem moral e social.

APRESENTANDO A SÉRIE

A série começa com Robin, a namorada de Hughie Campbell (Jack Quaid) sendo desintegrada na frente do namorado por Trem-Bala (Jessie Usher), um super-herói, membro dos Seven. A partir desse episódio, Hughie tenta buscar por justiça pelo assassinato de Robin, enquanto a Vought International, poderosa corporação que detém os direitos pelos Supers (os heróis), tenta buscar um acordo amigável, distorcendo os fatos, para minimizar a culpa de Trem-Bala e oferecendo uma grande quantia em dinheiro a Hughie para que ele nunca mais toque no assunto. Incomodado e inconformado com a situação, o jovem rapaz é contatado por Billy Butcher (Karl Urban), um ex-agente da CIA, que nutre grande ódio pelos Supers e deseja destruí-los e, particularmente, se vingar de Capitão Pátria, por acreditar que este tem ligação com o desaparecimento de sua esposa, ocorrido há alguns anos.

Conforme as situações vão acontecendo, Butcher chama mais dois parceiros para, junto com ele e Hughie, unirem-se no combate aos heróis: Frenchie e Mothers' Milk. Os dois não se dão muito bem, devido a um desentendimento em outra ação na qual trabalharam juntos. Entretanto, a pedido de Butcher, eles aceitam o trabalho, não sem relutarem. Assim, forma-se o grupo dos

Boys, rapazes ‘comuns’ que se unem e agem diante de um único objetivo: acabar com os Supers e com a Vought.

Em paralelo a isso, o espectador é apresentado a Annie January (Erin Moriarty), também conhecida como Luz-Estrela, cujo sonho (seu e de sua mãe) é entrar para o seletivo grupo dos Seven. Logo após ser admitida, ela sofre um abuso sexual de Profundo, um dos heróis pertencentes ao grupo e, então, percebe que a idealização da imagem moral dos Supers que ela tinha não passava de uma fantasia. Ela e Hughie acabam por se envolver romanticamente, mas o segundo, no começo da relação, não sabe que ela faz parte dos Seven, conhecendo apenas a identidade de Annie como uma jovem garota “normal”. Quando ele descobre que Annie e Luz-Estrela são a mesma pessoa, eles relutam em ficar juntos, dada as complicações da relação. Entretanto, pela frustração que Luz-Estrela teve ao se deparar com a realidade dos Seven, ela se aproxima de Hughie e decide colaborar com os Boys na destruição da Vought. Assim, os dois personagens aqui citados começam uma relação entre idas e vindas, pois um dos membros dos Boys, Butcher, repudia a relação por não acreditar nas boas intenções de Annie, já que ela é uma super-heroína.

Outros personagens que compõem os Seven são: Translúcido (Alex Hassel), Black Noir (Nathan Mitchell) e Rainha Maeve (Dominique McElligott). Os dois primeiros são um pouco menos relevantes no contexto geral, mas a terceira tem um arco interessante ao longo das duas temporadas. Ela é apresentada como ex-namorada de Capitão Pátria, que cumpre seu papel, quando convocada para salvar vidas. Entretanto, uma missão para salvar passageiros de um avião em queda, é o primeiro *turning*

point de sua personagem, ou seja, o ponto de virada, o momento no qual ela toma consciência do erro que cometeu. Pressionada por Capitão Pátria, que estava na missão com ela, eles deixam centenas de passageiros morrerem, pois “daria muito trabalho levar todas as pessoas até a terra”. Para minimizar os comentários negativos, a Vought manipula a situação, mas Maeve fica transtornada. A partir daí ela ajuda, ainda que não explicitamente, Luz-Estrela, que em determinado momento é indicada como traidora (após a descoberta de seu relacionamento com Hughie).

Outro aspecto relacionado a essa personagem é a questão da sexualidade. Apresentada ao público como ex-namorada de Capitão Pátria, no decorrer da narrativa descobrimos que Maeve é lésbica, mas mantém seu relacionamento escondido por medo de Capitão Pátria fazer algo contra “a única pessoa que ela ama”. Porém, uma vez que esse relacionamento homoafetivo é descoberto, a Vought, de forma oportunista, utiliza-o para promover a “diversidade” no grupo e, assim, segundo eles, dialogar com um público mais amplo. Diante disso eles expõem a heroína a situações que beiram o constrangimento, como filmá-la sem que ela soubesse conversando em particular com a namorada e abordar sua orientação sexual em um filme sobre os Supers sem falar sobre isso com Maeve e de forma rasa, superficial e estereotipada.

Um dos elementos mais importantes da série, que é descoberto no desdobramento dos acontecimentos, é o Composto V, uma substância que confere aos Supers seus poderes. A história divulgada para a população é de que os heróis foram escolhidos por Deus para terem poderes especiais, mas a verdade é que

a Vought injeta em bebês o Composto V, que faz com que as características marcantes dos heróis se desenvolvam. Entretanto, como todo experimento, nem sempre o resultado é bem-sucedido. Então, eles mantêm, em sigilo, uma instituição, a qual podemos traçar um paralelo com um manicômio, para as pessoas que tiveram o Composto V injetado, mas não desenvolveram os poderes normalmente. A luta dos Boys passa a ser, então, tentar divulgar para a imprensa essa situação. Nessa missão eles ganham o apoio da congressista Victoria Neuman (Claudia Doumit) que, aparentemente, luta contra os Supers, mas ao final da segunda temporada, descobrimos que ela também tem poderes.

Existem ainda dois personagens que merecem destaque: Tempesta (Aya Cash) e Capitão Pátria (Antony Starr). A primeira é introduzida apenas na segunda temporada, mas é de grande importância para a narrativa da série. Sua identidade real como heroína era Liberty, mas depois de ter cometido um assassinato de cunho racista, ela se afasta dos holofotes e retorna com o nome de Tempesta, conseguindo, assim, se integrar aos Seven. Sua história, porém, contém raízes mais densas. Ao longo da segunda temporada descobrimos que ela, na verdade, tem 101 anos, uma idade muito maior do que aparenta ter, e que era casada com Frederick Vought, médico alemão, nazista e fundador da Vought International. Tempesta foi, então, a primeira super-heroína da Terra, tendo o Composto V sido criado por seu marido com o objetivo de criar uma “super-raça”. Vought desertou da Alemanha no final da Segunda Guerra, indo para os Estados Unidos, onde se desenvolve o resto da narrativa.

Já Capitão Pátria é o super-herói que detém os maiores poderes e a capacidade de conseguir tudo o que quer. Um exemplo

do nacionalismo americano encarnado no personagem que vende um discurso de união para os cidadãos, entretanto, está muito mais preocupado com a sua própria imagem. Capitão Pátria é o típico filho mimado que é incapaz de lidar com a frustração. Exceto pelo fato dele não ter que, de fato, lidar com ela, já que pode controlar tudo e todos. Ele cresceu em um laboratório, vinculado à Vought (agência que criou e cuida da carreira dos heróis), e seus poderes são fruto de experimentos científicos. Desse modo, ele cresce sem conhecer os afetos parentais próprios de uma criança. Tudo o que ele quer é ser o melhor, e, mais do que isso, que digam que ele é o melhor. Capitão Pátria não se importa em ter que passar por cima de pessoas inocentes ou se aproveitar de seus próprios colegas para conseguir o que quer. Ao final da segunda temporada, ele engata um romance com Tempesta, numa relação de cunho muito sexual e fomentada pelo fato de formarem uma dupla extremamente poderosa. Nessa mesma temporada, também é revelado que Capitão Pátria usa o Composto V para criar super-terroristas. Estes seriam os únicos com capacidade de competir com os Seven, tornando os embates mais interessantes, rentáveis para a Vought (que não estava a par desse plano) e buscando, com isso, exaltar a própria imagem de salvador.

Apesar de à primeira vista parecer que os Boys são os mocinhos e os Seven são os vilões, as narrativas encontradas na série são muito mais complexas. Ao mesmo tempo que fica difícil dar razão a um grupo ou a alguém, os motivos pelos quais as atitudes são tomadas são sempre muito claros. No livro *Justiça: o que é fazer a coisa certa*, Michael Sandel (2012) faz um mergulho filosófico e provocador nesse tema tão complexo, que pode ser a noção de justiça:

É errado que vendedores de mercadorias e serviços se aproveitem de um desastre natural, cobrando tanto quanto o mercado possa suportar? Em caso positivo, o que, sé que existe algo, a lei deve fazer a respeito? O Estado deve proibir o abuso de preços mesmo que, ao agir assim, interfira na liberdade de compradores e vendedores de negociar da maneira que escolhem? Essas questões não dizem respeito apenas à maneira como os indivíduos devem tratar uns aos outros. Elas também dizem respeito a como a lei deve ser e como a sociedade deve se organizar. Para responder a elas, precisamos explorar o significado de justiça. (SANDEL, 2012, p. 13-14)

Embora a série não fale explicitamente nesse conceito, ela o tangencia na medida em que aborda a questão de heróis e vilões, onde os primeiros, supostamente fazem a justiça combatendo o mal causado pelos segundos. Entretanto, tanto em *The Boys* quanto no livro de Michel Sandel (2012), não é esperado que os espectadores/leitores escolham um lado, ou deem razão a um personagem específico. Todos fazem escolhas questionáveis de acordo com o que acham certo. Nem os heróis escapam das fragilidades humanas. Como disse Nelson Rodrigues: “Muitas vezes é a falta de caráter que decide uma partida. Não se faz literatura, política e futebol com bons sentimentos”³. Portanto, essa fronteira bem/mal aparece borrada, menos idealizada, embora cada ação evoque sua razão legítima, ou seja, quem a executa acredita que está fazendo o melhor na típica aplicação do velho ditado “os fins justificam os meios”.

3 Frase retirada da coluna de Xico Sá na Folha de São Paulo. SÁ, Xico. As 12 melhores frases de Nelson Rodrigues. *Folha de S. Paulo*. São Paulo, 20 ago., 2012. Disponível em: <https://xicosa.blogfolha.uol.com.br/2012/08/20/as-12-melhores-frases-de-nelson-rodrigues/comment-page-2/>. Acesso em: 20 fev. 2021.

DO SÉCULO XIX AO SÉCULO XXI: AS NARRATIVAS QUE SE REPETEM E DIFERENÇAS QUE SE CONSTITUEM

No texto “O pintor da vida moderna” Charles Baudelaire (1991) cita uma frase do escritor francês Stendhal: “O belo não é senão a promessa da felicidade” (p. 105). A série tratada neste artigo traz, exatamente, o oposto: tudo o que não é belo, o que não é discutido, o que não é feliz. Além desse recorte, esse texto de Baudelaire traz um outro aspecto interessante para pensarmos *The Boys*, mas dessa vez em sua estrutura narrativa. O escritor e poeta francês idealiza o pintor da vida moderna que faz uma obra crítica, registrando os excessos e a artificialidade do mundo nobre, principalmente. Logo no início, ele menciona sobre pessoas que vão ao museu, veem duas ou três salas e afirmam que já conhecem o museu. Em parte, isso acontece porque temos a tendência de tomar a parte pelo todo. Entretanto, outra razão que nos faz chegar à conclusão de que já “conhecemos o museu” após duas ou três obras é a repetição de um padrão existente nessa estrutura. Transpondo essa ideia para a literatura ou para as narrativas cinematográficas, também podemos encontrar um padrão que se repete desde os romances do século XIX.

As histórias, em geral, têm um casal para ser reunido, nos levando a uma espécie de “torcida” para vê-los finalmente juntos, um elemento para atrapalhar o relacionamento dos protagonistas, um vilão ou uma dupla de vilões, uma mãe que projeta seus desejos na filha, uma jovem ingênua, um rapaz *nerd*, uma grande reviravolta. Enfim, são vários elementos comuns que compõem muitas das narrativas antigas e atuais, e que nos fazem, muitas vezes, conhecer os desfechos mesmo sem ver as obras inteiras.

The Boys não foge dessa realidade. Entretanto, a história coloca em xeque algumas estruturas muito bem estabelecidas como a dicotomia herói/vilão. Sendo assim, melhor de que pensar em estereótipos, que pressupõem uma estrutura fechada, talvez seja mais interessante, na narrativa de *The Boys* trabalhar com a ideia de arquétipos de Carl G. Jung (1991).

Criador da Psicologia Analítica, Jung, numa dissidência ao pensamento psicanalítico freudiano, nos traz a ideia de um inconsciente coletivo que representa as camadas mais profundas do inconsciente, uma estrutura comum aos seres humanos independente das diferenças, que carrega as marcas e raízes da humanidade, numa espécie de estrutura arqueológica, “matrizes arcaicas onde configurações análogas ou semelhantes tomam forma” (SILVEIRA, 1990, p. 77). Portanto, ao longo da história da humanidade no planeta, vencer adversidades é uma constante. O arquétipo do herói se constitui em nosso imaginário como aquele que luta, não esmorece, transcende batalhas em nome de uma causa; já o arquétipo que compõe os vilões, emerge da sombra, evoca os nossos aspectos obscuros, o que muitas vezes queremos rechaçar, mas que integra a nossa totalidade. É nesse trânsito entre luz e sombra, heroísmo e vilania que se instauram muitas das narrativas ficcionais, transformando nossa passagem pelo mundo, nossa luta pela sobrevivência numa saga repleta de tramas e dramas. Considerando as narrativas audiovisuais, Sílvia Anaz (2018), nos aponta:

É no roteiro que se encontra o conjunto de elementos simbólicos que estabelece a estrutura arquetípica da narrativa, isto é, a forma como esse

conjunto de elementos, dentre os quais destacam-se os arquétipos e estereótipos, com suas funções dramáticas e psicológicas, articula-se para contar uma determinada história e estabelecer o núcleo do imaginário que o autor propõe compartilhar com a audiência. Apesar de materializar-se em palavras, um roteiro para um filme ou uma série de TV é pensado a partir de imagens e destina-se principalmente a construir imagens. As imagens mentalizadas pelo criador são por meio do roteiro transmitidas e recriadas pelos demais interlocutores na produção de uma obra audiovisual, como diretor, elenco, figurinistas, maquiadores, editores, produtores e executivos do estúdio, até ser finalmente materializada na tela e compartilhada com a audiência. (ANAZ, 2018, p. 102)

Considerando tais elementos, há toda uma história contada em *The Boys* que envolve um jogo de palavras e imagens, conferindo uma dinâmica onde os arquétipos de bem e mal, são também problematizados. Ao contrário de certas séries televisivas como, por exemplo, *Super-Homem*⁴ onde a figura do herói com conflitos tipicamente humanos, porém, tendendo sempre à ética e à moral, fica bem delineada, em *The Boys*, os heróis têm seu lado corruptível, sua sombra perturbadora, trazendo-nos questões que podem perfeitamente caber na realidade contemporânea. Nesse sentido, os personagens da referida série não são estereotipados como já alertado no início desse tópico, fugindo do lugar comum, ou da receita fácil, puramente comercial que, por vezes, povoa o universo audiovisual, principalmente, o televisivo.

4 Super-Herói americano retratado em histórias de quadrinhos, em séries televisivas e filmes desde 1938 até os dias atuais. É um personagem caracterizado pelas boas ações e por salvar a Terra dos perigos advindos das “forças do mal”.

Parte significativa das narrativas audiovisuais, no entanto, apresenta protagonistas que não são arquetípicos (redondos/complexos), e sim estereotipados (planos/bidimensionais). O estereótipo, nesta perspectiva de construção de personagens nas narrativas audiovisuais, deve ser entendido como uma degradação dos arquétipos. Isto significa que, enquanto o personagem arquetípico, composto por um ou vários arquétipos, apresenta características psicológicas, morais e comportamentais contraditórias (positivas e negativas), o personagem estereotipado apresenta apenas um desses aspectos (positivo ou negativo). (ANAZ, 2020, p. 264)

Mais adiante, o autor complementa a reflexão:

É um equívoco, portanto, entender que personagens unidimensionais, como o herói que apresenta apenas traços positivos ou o vilão com características unicamente negativas, sejam respectivamente representações do arquétipo do herói e da sombra. Na verdade, eles são estereótipos, pois apresentam apenas uma das dimensões de seus arquétipos, enrijecendo a dinâmica que os arquétipos necessariamente impõem aos personagens, fazendo-os oscilar psicológica, comportamental e moralmente entre características positivas e negativas. (ANAZ, 2020, p. 264)

Portanto, há uma riqueza na construção desses personagens que os mantém numa dimensão mais complexa. Se considerarmos os conflitos da sociedade pós-moderna, podemos refletir acerca do bem e do mal não mais como antítese, mas como experiências coexistentes. *The Boys* nos convoca à perda da ingenuidade nos levando a experimentar sentimentos conflitantes, tais como a

simpatia por um personagem capaz de cometer atos ilícitos ou a irritação por aquele que pode querer tudo “certo” (aqui entre aspas por não podermos afirmar o que é certo). Talvez a saga heroica tenha dado lugar a saga mundana, repleta de desvios e tentações. Ao analisarmos dessa forma, criamos um espectro maior de transitoriedade que traz aos personagens a complexidade necessária para uma identificação maior com o público, ainda que se trate de uma série de ficção científica.

SÍMBOLOS DA VIRTUDE E DA FORÇA NA BERLINDA

A frase “In God We Trust” (Em Deus Confiamos) é considerada um dos lemas nacionais dos Estados Unidos da América. Em 1956, no Congresso, ela foi designada para ser a máxima norteamericana, não substituindo, entretanto, uma outra expressão que era considerada o único lema nacional até então: “E pluribus unum” (De muitos, um). A primeira frase citada aqui, porém, é hoje uma das mais conhecidas, tendo sua magnitude exemplificada na impressão dessa expressão nas moedas e cédulas de papel. Eduardo Simões e Jorge Martins (2017) afirmam que:

A ideia partiu de um clérigo protestante que pregava que aquele conflito ‘era um castigo divino contra o país porque a Constituição não havia mencionado Deus’ em sua carta. À exemplo dessa, muitas outras leis foram aplicadas com o intuito de adoração e serviço a Deus. Como, por exemplo, a lei estadual que proibia a inclusão de lições sobre o evolucionismo. (SIMÕES; MARTIS, 2017, p. 8)

Diante dessa pequena exposição, podemos ter uma singela noção da importância que a figura de Deus tem na sociedade

norte-americana. E é, justamente, sob esse mote que podemos dizer que a série tem o seu pilar, já que a população de *The Boys* acredita que algumas pessoas são escolhidas por Deus para terem superpoderes. Essa não é a única menção que a série faz sobre a religião. Os criadores fazem uma sátira com tons críticos de algumas ideias radicais disseminadas por Igrejas cristãs fundamentalistas. Logo na primeira temporada, somos apresentados a Ezequiel, um pastor que também tem poderes e que prega sobre a “cura gay”. Entretanto, alguns capítulos depois, descobrimos que ele se relaciona com homens. Podemos ver também o laço entre Annie e a Igreja se desfazendo. Ela é uma das pessoas que acredita ter sido “escolhida por Deus” para ter poderes. Essa foi a história contada por sua mãe que sabia a verdade: a Vought procurou sua família quando Annie ainda era um bebê e lhe injetaram o Composto V para que ela se tornasse uma Super. Porém, até descobrir a verdade, a personagem mantém uma relação de fé com Igreja comandada por Ezequiel, mas aos poucos ela vai se dando conta da hipocrisia presente nas relações ali travadas, principalmente, quando é obrigada a dizer que ainda é virgem (quando não é) para um grupo de jovens durante um evento cristão. Momentos depois, insatisfeita e revoltada com a situação, durante sua aparição no palco Luz-Estrela/Annie (temporada 1, episódio 5) diz:

Cada palavra que eu digo aqui está escrita em um script. Eu não escrevi nenhuma dessas palavras. Eu nem sei se acredito nelas. Quer dizer... Eu acredito em Deus, eu amo muito Deus, mas... Sinceramente... É que todos aqui têm tanta certeza de tudo... O ingresso mais barato aqui custa 170 dólares para que essas pessoas possam lhes dizer como ir para o Céu? Como elas sabem? Como alguém sabe?

Quando a Bíblia foi escrita, a expectativa de vida era de 30 anos. Não sei se devemos interpretar tudo literalmente. Ela também diz que é pecado comer camarão. Se você for gay ou se você for Ghandi você vai para o inferno? E se fizer sexo antes do casamento... isso não é imoral, é humano. O que é imoral é o cara que meteu o pinto na minha cara. Aqui vai a verdade: qualquer um que diz saber a verdade está mentindo. E eu sei, eu sei que eu deveria ser essa heroína exemplar, mas eu não sei que diabos estou fazendo. Eu estou tão assustada e confusa quanto todos vocês. Eu cansei de fingir e cansei de aturar essa merda. Obrigada. (*THE BOYS*, 2019, Temporada 1, Episódio 5, 44:15/47:32)

Não bastasse a crítica feita à Igreja Cristã na primeira temporada, na segunda somos apresentados à Igreja do Coletivo, a qual podemos traçar um paralelo com o que seria a cientologia. É nessa Igreja que Profundo se refugia, depois de ter sua imagem exposta no caso de abuso sexual com Luz-Estrela. Lá os integrantes estimulam o Super ao uso de drogas para induzirem revelações e encontram uma esposa para que ele recupere sua imagem. Totalmente absorto pela atmosfera, ele ainda leva Trem-Bala, quando este é retirado dos Seven, para entrar na Igreja do Coletivo. O que consideramos relevante, ao trazer esse aspecto exposto pela série, é uma forte crítica à um dos símbolos mais proeminentes da cultura norte-americana. A crítica, entretanto, não é feita à Igreja como um templo de renovação da fé, mas sim às distorções que a instituição tem revelado na sociedade moderna, assumindo papéis político-ideológicos e atendendo muito mais aos interesses dos homens do que de Deus. Eli Pimenta (1984), exemplifica esse fato:

Uma vez que a Igreja ‘não quer comprometer-se na vida prática econômica’ e assume a função de ser ‘a muleta do Estado moderno’ ela passa a ter funções intelectuais, políticas e ideológicas bem definidas de defesa do Estado moderno e das relações econômicas que constituem o seu conteúdo material. (PIMENTA, 1984, p. 67)

Outro símbolo cultural muito forte dos Estados Unidos, com o qual a série mexe, é o exército militar. A vice-presidente da Vought na primeira temporada, Madelyn Stillwell (Elisabeth Shue) defende, junto com Capitão Pátria, a possibilidade dos Super-Heróis integrarem o exército norte-americano. Essa ideia ganha força, depois que soldados americanos são aniquilados por um super-terrorista. A partir desse episódio, a Vought e Capitão Pátria, insistem que a presença de Supers no Exército impediria que tal ameaça se repetisse, tornando-os imprescindíveis para a proteção da nação estadunidense.

A própria representação do grupo de militares no cinema norte-americano deixa claro o sentimento de grandeza na missão de defender o país. Paula Broda (2015) destaca que logo após a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, o então presidente Roosevelt criou o *Office of War Information* (Escritório de Informação de Guerra), que tinha várias divisões (rádio, tv, cinema...) para produzir um material informativo sobre a guerra. Segundo Walter Pereira (2012) a divisão de cinema já estava em contato com Hollywood para a produção de filmes de propaganda de guerra. Para isso, alguns termos foram estabelecidos. Dentre eles, salientamos: as justificativas da guerra, os motivos da entrada dos EUA no conflito; apresentar quem era os inimigos e

como atuavam; qual era o papel de cada cidadão naquela guerra e os sacrifícios que eram necessários para ajudar no conflito; objetivos e o desempenho das Forças Armadas dos EUA nas batalhas (PEREIRA, 2012).

Assim, uma interpretação possível da tentativa dos heróis de entrarem nas forças militares seria a insuficiência destas em lidar com os conflitos sozinhas. Sendo, portanto, os Super-Heróis melhores, ou superiores, do que o exército norte-americano. Os autores, então, enfraquecem o discurso militar, e abalam mais um pilar da cultura estadunidense. Tanto a Igreja quanto o Exército não são temas centrais da série, mas, junto com outros elementos, elas dão forma para a sustentação dos subtextos nem sempre sutis que *The Boys* traz.

Considerando que essas alusões à Igreja e ao exército não constam no argumento original da série advinda dos quadrinhos, há uma certa ousadia – ou transgressão – em colocar tais símbolos que representam a virtude (dedicação à Igreja) e a força (confiança no exército militar) da cultura norte-americana na berlinda. Nesse sentido, há não somente uma desconstrução de instituições ideais, mas, sobretudo, um certo abalo nessa fronteira entre o bem e o mal, uma forte tonalidade da versão televisiva da série que dialoga com a realidade.

Será esse um dos pontos que atrai tantos espectadores? Podemos pensar que esse século está marcado por uma certa ode às distopias em detrimento às utopias do passado? Que impactos isso nos traz? Certamente não é objetivo desse artigo buscar responder essas questões, porém, ao levantá-las aqui apontamos

uma certa sobreposição de ficção e realidade com contornos mais fortes no campo do entretenimento. Com o advento da internet e das redes sociais, a despeito das chamadas *fake news*, não é raro nos depararmos com notícias que discorrem sobre imposturas na Igreja ou abusos cometidos pelas Forças Armadas que deveriam proteger a população. Há, então, uma aproximação tão desconfortável quanto indiscutível entre *The boys* e a vida real.

OS FINS JUSTIFICAM OS MEIOS! (?)

Considerado por muitos o “pai” do pensamento político moderno, Nicolau Maquiavel defendia, de maneira simples e direta, que um Estado forte depende de um governante eficaz. Em sua obra “O Príncipe” o autor propõe que um governante deve agir segundo a moral sempre que possível, mas infringi-la se necessário, para a manutenção do poder (MAQUIAVEL, 2011). Ao que vemos exposto na série, parece que a lógica proposta por Maquiavel no século XVI nunca saiu de cena.

Retomando o que foi colocado na apresentação da série, nenhum personagem age em vão. Todos têm motivos muito claros para alcançarem seus objetivos, para lutarem por aquilo que acreditam. O que leva o espectador a ficar em conflito são, justamente, os meios pelos quais eles recorrem para conseguirem o que querem. Nenhum personagem de *The Boys* age de maneira íntegra durante toda a série. O que não significa que não ajam de maneira coerente. No xadrez há uma jogada conhecida como “gambito da rainha” (que ficou mundialmente famosa devido à série que leva o mesmo nome⁵), que consiste no sacrifício de uma

5 O GAMBITO da Rainha. Direção: Scott Frank. EUA: Netflix, 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80234304>tflix. Acesso em: 20 fev. 2021.

peça para tirar vantagem disso mais na frente. O enxadrista sabe que irá perder uma peça, ele não age de maneira inconsequente, ou impulsiva, mas ele faz isso com uma finalidade. Em *The Boys* podemos dizer que são poucas as ações inconsequentes. Sacrifica-se a lealdade, a moral, a ética, e até a lei com a perspectiva de lutar pelo que acreditam – cada personagem com a sua visão – ser o certo. Assim nossa intenção não é comparar uma jogada estratégica de Xadrez que, obviamente, possui suas particularidades e contexto próprio, com a estratégia narrativa da série. Pensamos, na verdade, nessa jogada como uma metáfora da vida, um campo de forças no qual as ações geram consequências e onde a ficção e realidade podem confluir.

Em geral, a frase de Maquiavel é lida de forma superficial. Os “fins” podem até ser em prol do bem geral, mas os “meios” são essencialmente ruins. O que a série nos faz questionar não são as ações ruins realizadas pelos personagens pois, mesmo quem negue a frase do pensador do século XVI, já se utilizou dela em algum momento. Um exemplo simples e rápido, quem nunca avançou um sinal tarde da noite? Ou atravessou a rua fora da faixa de pedestres? Analisando de forma estreita, essas medidas são incorretas, já que avançar o sinal é ilegal e atravessar fora da faixa é incorreto. Entretanto, se analisarmos outras variáveis como a violência, ou a pressa e a suposta falta de perigo, podemos entender o porquê dessas ações terem sido tomadas.

Claro, que não seremos levianas em comparar as ações dos personagens com um avanço de sinal. Para atingirem seus objetivos os Supers e os Boys vão quase ao extremo dessa lógica, inclusive matando pessoas – ou heróis – quando preciso.

Entretanto, o que é interessante de pensar dentro dessa lógica, que entendemos como um deslocamento que a série provoca das dicotomias já aqui citadas, é que a pergunta “eles estão certos ou errados?” é quase impossível de ser respondida. Assim como, é quase impossível de responder se a pessoa que avança o sinal de madrugada está certa ou errada ou se sacrificar uma peça no xadrez é uma jogada certa ou errada.

Essa percepção nos leva à uma questão central para o desenvolvimento do sujeito moderno: a questão da escolha. Com a transição do século XVII para o século XVIII temos a ascensão do movimento iluminista, o qual se baseava em uma série de ideias centradas na razão. Atrelado à Revolução Científica, esses movimentos ressignificaram a existência do homem no mundo. Antes pautada única e quase exclusivamente pela religião, o homem passava a ser o centro e a buscar respostas para as questões que, até então, eram justificadas somente pela fé (MELLO; DONATO, 2011).

Desse modo, o sujeito moderno se torna agente de sua própria vida e, portanto, responsável pelas suas próprias escolhas. É importante ressaltar que toda escolha que fazemos está relacionada à uma situação, e toda situação está dentro de uma circunstância. Assim, o objetivo aqui não é pregar nenhum tipo de julgamento moral, mas retomar a ideia sartreana de que o homem é livre e responsável pelas suas escolhas (SARTRE, 2013). Essa filosofia desmonta uma frase muito utilizada quando o homem não consegue bancar seu posicionamento: “eu não tive escolha”. Essa frase é, também, quebrada em *The Boys* onde essa noção da escolha vai ficando mais clara na medida em que a trama

vai se desenvolvendo e os personagens se enredando com seus objetivos. Uma cena que reflete esse ponto de vista é quando Hughie, o personagem mais ingênuo dos Boys, que vai sendo envolvido (não sem ter responsabilidade nisso), em situações nas quais ele não domina, mata um dos Supers. Era de se imaginar que Butcher, Mother's Milk e Frenchie, fizessem essa ação, mas não o jovem menos experiente e, principalmente, provido do que nós chamamos de “bom caráter”.

A cena mostra que Hughie não faz isso sem querer. Ele, no momento em que aperta o botão para explodir o Super-Herói Translúcido, tem consciência, não apenas do ato em si, mas das consequências de sua escolha. O integrante dos Seven tenta convencer Hughie a deixá-lo ir dizendo que ele será visto como o “herói” que salvou Translúcido e poderá voltar para a sua família, ainda que isso significasse trair a confiança dos Boys. Hughie desiste de apertar o botão e, quando vê o Super-Herói indo embora e ficando invisível (esse é o seu poder) ele olha para um cartaz na cozinha da casa que estão com os dizeres “keep your hands clean” (mantenha suas mãos limpas), respira e, então, aperta o botão matando Translúcido. É interessante notar o jogo de significações proposto pela série. Manter as mãos limpas, para Hughie naquele momento, é não trair os seus parceiros, o que naquelas circunstâncias significava matar o Super-Herói. Ele sabia que a morte de Translúcido traria consequências severas aos Boys, que estavam escondidos e seriam (e de fato foram) encontrados, já que o Capitão Pátria estava por perto e a explosão fez com que ele encontrasse a casa. Entretanto, diante dessas duas possibilidades (correr o risco de serem encontrados e trair seus colegas), Hughie

fez a sua escolha. E o mais interessante é que não há um sentimento posterior de culpa pela ação tomada, ratificando a noção da consciência na hora do ato e, além disso, da clareza das razões pelas quais ele escolheu matá-lo.

Acompanhar essas cenas e descrevê-las aqui traz uma materialidade à afirmação de Maquiavel que sai do plano filosófico para o campo da ação. Como em outros fatos famosos da história – o lançamento da bomba atômica na cidade japonesa Hiroshima, por exemplo – essa proposição é colocada a serviço do bem. No entanto, constata-se, nessa lógica, um irrefutável entrelaçamento entre o bem e o mal.

Na cena narrada, qualquer escolha de Hughie poderia ser considerada boa ou má. Assim, a questão, nesse caso, não é o julgamento moral dos meios utilizados, mas sim a responsabilidade da decisão que o próprio personagem considerava ser a melhor (ou menos pior) para atingir seus objetivos. Desse modo, seja numa decisão individual – no caso de Hughie, nosso personagem da ficção –, seja numa decisão institucional – o lançamento da bomba atômica, fato real, histórico, cujos efeitos destrutivos reverberam até hoje – mais do que a dimensão da moralidade das ações, estamos propondo uma reflexão acerca da dimensão da escolha e da responsabilidade que ela produz em cada situação.

Portanto, nesse recorte aqui efetuado, não estamos nos atendo à coerência de Hughie, já que qualquer decisão que ele tomasse, seria verossímil em relação ao arco do personagem durante a série. O que ressaltamos refere-se à esfera existencial, um dos conflitos do sujeito moderno, pois seja para um lado ou outro, ele precisou

decidir. E toda tomada de decisão implica, necessariamente, em uma escolha. Como dito anteriormente, é uma ação realizada por um personagem inesperadamente, tanto para os seus parceiros na série, quanto para o público que o vê como o mais inocente dos quatro integrantes dos Boys. Isso reforça a nossa proposta de pensar nessas questões para além de uma visão estreita e dicotômica, e sim por um olhar ampliado. Pois, sob a perspectiva, um personagem “bom” (Hughie) praticou uma ação “ruim” (matar alguém). Entretanto, como exposto nesse espaço, ao olhar apenas sob esse viés perdemos uma gama de possibilidades e subtextos que permeiam as escolhas tomadas.

Separar essas questões apenas sob a ótica da dicotomia bem/mal pode se constituir em uma narrativa perigosa, trazendo invisibilidade à responsabilidade da decisão. Isso nos leva, novamente, ao esmaecimento dessas fronteiras, o que pode trazer amplitude aqui o bem do mal, é apenas uma tentativa de amenizar a ação. Isso pode se constituir em uma narrativa perigosa, trazendo invisibilidade a responsabilidade da decisão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as inúmeras possibilidades de reflexões que *The Boys* nos proporciona, escolhemos nesse artigo abordar algumas questões estruturais, culturais e filosóficas que fazem com que a série seja tão pertinente, cativante e, principalmente, familiar ao espectador. Se tomarmos a máxima popular de que “a vida imita a arte”, considerando heróis não totalmente virtuosos, vilões não totalmente cruéis e deslocando os estereótipos para os arquétipos, podemos pensar que *The Boys* faz um caminho

de mão dupla. A arte também reverbera o que encontramos na vida, a chamada vida real. E há na arte uma potência de comunicar. Ainda que a compreendamos como livre, tal e qual a perspectiva sartreana, liberdade e responsabilidade estão intrinsicamente relacionadas.

O documentário “Arquitetura da Destruição” (1989), dirigido por Peter Cohen, narra, sobretudo, os ideais estéticos que sustentavam a ideologia nazista. Para Hitler a arte era uma ferramenta de poder. Ele a utilizava como uma política de condicionamento, como uma forma de opressão, para justificar o massacre de um povo, sob a ótica da beleza da purificação da raça ariana. Dessa forma, Hitler pregava construções padronizadas, esteticamente perfeitas, adequadas, harmônicas, simétricas. Todas com beleza, mas sem autenticidade. A arte, como coloca Walter Benjamin (2018), para continuar sendo arte, precisa ser autêntica. Por isso, por exemplo, que a quebra ocasionada pelas vanguardas é tão importante. É uma resignificação da arte, e do belo. É um uso político, mas não politizado. Hitler queria politizar a arte, e a arte politizada não é arte, é uma ferramenta de poder. Daí a responsabilidade do que produzimos enquanto arte, pois é fundamental que ela nos faça pensar, para além do consumo.

O cinema e a indústria de audiovisual inauguram outras linguagens que se tornaram muito fortes na era moderna. Singer (2001), nos coloca que a modernidade deixou marcas no cinema, trazendo as noções de simultaneidade, velocidade, superabundância visual e choque visceral. *The Boys* traz uma enxurrada de estímulos e efeitos visuais incríveis, mas é a narrativa traçada um dos grandes trunfos da série. O esmaecimento das

fronteiras entre bem e mal tendo como dispositivo um grupo de Super-heróis é um tipo de subversão. Afinal, Super-heróis foram criados sob a égide da proteção, a missão de servir e salvar a humanidade. Mais do que discorrer acerca do bem e do mal, ou nos apontar as vulnerabilidades dos heróis, *The Boys* coloca em cena a manipulação desse discurso da salvação, da proteção de que há alguém a ser seguido, imitado e venerado. Muitos políticos se apoiam nessas premissas para chegar ao poder. Aliás, esse é, justamente, o mote da terceira temporada. Quando na última cena da temporada anterior descobrimos que uma congressista que atuava contra os Supers e a Vought, também era, na verdade, uma Super-Heroína nada virtuosa.

No livro *A Cultura do Barroco*, José Antonio Mravall afirma que: “O novo agrada, o nunca antes visto atrai, a invenção que estreia embeleza” (MRAVALL, 2009, p. 356). *The Boys* traz uma nova perspectiva para o mundo dos heróis e mesmo diante de tantas cenas violentas, consegue fazer os olhos dos espectadores brilharem. Expandindo o conceito de belo em Baudelaire, a série pode não trazer felicidade, porém traz a angústia e o alívio de quem sabe que está tratando de assuntos delicados, mas que precisam ser debatidos de maneira mais profunda e realista. “*The Boys* não é a série que a gente queria, é a série que a gente precisava”, afirma um fã e crítico da série⁶.

6 CARDOSO, Carlos. Review: The boys, a série da Amazon baseada nos quadrinhos de Garth Ennis. *Meio bit*. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/409538/resenha-the-boys-a-serie-da-amazon-baseada-nos-quadrinhos-de-garth-ennis/#:~:text=The%20Boys%20n%C3%A3o%20%C3%A9%20a,de%20um%20tubo%20de%20ensaio>. Acesso em: 20 fev. 2021.

REFERÊNCIAS

ARQUITETURA da Destruição. Direção: Peter Cohen. Suécia, 1989. [Documentário]. (1h 50min).

ANAZ, Silvio Antônio Luiz. Processo criativo na indústria do audiovisual: do roteiro ao imaginário. *Galaxia*, São Paulo, n. 38, p. 98-113, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/M6wJHhMrKCQww5Rf4rWyNqJ/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 20 fev. 2021.

ANAZ, Silvio Antônio Luiz. Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries. *Significação*, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/159964/161882>. Acesso em: 20 fev. 2021.

BAUDELAIRE, Charles. O pintor da vida moderna. In: CHIAMPI, Irleamar (Org.). *Fundadores da Modernidade*. São Paulo: Editora Ática, p. 102-118, 1991.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: L&PM, 2018.

BRODA, Paula de Castro. Um Pato na guerra: a propaganda do exército estadunidense em Donald gets drafted (1942), Sky trooper (1942) e Commando Duck (1944). In: XXVIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, Florianópolis. *Anais* [...]. Florianópolis, 2015.

JUNG, Carl Gustav. *O eu e o inconsciente*. Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

MAQUIAVEL, Nicolau. *O Príncipe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MARAVALL, José Antônio. *A Cultura do Barroco*. São Paulo: EdUSP, 2009.

MELLO, Vico Denis; DONATO, Manuella Riane. O pensamento iluminista e o desencantamento do mundo: modernidade e a Revolução Francesa como marco paradigmático. *Revista Crítica Histórica*, Maceió, n. 4, p. 248-264, 2011. Disponível em: <http://www.revista.ufal.br/criticahistorica/attachments/article/118/O%20Pensamento%20Iluminista%20e%20o%20Desencantamento%20do%20Mundo.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2021.

PEREIRA, Walter. *O poder das imagens: cinema e política nos governos de Adolf Hitler e de Franklin D. Roosevelt (1933-1945)*. São Paulo: Ed. Alameda, 2012.

PIMENTA, Eli. A Igreja na sociedade moderna segundo Gramsci. *Perspectivas*, São Paulo, v. 7, p. 59-73, 1984.

SANDEL, Michel. *Justiça: O que é fazer a coisa certa*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

SARTRE, Jean-Paul. *O Existencialismo é um Humanismo*. Rio de Janeiro: Vozes de Bolso, 2013.

SILVEIRA, Nise da. *Jung – vida e obra*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

SIMÕES, Eduardo; MARTINS, Jorge. Uma nação sob Deus: o sonho do fundamentalismo cristão nos EUA. In: CAMPOS, Breno Martins; SALLES, Walter Ferreira (Orgs.). *Fundamentalismos Religiosos - Três abordagens distintas e complementares*. Rio de Janeiro: Fonte Editorial, 2017.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: CHERNEY, Leo; SCHWARTZ, Roberto (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, p. 95-126, 2001.

THE BOYS. Produtor: Hartley Gorenstein. Produtoras: Sony Pictures Television; Amazon Studios; Kripke Entreprises; Point Grey Pictures; Original Film; Kickstart Entertainment; KFL Nightsky; Productions. EUA: Amazon Prime Video, 2019.

06

O FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL DO ESPAÇO MATERIAL: ALGUNS DESDOBRAMENTOS ENTRE A LITERATURA E A SÉRIE *GOT*

Patrícia Azambuja

Leonardo Mota

Recebido em 30 jan 2021.

Aprovado em 25 abr 2021.

Patrícia Azambuja

Doutora em Psicologia Social pela UERJ e Professora Associada do DCS/UFMA.

Coordenadora do projeto de pesquisa *Mise-en-scène plástico: culturalmente construído ou pela imaginação subvertido?* (financiados pela FAPEMA).

Doutora Pesquisadora vincula ao OBEEC/ CNPq/ UFMA e NUPPI/ UFMA.

<http://lattes.cnpq.br/3336806286084085>

patricia.azambuja@ufma.br

<http://orcid.org/0000-0002-4092-3868>

Leonardo Mota

Graduando do Curso de Rádio e Televisão da UFMA.

<https://orcid.org/0000-0002-1668-2216>

Resumo: Os mundos imaginados da fantasia, em certas conjunturas, são efeitos decorrentes das visualidades fixadas a partir de referências concretas, história, memórias visuais assim convertidas em atmosfera fílmica, ou seja, percepções acerca dos comportamentos, personalidades, caracterizações formais e espaciais das representações narrativas. Com base no argumento central da série televisiva

Game of Thrones - a rivalidade como protagonista - este ensaio elabora um quadro exploratório na busca por analisar os principais recursos técnicos utilizados para equacionar dimensões da atmosfera fílmica concreta (GIL, 2005) dos espaços construídos para a série, assim como alguns efeitos psicológicos decorrentes das estratégias articuladas no texto literário original. De natureza qualitativa e eixo descritivo, utiliza a análise fílmica (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994) para decompor e comentar algumas relações entre aspectos formal-material e psicológico, respectivamente.

Palavras-chave: Fantasia. Narrativa Ficcional. Direção de Arte. Materialidades.

Abstract: The imagined worlds of fantasy, in certain conjunctures, are effects resulting from visualities fixed from concrete references, history, visual memories thus converted into filmic atmosphere, that is, perceptions about behaviors, personalities, formal and spatial characterizations of narrative representations. Based on the central argument of the *Game of Thrones* television series - the rivalry as a protagonist - this essay elaborates an exploratory framework in the search for analyzing the main technical resources used to equate dimensions of the concrete filmic atmosphere (GIL, 2005) of the spaces built for the series, as well as some psychological effects arising from the strategies articulated in the original literary text. Of a qualitative nature and descriptive axis, it uses filmic analysis (VANOYE and GOLLIOT- LÉTÉ, 1994) to decompose and comment on some relations between formal-material and psychological aspects, respectively.

Keywords: Fantasy; Fictional Narrative; Production design; Materialities.

Este trabalho tem como objetivo analisar aspectos da estrutura narrativa da série televisiva da HBO, *Game of Thrones* – GOT (2011), buscando depreender por meio dos meandros envolvidos nos processos de adaptação literária¹ alguns aspectos influenciadores na criação de atmosferas audiovisuais, sendo de particular interesse para este estudo alguns influxos na construção do universo conceitual e plástico da narrativa ficcional em particular.

Parte-se da premissa inicial que o produto televisivo em questão é caracterizado pelo hibridismo dos seus procedimentos, ao envolver sistemáticas operacionais da televisão combinadas ao olhar da captação cinematográfica. Baseado nisto, acata-se, como ponto de partida e como diretriz plástica para a multiplicidade sugerida pelo objeto-filme-híbrido, um conjunto complexo códigos. Francis Vanoye e Anne Golliot-Lété afirmam que “análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição de objetos filmados, cores, movimento, luz etc.), do fílmico (montagem das imagens), do som [...] e do audiovisual (relação entre imagens e sons)” (2012, p. 10).

Há no entendimento de espaço fílmico limites já compreendidos - do quadro delimitado pelo fotograma à imagem na tela – o que para Jacques Aumont significa dizer que reagimos à imagem limitada dentro dessa “porção de espaço imaginário que está contida dentro do quadro que chamamos de *campo*” (1995, p. 21). Em relação a este espaço imaginado - “impressão

1 O início da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo* aconteceu com a publicação do primeiro livro, em 6 de agosto de 1996, nos EUA e no Reino Unido. No Brasil, a primeira publicação ocorreu em setembro de 2010 com o título: *A Guerra dos Tronos*. Até agora são cinco títulos lançados e mais dois ainda por vir, que são: *A Game of Thrones* (1996); *A Clash of Kings* (1998); *A Storm of Swords* (2000); *A Feast for Crows* (2005); *A Dance with Dragons* (2011); *The Winds of Winter* (no prelo); *A Dream of Spring* (no prelo).

de analogia com o espaço real [...] e da noção de diegese” (AUMONT, 1995, p. 24-25) –, são observadas questões inerentes à cena fílmica estabelecida dentro de condições materiais da gramática do cinema e seu caráter narrativo e representativo, isto é, a imagem técnica conformada a partir de diferentes superfícies dos enquadramentos, da profundidade fictícia do campo e da justaposição de quadros – resultando algo qualitativamente diferente do elemento isolado (EISENSTEIN, 2002, p. 16).

À gramática que institui o espaço fílmico soma-se a ideia de atmosfera fílmica, proposta do Inês Gil (2005), o que inclui ao regime de visualidades do cinema a combinação intangível de um sistema de forças sensíveis e afetivas que organiza as relações do humano com o meio. Para Gil, a atmosfera cinematográfica se divide em fílmica e espetatorial, sendo a primeira correspondente à gramática técnica envolvida na integração entre os elementos visuais e sonoros, e a segunda, aos efeitos gerados na conformação entre filme e espectador. “A ideia de uma possível atmosfera espetatorial baseia-se, em parte, na filmologia que propôs analisar os fenômenos psíquicos e psicológicos que acontecem entre o espectador e o filme projectado e estende-se até ao olhar escópico” (GIL, 2005, p. 142).

Julia Kratje utiliza a noção *Stimmung* e noções derivadas (atmosfera, tonalidade, afetos e estado ânimo), assim, propõe uma via para a representação mediada pela realidade extralinguística: “capacidade dos textos de conectar-se a outra coisa [e] colocar a atenção na dimensão textual das formas que nos cercam corporalmente, como uma realidade física” (2018,

p. 31, tradução nossa)². Da ideia de atmosfera adere-se essa dimensão física dos fenômenos envolvidos com a imagem, tornando possível a capacidade de apreensão de sensações predominantes, à luz de situações ligadas à memória, à cultura ou ao contexto histórico circunscrito.

De uma concepção próxima à perspectiva warburgiana, cada atmosfera, com seus ecos do passado harmônicos, possui a singularidade de um fenômeno material que não pode ser definido em termos absolutos ou circunscrito por conceitos [...] Como indica Margrit Tröhler, a atmosfera é a primeira coisa que notamos ao entrarmos em uma sala, mesmo que não totalmente consciente: luz, cor, ar, temperatura, sons, objetos, assuntos [...] Uma dimensão formal-material ou espiritual-sensível, circunscrita no lugar de passagem entre experiência e linguagem. (KRATJE, 2018, p.31, tradução nossa)³

No cinema, de acordo com India Mara Martins, “a atmosfera é o que dá o tom à representação [...] o que a caracteriza atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidade” (2010, p. 3), e cita o conceito de *atmosfera cineplástica*, do diretor de fotografia francês Henry Alekan, para explicar a tensão psicológica que emerge da interação que acontece entre os elementos plásticos - ativos

2 capacidad de los textos de conectarse con alguna otra cosa [e] colocar la atención sobre la dimensión textual de las formas que nos envuelven corporalmente como una realidad física.

3 Desde una concepción cercana a la perspectiva warburgiana cada atmósfera, con sus armónicos y ecos del pasado, posee la singularidad de un fenómeno material que no puede ser definido en términos absolutos ni circunscrito por conceptos [...] Como indica Margrit Tröhler, la atmósfera es lo primero que advertimos al ingresar a un cuarto, aunque no sea de forma plenamente conciente: luz, color, aire, temperatura, sonidos, objetos, sujetos [...] Dimensión formal-material o espiritual-sensible, su lugar es el pasaje entre vivencia y lenguaje.

(personagens e objetos) e passivos (lugar e cenário). Integração esta responsável por rememorar nossas experiências vividas e convertê-las em efeitos psíquicos de desconforto, tristeza, medo, felicidade ou euforia. “A atmosfera manifesta-se sempre no exterior, mesmo quando se trata de um espaço-estado interior, como a alegria ou a morbidez, por exemplo. O espaço interior manifesta-se sempre através de uma relação particular ao mundo exterior” (GIL, 2005, p. 142). Dessa forma, Inês Gil divide esse campo em diferentes perspectivas - plástica, dramática, abstrata e concreta - e deste modo propõe-se considerar esta última como foco para a análise decorrente: a atmosfera concreta é “material ou criada pela técnica para criar efeitos estilísticos ou dramáticos óbvios” (2005, p. 143). Cita como exemplo a areia e o vento, em *O Vento* (1928), como os verdadeiros protagonistas, ou como essa atmosfera exterior que provoca e conforma a brutalidade da história.

Ainda para India Mara Martins, essa estrutura concreta corresponde à etapa de produção responsável pelos parâmetros materiais da visualidade fílmica, transformada *a posteriori* em imagem fotográfica. Acontece para além da ideia de composição visual, pois “é algo intangível, que resulta de uma série de combinações bem sucedidas que começam na direção de arte, se transformam em imagens com a direção de fotografia e se concretizam durante a *mise-en-scène*” (MARTINS, 2010, p. 2). Logo, o trabalho aqui proposto está situado nesse ínterim, um campo que considera as estratégias de concepção ligadas ao *production designer*, termo norte-americano para o profissional responsável por conceber a visualidade plástica-concreta do filme, desde a definição da paleta de cores às características dos períodos

históricos arquitetônicos. Suas tarefas em potencial, segundo Lucy Fisher, são: “direção de arte, cenografia, pintura, *storyboard*, decoração, construção e orçamento, desenho técnico, pesquisa de locações, design de cores e efeitos especiais” (2015, p. 2, tradução nossa)⁴, sendo também responsável pela manutenção do conceito nestas etapas de produção, assim como, pela caracterização dos personagens e coordenação de equipes - figurinistas, maquiadores, cenotécnicos e contra-regras.

Determinar o conceito geral para o visual de uma obra é a primeira tarefa do *production designer* e tem relação direta com a narrativa do filme. Corenblith, por exemplo, afirma: ‘Tento encontrar uma chave imagética que desbloqueie a história; Procuo um padrão visual atraente e um pouco diferente, assim como, procuro definir referências visuais que reforcem a história dramaticamente’. (FISCHER, 2015, p. 12, tradução nossa)⁵

Vínculos entre efeitos formal-material e psicológico passam invariavelmente pelo trabalho de corresponder referências reconhecíveis às estratégias diegético-narrativas - da relação do corpo no mundo, das texturas possíveis, cores, tensões entre espaços, civilizações e culturas. Para Gil (2005), são de natureza subjetiva e possível através dos componentes afetivos que os indivíduos projetam na sua relação com os espaços. Em entrevista à Vera Hamburger, Hélio Eichbauer afirma: “O espaço para o cinema é de 360 graus. É circular, esférico. Para mim, o cinema é uma

4 art direction, set design, painting, storyboarding, decoration, construction and budgeting, technical drawing, location hunting, color design and special effects.

5 Determining the overall concept for the visual of a work is the production designer’s first task and one the relates to the film’s narrative. Corenblith, for instance, states: ‘I try to find a visual key that unlocks the story; I look for a compelling and slightly offbeat visual take and try to create relationships that buttress the story dramatically’.

esfera. Tenho que trabalhar tudo: os detalhes e todos os ângulos, embora muito vezes o cineasta não filme tudo” (HAMBURGER, 2014, p. 32). Hamburger, que utiliza a terminologia em português *direção de arte*, diz trata-se de uma área diretamente ligada ao campo da visualidade plástica e tem como objetivo primordial a “construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme” (2014, p. 19); estabelecendo conflitos imagéticos psicologicamente instigantes, ao “ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado” (2014, p. 19).

Algumas ponderações estéticas permeiam as análises, não necessariamente buscando retomar reflexões já estabelecidas por Andre Bazin sobre os que acreditam na imagem ou em sua subordinação “mais fiel possível de uma suposta verdade, ou de uma essência, do real” (AUMONT, 1995, p. 46), mas como um atravessamento pontual na relação entre a série e suas decorrentes influências da adaptação literária, neste caso, com foco nas “matérias da direção de arte” (HAMBURGER, 2014, p. 32). Partimos de fatores correspondentes entre o texto original e a produção televisiva adaptada - a partir dos quais George Raymond Richard Martin⁶ cria um universo complexo de fantasia medieval, quase atemporal, combinando efeitos verossímeis ao compor histórias de monstros zumbis, dragões e reinos distantes com batalhas pelo poder e fragmentos de referências a fatos e personagens históricos. A adaptação para TV, mesmo estabelecida em meio às restrições específicas do seu *modus operandi*,

6 Mais conhecido como George R. R. Martin (GRRM), é um roteirista e escritor de ficção científica, terror e fantasia americano. Mais informações pelo site: <https://georgerrmartin.com/about-george/>.

promoveu em termos conceituais um trabalho consonante com impressões produzidas pelos livros.

Por esta razão, a metodologia *a priori*, de eixo teórico (TODOROV, 1992; ECO, 2006; BULHÕES, 2009), investiga algumas bases fundamentais da literatura fantástica, em especial, sua faceta que corresponde a elaboração de mundos reconhecíveis. Observa-se na literatura original o esforço em construir universos plausíveis, através de estratégias que estabelecem parâmetros de verossimilhança, entre eles: referências indiretas a fatos historicamente situados, comportamentos, códigos de ética, paisagens, entre outros. A história imaginada é firmada na construção de um mundo crível, habitado por reinos de fantasia, mas perfeitamente aceito como canal de compartilhamento de experiências comuns entre escritores e leitores.

A segunda orientação metodológica, de eixos descritivo e analítico, considera o que Vanoye e Golliot-Lété (1994) chamam de obstáculos de ordem material e de ordem psicológica. No intuito de perceber nas estruturas da narrativa seriada alguns meandros e correlações entre elementos da literatura original e do audiovisual, utilizam-se as ferramentas de decomposição e descrição do espaço concreto concebido pelo *production design* como estratégia de visualização dessas correspondências, assim como, dos efeitos psicológicos decorrentes. Nesta fase, o texto busca articular o levantamento bibliográfico com as entrevistas concedidas pelo escritor, pelos produtores, roteiristas, diretores de arte, ou mesmo, artigos sobre a série e comentários ou fragmentos de alguns episódios, extraídos de blogs de fãs.

Para fins deste trabalho, o espaço fílmico é demarcado por essa instância onde a cena efetivamente acontece, capaz de produzir efeitos complementares ao da gramática fotográfica, isto porque, para o espectador, “além da capacidade perceptiva, entram em jogo o saber, os afetos, as crenças, que, por sua vez, são muito modelados pela vinculação a uma região da história (a uma classe social, a uma época, a uma cultura)” (AUMONT, 1993, p. 77). A imagem incorpora um valor de representação que é informativo, isto é, reafirma ou rememora nossa relação com o mundo; igualmente, combina este a uma função ligada à apreensão direta do visível, de base sensoria. Aumont faz diferenciação entre as instâncias de visão *óptica* e *háptica*, sendo uma ligada à “visão de longe” (1993, p. 109) e a outra ao tato, isto é, à visão próxima das superfícies. E completa: “a noção de *constância perceptiva*, que está na base de nossa apreensão do mundo visual, [nos permite] atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, [e] está também no fundamento de nossa percepção das imagens” (AUMONT, 1993, p. 81).

Ao decompor as referências documentais – os fragmentos extraídos das entrevistas e dos sites especializados –, cumpre-se a função de analisar como a estrutura narrativa e os elementos materiais da cena estabelecem percepções em torno da história desenvolvida em GOT, isto é, busca-se compreender os efeitos sugeridos por esta estrutura produzida.

Os eventos da saga são guiados por três argumentos principais: 1) uma guerra civil pelo controle dos Sete Reinos, travada entre sete famílias em diferentes regiões de Westeros, continente onde se passa boa parte da história; 2) a trajetória de Daenerys Targaryen

para reconquistar o seu lugar de legítima herdeira do Trono de Ferro, após assassinato do seu pai e exílio para além do Mar Estreito; 3) ameaça sobrenatural conhecida como caminhanter brancos que vivem além da Muralha de Gelo - construída ao extremo norte do continente. A história central de disputa pelo trono de ferro conta com um conjunto amplo de elementos fantásticos - dragões, magia e zumbis gigantes -, por outro lado, o seu caráter sobrenatural está diluído na coerência estrutural da narrativa.

Esse mundo de fantasia possível tem suas bases estabelecidas no primeiro livro da saga *A Guerra dos Tronos* (MARTIN, 2010) que, de alguma forma, são transpostas para a primeira temporada de *Game of Thrones* (HBO, 2011) – de onde serão extraídos aspectos da dimensão verossímil original na sua relação com os elementos visuais-formais-concretos e seus efeitos. A visualidade oferecida pela atmosfera fílmica (GIL, 2005) projeta impressões sobre o mundo representado e este trabalho elabora um quadro exploratório com alguns desses recursos técnicos ligados aos dimensionamentos em torno do espaço cênico material.

MITOLOGIAS, DRAGÕES OU ZUMBIS: VEROSSIMILHANÇA NO FANTÁSTICO MUNDO POSSÍVEL

Seja no formato de histórias orais passadas de geração para geração, seja na forma de lendas, mitos ou cantigas, o ser humano sempre teve um gosto pelo mundo inventado como uma forma de refúgio da sua realidade. Essa necessidade de contar histórias por meio da ficção se popularizou com o passar dos anos, tornando as experiências literárias cada vez mais comuns. A literatura fantástica, segundo Tzvetan Todorov, surge como uma forma de explorar cada

vez mais esse imaginário com enredos elaborados e histórias com tramas cada vez mais complexas: “o fantástico é um caso particular da categoria mais geral da ‘visão ambígua’ [...] uma escolha entre vários modos (e níveis) de leitura” (1992, p. 39).

Roland Barthes afirma que tudo em uma narrativa tem sua função e seu grau de importância, mesmo uma pequena citação aparentemente superficial. Como exemplo, temos o trecho do romance de George R. R. Martin: “O pai de Bran sentava-se solenemente sobre o cavalo, com longos cabelos castanhos a ondular ao vento. A barba bem aparada estava salpicada de branco, fazendo-o parecer mais velho que os seus trinta anos” (2010, p. 15). Através da descrição permeada por adornos, o romancista detalha o personagem Eddard Stark (Ned Stark), já oferecendo características físicas para familiarizar o leitor, gerando intimidade e empatia com um dos protagonistas. São unidades naquele instante difusas, mas necessárias para dar sentido à história em momentos posteriores, por ser o patriarca da família Stark o ponto de partida central da trama e dos acontecimentos subsequentes.

Como uma forma de contar histórias, as narrativas podem abordar acontecimentos reais ou imaginários em sua estrutura, sendo a imaginação a base para a ficção, o que de acordo com Marcelo Bulhões é “[...] a ação ou o produto de um fingimento” (2009, p. 17). Logo, pode ser tanto a ação de fantasiar quanto os efeitos gerados a partir disto, enfim, pode usar referências reais para a criação de um universo ficcional ou criar universos absolutamente novos. Muitas das narrativas ficcionais desafiam nosso entendimento sobre o que é imaginado ou o que é real, ao mesmo tempo em que pactuamos com ficções como operações

não necessariamente da ordem do vivido, mas eventualmente aceitas como realidades possíveis. Bulhões afirma que existe um grave engano em pensar a ficção dissociada do mundo; para ele, não existe a ficção absoluta: “nenhuma realização ficcional está, com efeito, totalmente desligada de alguns parâmetros que conhecemos como realidade” (2009, p. 22).

No primeiro livro da saga, George R. R. Martin (2010) disponibiliza para o leitor um número significativo de características, dados sobre comportamentos, clima da região, vestimentas, particularidades físicas dos personagens, entre outros fatores relacionados à construção do espaço e tempo dramáticos. Descrições não necessariamente comuns em qualquer mundo ficcional, como nos contos de fadas, por exemplo. O romance de GRRM trata de conflitos entre famílias que possuem características distintas entre si, então, são estabelecidas discriminações entre cada uma delas; informações necessárias para o entendimento e envolvimento do leitor com o universo narrativo em questão. O romancista não apenas mostra os personagens vivendo seus percalços, mas apresenta a cultura vivida na região em que habitam, o brasão de cada *casa*, seu lema, comportamentos e seus aliados. Uma obra de ficção como *A Guerra dos Tronos* nos apresenta um universo que empresta aspectos de verossimilhança importantes, quando entrega o detalhamento dessas características.

Para Cristina Costa, o apelo à imaginação é possível graças à ambiguidade do texto e ao uso de metáforas que causam o afastamento da realidade. “Há portanto na ficção o apelo à imaginação, do deslocamento da realidade objetiva para a realidade subjetiva, afetiva e significativa” (2002, p. 24). Para o

leitor, por exemplo, não parece um anúncio improvável a existência de animais que soltam fogo ou mortos-vivos, isto porque, ele faz um pacto com o autor e passa a apreender aquele mundo como possível, mesmo tendo consciência de que aquilo não se realize em seu espaço cotidiano; “para transferir de nossa natureza interior um interesse humano e uma aparência de verdade suficiente para reforçar as sombras da imaginação é necessário que aconteça a suspensão voluntária da descrença” (COLERIDGE, 1817/ 2004, cap. IV, s.p, tradução nossa)⁷. A suspensão voluntária da descrença constitui fé poética e condição de credibilidade para narrativa ficcional. “Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 2006, p. 81).

Janet Murray chama de “criação ativa da crença” (2003, p. 111), isto porque o processo envolve mais que suspensão da faculdade crítica, há faculdade criativa. “Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão [...] usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (2003, p. 111).

O reforço a este fenômeno cognitivo, a verossimilhança na ficção, isto é, a característica do que possa ser crível, compõe a estrutura da narrativa desde a Grécia Antiga, levando em conta sua ligação com a ilusão da realidade e com as estratégias de convencimento necessárias para efetivação do contrato narrativo. Independente de considerar que certos mundos ficcionais possam ter a liberdade de criar dragões gigantescos, de acordo com Bulhões

7 to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment.

(2009), Aristóteles acreditava que mesmo em situações como estas é importante que haja intervenções persuasivas marcadas pela coerência. Por isso, o mundo de fantasia construído por George Martin pode ser plausível dentro daquele conjunto de regras internas, ao propor algumas características estruturais coerentes e livres de contradições. O excesso de detalhes introduzido nos livros, através antecedentes conhecidos, por exemplo, impõe ainda maior aceitação por parte do leitor disposto a compartilhar daquele universo imaginado.

Além disso, o fantasioso também tem a função de fazer o leitor ponderar suposições sobre a realidade, “colocando em dúvida a capacidade de efetivamente captá-la através da percepção dos sentidos” (VOLOBUEF, 2000, p. 110), ao criar um desconforto com aquilo que, para ele, já é familiar. Em outras palavras, o fantástico não trata apenas de um mundo bizarro ou sobrenatural, mas de um meio para problematizar o cotidiano do ambiente em que vivemos. Tzvetan Todorov inicia essa discussão afirmando que um dos pontos principais desse gênero consiste na entrada de um acontecimento que não pode ser explicado por nossa mente, gerando incerteza ou hesitação.

A fantasia é o subgênero dentro do qual *A Guerra dos Tronos* (MARTIN, 2010) se encontra, uma vez que a narrativa é permeada por acontecimentos mágicos e sobrenaturais, isto é, elementos não reconhecidos no cotidiano comum; em contrapartida são reconstituídos combinando fatos históricos a referências materiais cognoscíveis pelos leitores. Outra citação ainda no prólogo demonstra isto: três patrulheiros da guarda da noite fazem uma ronda em torno da grande muralha; durante

o turno, um deles encontra várias partes de um corpo humano esquartejado num formato estranho. O personagem volta ao encontro dos seus companheiros para contar o que viu e eles não acreditam nas palavras dele, então resolvem ir até onde as partes humanas encontram-se. Ao chegarem lá o local está vazio, como se nada tivesse acontecido, e então concluem que não foi nada e retornam à muralha. No caminho de volta, um ser não identificado mata um dos três patrulheiros, assustados os outros dois fogem, quando mais um é surpreendido, tem sua cabeça cortada e jogada aos pés daquele que encontrou os corpos. Então ele foge até Winterfell, reino que fica ao norte de Westeros e ao sul da Muralha. Ele é interceptado por cavaleiros que o levam ao lorde protetor daquele reino. De acordo com o juramento da Patrulha da Noite, caso um patrulheiro deserte do seu posto, ele é punido com a decapitação. Antes de ser decapitado por Ned Stark, ele diz que viu caminhanes brancos e que tinha consciência da sua deserção. Ned não acredita em suas palavras, alegando que os caminhanes brancos não são vistos há milhares de anos, mas o patrulheiro à beira da morte insiste em dizer que os viu, e tem sua cabeça cortada.

Como tais acontecimentos ocorrem no prólogo do primeiro livro, quando o leitor ainda não tem muitas referências, preserva-se aí um comportamento importante para a narrativa fantástica, acatar a fantasia e postergar sua explicação para os capítulos subsequentes, a chamada suspensão voluntária da descrença. Observa-se no comportamento dos personagens indicação de incerteza em torno do fenômeno sobrenatural, pois o próprio Ned Stark afirma que eles já não são mais vistos há milhares de

anos, deixando a indicação criativa de que um dia existiram. Além disso, há outro elemento de base visual-concreta na narrativa: a enorme muralha construída no extremo norte de Westeros, onde supostamente os seres viveram e que ainda tem o encargo de proteção e resistência. Segundo Todorov (1992), há condições para que sejam completadas as definições do que é o fantástico: o texto tem que induzir o leitor a aceitar aquele universo como um mundo totalmente possível e oscilar entre a explicação natural e a explicação sobrenatural dos acontecimentos. Em seguida, tal oscilação pode ser igualmente experimentada por uma personagem, neste caso, Ned Stark.

Em entrevista, George Martin⁸ afirma que se considera um autor jardineiro, pois suas histórias vão sendo construídas ao longo do processo de escrita, como entidades vivas e nunca pré-fabricadas. De fato, o romancista épico demonstrou profunda influência de memórias históricas ao construir um universo ficcional expandido e habitado por uma população heterogênea em termos de etnia e costumes. Separados pelo Mar Estreito, os continentes de Westeros e de Essos possuem regiões e povos com características e culturas variadas. Enquanto um tem características e várias referências regionais a alguns países da Europa, o outro se assemelha a algumas cidades-estado do Oriente Médio. Além disso, o fator climático, religião, tipo de população, entre outros fatores ajudam a organizar semelhanças internas da localidades.

8 The Architect and the Gardener: George R. R. Martin on Writing Game of Thrones. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EBOfgYJABA&list=LLzX5XqaSFufpaUeuh6lj8XQ&index=32>. Acesso em: 10 jan. 2021

Essas conexões com a realidade são desenvolvidas pela historiadora canadense Jamie Adair em seu blog⁹, onde reúne teorias sobre possíveis fontes de inspiração para o romancista, organizando vínculos entre a narrativa ficcional e algumas referências indiretas da história cronológica utilizadas por Martin. Um exemplo concreto é exatamente a enorme muralha que separa os Sete Reinos da área conhecida como *Para Lá da Muralha*, localizada no extremo norte de Westeros. Ela foi construída com gelo sólido e é guardada pela Patrulha da Noite. Segundo o próprio Martin (MACLAURIN, 2000), a inspiração veio da *Muralha de Adriano*, cujo objetivo era proteger o império romano de possíveis invasões bárbaras. A muralha teria sido construída pelo imperador Adriano, que governou o império romano de 117 a 138 d.C. A construção levou quatro anos para ser concluída e sua estrutura permeia 120 km da costa da Grã-Bretanha, na fronteira com a Escócia.

As estruturas de ambas se assemelham, enquanto na muralha original há proporcionalmente distribuídas torres de observação e quartéis para as tropas de guarnição, na muralha de Westeros existem, ao longo de sua extensão, seis castelos que servem para guardar provisões e reabastecimento de armas. Para a historiadora, a descrição de Martin dos selvagens também recia a percepção dos romanos em relação aos bretões nativos, como o *outro*, uma estratégia de distanciamento empregada para desumanizar e justificar a brutalidade das batalhas.

9 Blog *History Behind the Game of Thrones*: the real events that inspired the greatest show on earth. Disponível em: <http://history-behind-game-of-thrones.com/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

George Martin (MACLAURIN, 2000) declara a sua inspiração como decorrência de uma visita a Escócia, quando tentou imaginar como seria a vida de um soldado romano, enviado da Itália, e que ficaria ali solitário olhando o que poderia emergir da floresta. Para ele, a fantasia é sua matéria-prima e maior que a vida real, por isso sua parede era grandiosa, mais longa e mágica. O romancista cita outras inspirações históricas, entre elas: a Guerra das Rosas (Inglaterra – 1455 e 1485), a Batalha de Canas (Itália – 216 a.C.), o Fogo Grego, ou mesmo, ideais da cavalaria medieval, releituras de monarcas ou monarquias e a loucura como elemento hereditário na realeza.

Atualmente, a saga possui cinco livros publicados e com mais dois ainda a serem lançados. O que se iniciou em formato literário, cresceu para outros formatos e mídias, recebendo adaptações, entre outros, para jogos eletrônicos, quadrinhos e série televisiva.

QUESTÕES SOBRE ADAPTAÇÃO: DA LITERATURA À SÉRIE DE TV *GAME OF THRONES*

Não é de hoje que o cinema e a literatura caminham juntos. Desde que se notou a força dinâmica da imagem para contar histórias, houve maior aproximação do espectador em relação ao espetáculo. Bella Jozef (2010) afirma que George Meliès (1900) decidiu contar uma história através da película cinematográfica diferenciando-a do estilo documental dos irmãos Lumière (1895), inventores do cinematógrafo. Desse modo, o filme *Cinderela* (1899) foi concebido, uma película que representava o conto de fadas como fora escrito nos livros infantis, adaptando-os ao formato audiovisual.

Syd Field afirma que adaptar é escrever um roteiro original. O autor explica que “adaptar um livro para um roteiro significa mudar um [...] e não superpor um ao outro” (2001, p. 174). Field assegura que, ao adaptar um livro ou uma peça de teatro para um roteiro, se está alterando uma forma pela outra, isto porque “há uma mudança necessária de valores significados correspondentes à mudança de significante [...] Assim, um filme pode ser descrito em linguagem verbal, mas não recupera o mesmo sentido nem obtém o mesmo conteúdo” (2001, p. 22), pois tratam-se de linguagens essencialmente diferentes.

Isto posto, passamos a entender que a adaptação tem ganhado autonomia e pode ser tratada como obra particular, uma vez que livro e cinema são coisas distintas, mesmo quando se estruturam sob as mesmas bases originais. George Martin sempre deixou clara a sua posição em relação a essas diferenças explícitas, pois coordenou trabalhos nessas duas frentes. “Em uma palestra sobre roteiro em 2018, Martin disse ao público que Hollywood gosta de diálogos curtos. Uma ou duas linhas [...] Mas assim como os livros de Martin ficam mais digressivos à medida que continuam, seus roteiros para o programa começaram a aumentar com o tempo” (ROBINSON, 2018, s.p, tradução nossa)¹⁰. Este é um aspecto central que caracteriza o trabalho em questão, ao considerar que os produtores de TV tiveram que fazer adaptações significativas. *Game of Thrones* leva o nome do primeiro livro da saga e tem David Benioff e Daniel B. Weiss como produtores-executivos e roteiristas-chefes. Em outras palavras, são os responsáveis por adaptar

10 In a 2018 talk on screenwriting, Martin told the audience that Hollywood likes ‘short dialogue. A line or two [...] But just as Martin’s books famously get more digressive as they continue, his scripts for the show started to balloon over time.

o universo gigantesco criado por George R. R. Martin, dentro das possibilidades oferecidas pela HBO, entre elas, orçamento, linguagem e tempo.

A primeira temporada da série foi lançada em abril de 2011 e contou com 10 episódios sem intervalos, com média de 55 minutos cada. Neste caso, houve o consenso de que seria impossível fazer a transposição integral de um livro para uma série, devido aos vários fatores envolvidos nas diferentes etapas de produção televisiva, inclusive, o fato da utilização de técnicas de captação cinematográficas. Os diretores tinham que ter em mente o universo completo de *As Crônicas de Gelo e Fogo* para conseguir transpor o máximo possível do livro para a série, preservando o seu eixo narrativo fundamental. Além disso, a forma como Martin escrevia seus capítulos, com uma poética rebuscada, descrição milimétrica de figurinos, cenários e ambientes, fez com que o trabalho de adaptação fosse mais complexo – já balizando de forma precípua a função complexa e primordial do *production designer* nesta etapa básica de concepção.

O universo fragmentado de *Game of Thrones*, as escolhas técnicas e de linguagem foram demarcadas por particularidades definidas pelo romancista: os vários personagens, características pessoais e experiências vividas. A série *Game of Thrones* “concatena elementos particulares a tal universo fantástico, como terminologias, seres vivos, locais, climas, desenvolvimento de civilizações, doenças, códigos de conduta moral, moda, arquitetura” (MATTOS, 2016, p. 57). A concepção imagética dessas diferentes características cumpre o objetivo de sugerir plausibilidade, ao ancorar “metáforas visuais, sem que para isso

tenha que empossar conjuntos completos de elementos reais, tal qual uma reconstituição histórica. Deve existir, logo, coerência na escolha de referências para a construção de um código narrativo próprio” (2016, p. 57).

Cineastas encontraram na literatura formas de construir enredos, personagens e técnicas para manipular espaço e tempo nos filmes. Tanto na série como no livro não está implícita uma passagem de tempo – a sucessão de imagens, ganchos do final do episódio/capítulo e até mesmo o diálogo entre os personagens são os recursos usados para demonstrar transcorrência temporal. Por outro lado, a questão *espacial* é marcante para estruturação narrativa. Para Bulhões, “o espaço, materializado pelo que se vê na imagem, preenche ou corporifica a temporalidade” (2009, p. 89). Enfim, sendo este ambiente físico onde se desenrola a história, é “portador de traços semânticos inseparáveis das situações narrativas e dos atributos ou estados vividos pelos personagens” (2009, p. 89) – com poder de definir contextos históricos, sociais, psicológicos e existenciais dos personagens, assim como, “construir uma atmosfera plástica de grande poder sugestivo” (2009, p. 89).

Por outro lado, há rapidez na progressão das tramas, incorporando aspectos do que Jason Mittel chamou de narrativa complexa, entre eles, sua ampla disponibilidade online e as práticas introduzidas pelas novas formas de consumo.

Podemos complementar a abordagem cognitiva estudando práticas de visualização do consumo contínuo de séries televisivas, especialmente, para casos que não são facilmente explicáveis por normas

cognitivas, como no caso dos fãs consumindo *spoilers* narrativos ou contribuindo para wikis de fãs. (MITTELL, 2015, p. 8, tradução nossa)¹¹

Aspectos como estes, combinados à trama fragmentada, promovem agitação nos momentos de lançamentos das temporadas: “os conflitos surgem e são solucionados, dando lugar a novos conflitos, o que faz com que a narrativa progrida de forma rápida” (SOUZA; CÂMARA, 2013, p. 10). David Benioff e Daniel B. Weiss afirmam ser este um dos elementos para o sucesso da produção, uma mescla da complexidade psicológica dos heróis não convencionais com as tramas imbricadas e, às vezes, imprevisíveis. Para eles, sem dúvida, o elemento mais controverso foi a disposição em assassinar impiedosamente suas estrelas logo na primeira temporada. “Ned Stark, o centro moral da 1ª temporada, retratado pelo membro mais famoso do elenco da série (Sean Bean, que estrelou O Senhor dos Anéis), é decapitado de forma chocante no penúltimo episódio” (D’ADDARIO, 2017b, s.p, tradução nossa)¹². Movimentação recorrente em quase todas as temporadas. Na terceira, por exemplo, o sangrento *Red Wedding* tira de cena simultaneamente filho herdeiro, nora grávida e esposa de Ned Stark, colocando os fãs e a internet em estado de pânico. Mittell (2015) atenta, neste caso, para a diferença entre os espectadores da série, que alienados em relação aos acontecimentos (nem todos eram leitores dos romances), fizeram até promessas de boicotar o programa de TV.

11 We can complement a cognitive approach by studying actual viewing practices of ongoing serial television consumption, especially for cases that are not easily explicable by cognitive norms, such as fans consuming narrative spoilers or contributing to fan wikis.

12 Ned Stark, the moral center of Season 1, portrayed by the show’s then most famous cast member (Sean Bean, who starred in *The Lord of the Rings*), is shockingly beheaded in the second-to-last episode.

Como centro de interesse aqui, destacam-se os elementos estruturantes do todo narrativo encontrados na primeira temporada, quando são apresentadas as famílias pertencentes às principais casas rivais – Stark, Baratheon, Targaryen, Lannister, Arryn e Greyjoy, além do núcleo da Patrulha da Noite (guardiões da Muralha) e da saga dos irmãos Targaryens. As casas citadas tem demarcadas, nas matérias da direção de arte, suas diferenças culturais e de personalidade.

O foco narrativo da trama, isto é, o ponto de vista que organiza as diferentes experiências, para Bulhões, é a instância que desvela o mundo ficcional, “narração como procedimento de constituição de uma história” (2009, p. 80). No romance *A Guerra dos Tronos*, as histórias são contadas pelas perspectivas dos principais personagens e estão inscritas na narração dos integrantes de cada família, por meio da qual destacam particularidades e características. Essa estratégia permite ao leitor entrar na mente dos personagens sabendo precisamente os seus pensamentos, ideias, sensações, além de permitir a visão de mundos particulares. Durante cada capítulo, o leitor vê toda a história somente de um ponto de vista, conhecendo como aquela personagem pensa e como pode influenciar os acontecimentos subsequentes.

Na série *Game of Thrones*, o espectador não tem essa visão, mas sim um panorama geral por meio das situações criadas, da interpretação dos atores e do contexto espacial. As histórias e os diálogos têm convergência a partir de um elemento comum, a rivalidade entre as casas, portanto, as diferenças *a priori* apresentadas estão invariavelmente atadas por uma perspectiva comum, a disputa pelo poder. Antagonismo que assume a forma

material e emblemática de um troféu: o trono de ferro. O objeto mais desejado pelos protagonistas foi construído por Aegon I Targaryen, o primeiro rei dos Sete Reinos, utilizando as espadas fundidas (com o fogo do dragão Balerion) dos inimigos mortos que derrotou ao longo da batalha da conquista de Westeros.

Martin narra as primeiras impressões físicas de Eddard (Ned) Stark que, sentado bem no alto, no que chamou de “imenso e antigo cadeirão de Aegon, o Conquistador, uma monstruosidade trabalhada em ferro” (2010, p. 328), relata:

Uma cadeira infernalmente desconfortável, e nunca o tinha sido mais do que naquele momento em que sua perna estilhaçada latejava mais penetrantemente a cada minuto [...] *Maldito seja Aegon pela sua arrogância*, pensou Ned, carrancudo, *e maldito seja também Robert e suas caçadas*. (MARTIN, 2010, p. 328, grifo nosso)

As demarcações sensoriais observadas pelo personagem delimitam o desconforto daquele símbolo das conquistas sangrentas prefigurado na forma do objeto concreto, de aço coberto de pontas tornando impossível recostar-se. “Um rei nunca deve se sentar à vontade, dissera Aegon, o Conquistador, quando ordenara aos armeiros que forjassem um grande trono” (MARTIN, 2010, p. 328).

O trono imaginado pelo romancista é curvado, como uma besta assustadora, enorme e assimétrica pairando sobre a sala do trono (Figura 1), para ele, o trono da HBO não tem isso, não é tão grande em relação às locações encontradas. Mas como próprio Martin afirma, a versão HBO transformou-se em um objeto irônico para muitas pessoas, entre telespectadores comuns, fãs e celebridades em todo o mundo.

Figura 1 – À esquerda, o trono de ferro pintado por Marc Simonetti; à direita, o trono HBO



Fonte: <http://planetanm.blogspot.com/2014/08/game-of-thrones-o-trono-de-ferro.html>. Acesso em: 05 jan. 2021.

Como ícone, a grandiloquência do assento demarca a conexão entre famílias, por outro lado, a decomposição do quadro geral está instituída nos antagonismos entre personagens, herdeiros diretos e reclamantes desse direito. O núcleo da corte real é composto por Robert Baratheon (atual rei de Westeros), sua esposa Cersei Lannister (a rainha) e seus filhos Joffrey, Myrcella e Tommen. Robert se casa com Cersei para somar prestígio com outra família influente e obter apoio de outras casas na conquista do trono. Entretanto, também teve que assassinar quase toda a família Targaryen, deixando apenas dois membros livres. Daenerys e Viserys III foram exilados do outro lado do Mar Estreito, onde cresceram e nutriram o desejo de retomar o que lhes era de direito. O rei Aerys Targaryen foi morto por Jaime Lannister, irmão gêmeo de Cersei, com quem possui uma relação incestuosa. Outro Lannister, o irmão renegado Tyrion, protagoniza polêmicas e escândalos dentro da realeza.

Uma característica da narrativa complexa, de acordo com Jason Mittell (2015), é a disposição de incluir personagens como pontos focais do processo criativo. A complexidade do enredamento e das personalidades aparece na construção do romance, que traça perfis psicológicos múltiplos que fogem ao estilo convencional de extremos absolutos entre heróis e vilões. Os personagens possuem sentimentos que mudam de acordo com a ocasião e a necessidade, comportamentos esses que fazem com que as pessoas se identifiquem, às vezes, até com seus atos de vilania. Utilizando como exemplo justamente o personagem Tyrion Lannister, que faz parte de uma das famílias mais odiadas da saga, observa-se que, diferente dos outros membros de sua família, ele não possui a frieza em seus atos como principal característica. Possui, ao contrário, inteligência e bom humor que fogem totalmente do perfil dos Lannisters. Tyrion, interpretado pelo ator americano Peter Dinklage, é o favorito de Martin: “é o mais cinza dos cinza. Em todos os sentidos convencionais, ele está do lado errado, mas você tem que concordar com algumas das coisas que ele está fazendo, enquanto detesta outras. Ele é muito inteligente e espirituoso, e isto o torna divertido de escrever” (MACLAURIN, 2000, s.p, tradução nossa)¹³. O romancista criou consideráveis personagens com perfis mais complexos e variados, com o intuito de aproximar as pessoas das experiências vividas por eles.

Dessa maneira, distancia-se do objetivo dessa análise a dicotomia entre as características sobrenaturais dos personagens

13 is the grayest of the gray. In every conventional sense, he is on the wrong side but you have to agree with some of the things he is doing while loathing others. He is very smart and witty, and that makes him fun to write.

ou os aspectos realísticos das disputas políticas. Propomos a concentração em fatores de produção complementares para a construção desses universos e personalidades marcantes - influenciados, neste caso, pelos vínculos traçados no texto literário e demarcados nas escolhas materiais da produção audiovisual, sobretudo pelo trabalho de concepção do *production designer*.

ATMOSFERA FÍLMICA CONCRETA: ELEMENTOS MATERIAIS DA CENA TELEVISIVA EM GOT

Como ponto de continuidade para a problematização aqui colocada, dispõe-se, para fins deste artigo em particular, o protagonismo da *Casa Lannister* de Rochedo Casterly, em King's Landing, como sendo uma das famílias mais poderosas dos Sete Reinos, guardiã Suprema das Terras Ocidentais e Protetora do Oeste, em contraponto à outra família tradicional, a *Casa Stark* do castelo de Winterfell, que reivindica uma linhagem estabelecida há oito mil anos e governa o vasto Reino do Norte. Os conceitos de protagonismo e antagonismo não são problemáticas recuperadas neste trabalho, em particular, pela própria complexidade imputada à trama e às características particulares de cada núcleo dramático.

A realza é simbolizada, portanto, pela posse desse objeto singular, o trono de ferro, que encontra-se instalado em King's Landing. A rivalidade é desencadeada por um acontecimento: a decisão do Rei Joffrey Baratheon (filho de Robert) por sentenciar Ned Stark à morte por decapitação, levando seu filho Robb Stark a declarar guerra contra a coroa. O fato, situado na primeira temporada, provoca de forma sistêmica a disputa pelo controle dos reinos, envolvendo inclusive personagens exilados no passado.

As aclimações geradas pelas descrições desenvolvidas nos livros e capazes de gerar diferentes efeitos na imaginação nos leitores são desdobradas na série televisiva. Em um universo múltiplo, com particularidades entre núcleos – da realeza requintada de nobres que rivalizam pelo poder à resistência de uma família afetuosa que promete cuidar um do outro –, climas, geografias, objetos utilitários ou vestimentas são capazes de delimitar conceitos visuais que demarcam antecipadamente as construções mentais sugeridas nos livros.

George R.R. Martin imaginou um universo complexo de fantasia medieval, quase atemporal, fazendo uma fusão de efeitos verossímeis ao compor histórias atravessadas por monstros zumbis, dragões, reinos distantes e disputa de poder em combinação com fatos e personagens históricos, não necessariamente referentes a um mesmo período ou região. Na série, a quantidade de personagens e de tramas compatibiliza essa complexidade, ao tornar concreto um universo dividido entre diferentes protagonismos; ao mesmo tempo em mantém particularidades internas coesas e marcantes. A homogeneidade na visualidade intrínseca contribui no sentido em que as histórias se entrecruzam, colidem e coincidem em ritmo incomum, mostrando as várias facetas inerentes a cada personalidade.

Após levantamento bibliográfico, documental e descrição de fatores ligados à adaptação, a pesquisa exploratória finaliza com a análise de um dos argumentos centrais para estrutura conceitual da trama: o protagonismo disputado entre duas famílias. Através de análise fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994), numa abordagem que envolve preferencialmente a atmosfera concreta

(GIL, 2005), busca-se decompor, por intermédio da observação das matérias da cena, os efeitos necessários para delimitações das personalidades dramáticas, articuladas na complexa construção literária e encarnadas em algumas das escolhas materiais da produção audiovisual.

Como já analisado anteriormente, algumas categorias narrativas organizam a gramática dirigida ao ficcional midiático: o foco narrativo ou ponto de vista dá a perspectiva do todo da história; o personagem como centro de interesse “fundamental em torno do qual se desenvolve uma narrativa” (BULHÕES, 2009, p. 98); o tempo e o espaço que dão fluidez, ambientação e significado às situações narrativas. É através do detalhamento desses ambientes significativos, particularidades e contextualizações das experiências de vida de duas famílias protagonistas, que a análise proposta será finalizada.

A instância narradora em *Game of Thrones* se porta compondo um quadro no qual as complexidades das diversas tramas paralelas alinham-se com a disputa por poder. Essa estrutura geral encontra nas operações técnico-formais do audiovisual uma infinidade de instrumentos de representação, em particular, questões imanentes à percepção do corpo no espaço. A atmosfera visual em *Game of Thrones* é trabalhada de forma a demarcar as diferenças já citadas entre personagens, nas diferentes localidades que habitam, com costumes, culturas, climas, objetos de uso, vestimentas, entre outros limites particulares. Há, portanto, relevância em compreender como as camadas psicológicas de alguns protagonistas são conformadas em aspectos da estrutura visual concreta, responsáveis por gerar efeitos de reconhecimento e empatia.

Esta etapa de descrição e análise consiste em estabelecer relações entre as referências estudadas e as matérias da direção de arte. A análise fílmica vai considerar metodologias desenvolvidas por Francis Vanoye e Golliot-Lété (1994), Manuela Penafria (2009), entre outros autores, que destacam os seguintes pontos a serem analisados: a forma como a série é produzida e como a tangibilidade entre cenários, objetos, figurinos e ambientações tem poder de incorporar efeitos à estrutura da linguagem. Penafria (2009) destaca dois métodos fundamentais para qualquer análise audiovisual: decompor, que seria elencar as características principais do filme como imagem e som e, em seguida, interpretar as possíveis relações entre esses elementos. Para ela, ao analisar um filme busca-se entender como ele funciona, para assim propor uma interpretação daquilo que é mostrado.

Vanoye e Golliot-Lété estabelecem que analisar inevitavelmente envolve dois tipos de obstáculos, o material e o psicológico, a partir dos quais observam-se tanto os códigos de produção quanto de recepção. Os obstáculos de ordem material são aqueles que, durante a análise fílmica, pertencem ao campo visual, enquanto os de ordem psicológica lidam mais com os significados da obra, ou seja, questionamentos sobre o propósito da forma em que o produto audiovisual foi concebido. Para Vanoye e Golliot-Lété, a análise fílmica trabalha tanto o filme no contexto de mexer com suas significações e seu impacto quanto recolocá-lo para refletir sobre as suas primeiras impressões e percepções. “Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (1994, p. 12), considerando essas impressões e colocando-se numa atitude analisante,

questões do tipo “como o filme conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?”, “como o filme me conduziu a simpatizar com determinado personagem e a achar outro odioso?”, “como o filme gerou determinada ideia, determinada emoção, determinada associação em mim?”, questões centradas no como e não no por que, conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os “primeiros movimentos” do espectador. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13)

A sintonia entre o visual-concreto e os efeitos psicológicos decorrentes deste passam invariavelmente pelo trabalho do *production designer* que, conforme já analisado, traça essa ligação direta entre campo da visualidade material e os fenômenos mentais relevantes para a narrativa, envolvendo o espectador com aquilo que vê. A britânica Gemma Jackson¹⁴, que ocupou esse cargo até a terceira temporada da série, afirma que o trabalho começa com o entendimento dos conceitos que precisam ser percebidos por meio desses mundos criados, e de uma pesquisa sobre imagens em todas as esferas da vida. A partir daí, passa a articular esses ingredientes juntos, tornando-os instantaneamente reconhecíveis. Para ela, não há nenhuma nova paisagem criada que os departamentos de arte e de efeitos não possam executar, com a tecnologia e o orçamento adequados.

As locações de *Game of Thrones*, distribuídas entre Belfast, Irlanda do Norte, Islândia, Dubrovnik, Marrocos e Espanha, formam paisagens

14 Informações retiradas de depoimentos gravados por Gemma Jackson, entre eles: *Game of Thrones: The Artisans* – Gemma Jackson (HBO). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1QQRBFPODS0>; e *New landscapes on film* | Gemma Jackson | TEDxDublin. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wQHEUoc0d70>. Acesso em: 10 jan. 2021.

cuidadosamente delineadas no sentido de caracterizar especificidades de cada grupo inventado de personagens. Na sua opinião, o trabalho de delimitação e construção de mundos distintos assimilados como formas únicas foi uma das razões para o sucesso da série; que, por maior que fosse a complexidade gerada pela fragmentação das tramas, ainda se preservava a clareza visual na narrativa. O espectador localiza-se com facilidade entre as diversas vertentes dos contos, ao identificar estruturas arquitetônicas, cromáticas ou paisagens específicas. Da poeira e calor das terras a leste de Westeros, onde Khaleesi Daenerys encontra seu futuro marido, ou do porto no vilarejo de Ballintoy adaptado para contextualizar a chegada do personagem Theo Greyjoy de volta às Ilhas de Ferro, à grande dimensão dos penhascos de Downhill Beach, na Irlanda do Norte, na busca por simbolizar a fortaleza imaginada da Pedra do Dragão.

De acordo com Deborah Riley¹⁵, uma boa pesquisa - isto é, o entendimento preciso do contexto histórico, dos objetos que representam cada cultura, das texturas arquitetônicas, da paleta de cores e suas sensações – é fundamental para que tudo em volta possa gerar sentimento de autenticidade. Para a *production designer*, que assumiu a série a partir da quarta temporada, trata-se de um trabalho colaborativo, diferentemente da produção autoral desenvolvida nos romances.

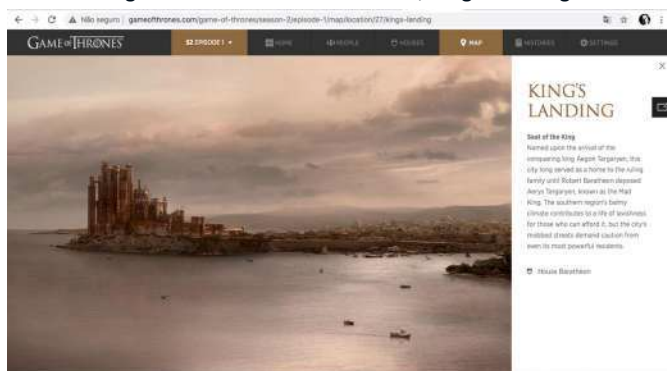
Essencialmente, começa com a descrição de David e Dan e como eles estão imaginando, se há alguma referência histórica que eles desejam que seja utilizada, ou se há alguma imagem que eles acham particularmente forte. É tudo uma questão de pesquisar e encontrar o máximo de imagens que

15 Informações retiradas de depoimentos gravados por Deborah Riley, no link: <https://www.youtube.com/watch?v=JziCWetUF1c>. Acesso em: 05 jan. 2021.

puder para compartilhar com o grupo. (D'ADDARIO, 2017a, s.p, tradução nossa)¹⁶

Em termos de atmosfera construída e fenômenos psíquicos decorrentes, as paisagens de *King's Landing* e do castelo de *Winterfell* definitivamente diferenciam as famílias e simbolizam de forma clara as ideias de rivalidade e disputa¹⁷. *King's Landing* é a capital dos Sete Reinos e está localizada na costa leste de Westeros, de frente à Baía da Água Negra (Figura 2). A cidade murada guarda o Trono de Ferro e a Fortaleza Vermelha, tem clima agradável e temperado, vida luxuosa para os protagonistas da história e favelas destinadas aos pobres ou decadentes. O contraste que há entre a imponência da edificação em relação à superpopulação instalada no entorno das torres reais já denuncia o perigo do poder concentrado e o afluxo de refugiados de guerra que buscam a proteção de suas muralhas.

Figura 2 – Sede dos Sete Reinos, King's Landing



Fonte: <http://www.gameofthrones.com/game-of-thrones/season-2/episode-1/map/location/27/kings-landing>. Acesso em: 05 jan. 2021.

16 Essentially it begins with David and Dan's description to me of how they see something, what they're imagining, if there are any historical references that they want me to use or if there's any images that they think are particularly strong. It's all about research and finding as many images as I can to share with the group.

17 Informações retiradas do site Game of Thrones Wiki. Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/Porto_Real. Acesso em: 10 jan. 2021.

“Crescendo em Winterfell, tudo que eu queria era escapar, para vir aqui, para a capital. Para ver os cavaleiros do sul e suas armaduras coloridas, e Porto Real depois do escurecer”¹⁸. A fala de Sansa Stark, filha de Ned Stark, resume o contraste entre o brilho e o burburinho dos centros de poder e a vida no vasto Reino do Norte¹⁹.

Já Jon Snow, filho bastardo de Ned Stark, ao contrário, reverencia a sua região de origem (Figura 3):

O Norte é, de longe, o maior dos Sete Reinos e é maior que os outros seis juntos. Não que os outros se importem. Frio e úmido, é como os sulistas veem o Norte. Mas sem o frio, um homem não valoriza o fogo em sua lareira. Sem a chuva, um homem não valoriza o teto sobre sua cabeça. Que o sul fique com o seu sol, as flores e afetações. Nós, nortenhos, temos um lar.²⁰

Com clima frio pouco amistoso, a região é governada pela Casa Stark e apresenta baixa densidade demográfica, compensada com tradição secular - única região onde os Primeiros Homens foram capazes de resistir à invasão ândala, seis mil anos antes da Guerra dos Cinco Reis. Por esta razão, apresenta composição étnica, cultura, costumes e tradições predominantemente herdadas desse conjunto histórico e de culto aos deuses antigos da floresta. Com códigos de valores associados à Fé dos Sete, honra e resistência, o Reino do Norte tem referências materiais

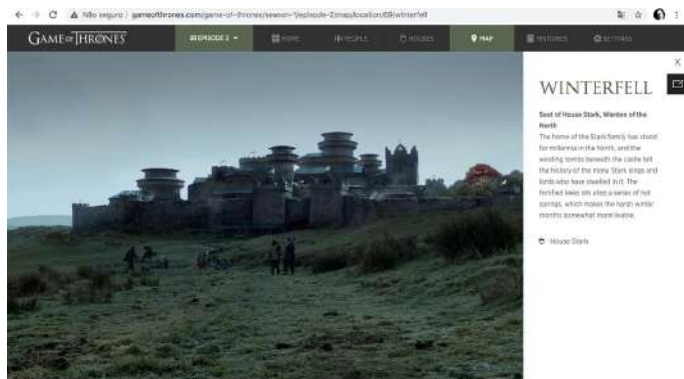
18 Em O Urso e a Bela Donzela (2013) - sétimo episódio da terceira temporada de Game of Thrones. Foi escrito por George R.R. Martin e dirigido por Michelle MacLaren.

19 Informações retiradas do site Game of Thrones Wiki. Disponível em: [https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/O_Norte_\(Hist%C3%B3ria_e_Tradi%C3%A7%C3%A3o\)](https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/O_Norte_(Hist%C3%B3ria_e_Tradi%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 10 jan. 2021.

20 Em O Norte, que faz parte de História e Tradição: uma série de animações especiais incluídas no Blu-ray da 3ª Temporada de Game of Thrones. É narrado por Kit Harington como Jon Snow.

simbolizadas pela dureza das montanhas, florestas selvagens, longo inverno, moradias firmes, seculares e menos nobres.

Figura 3 – Sede da Casa Stark, sede do Norte



Fonte: <http://www.gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-2/map/location/69/winterfell>. Acesso em: 05 jan. 2021.

A dualidade entre esses dois extremos parece justificar a lógica interna estabelecida no primeiro argumento da série: guerra civil entre famílias em busca do controle de Westeros. Dois extremos inspirados em evento histórico concreto, de acordo com o próprio autor de *Crônicas de Gelo e Fogo*: a *Guerra das Rosas*, uma série de lutas pelo trono da Inglaterra, acontecidas entre 1455 e 1485 e colocando em campos opostos as casas de Lancaster e York, simbolizadas pelas rosas vermelha e branca.

Dois extremos também demarcados materialmente por escolhas cenográficas, de um lado pela construção visual de *King's Landing*, estabelecida na cidade medieval de Dubrovnik, na Croácia (Figura 4); de outro, pela imagem do castelo de *Ward* (Figura 5) e do Parque Nacional da Floresta de *Tollymore*, na Irlanda do Norte, onde foram filmadas muitas das cenas da família Stark e do lar dos lobos gigantes. Enfim, de um lado, uma atmosfera que, apesar

dos ares medievais representados pela vasta muralha com grossas paredes de pedra, é mais amena e requintada, por sua localização em uma península acima de um enorme penhasco e cercada pelo azulado Mar Adriático; em contraste com as tradições ancestrais representadas pela aspereza da geologia e das edificações, das florestas corpulentas e materiais em pedra, ferro ou rusticidade.

Figura 4 – Dubrovnik, cenário de Game of Thrones para King's Landing



Fonte: <https://www.essemundoenosso.com.br/dubrovnik-kings-landing>. Acesso em: 10 jan. 2021.

Figura 5 – Locação de Game of Thrones na Irlanda do Norte Fonte:



<https://www.archdaily.com.br/br/875822/7-cenarios-de-game-of-thrones-que-voce-pode-visitar-na-vida-real>. Acesso em: 10 jan. 2021.

A esse inventário de imagens estão incorporadas dimensão física, paisagens, arquitetura típica das regiões, repertório de cores, tons ou texturas e, até mesmo, costumes ou história. Para Hamburger, a cenografia tem características particulares e a “composição da poesia do espaço joga com diversos elementos combinados” (2014, p. 32), isto é, um ponto de partida sobre a atmosfera dominante e o desdobramento em paisagens adequadas a cada personagem ou cena. Passa a compreender-se os sujeitos envolvidos na trama através dos aspectos visuais a eles relacionados, responsáveis por acentuar traços de suas experiências vividas, seja posição social, posturas políticas, relações familiares ou estados psíquicos: “a comunicação de dados cognitivos soma-se a provocações de ordem emocional e sensorial ao espectador, além de construir a base estrutural para construção das cenas pelo diretor, fotógrafo e pelos atores” (HAMBURGER, 2014, p. 33).

A caracterização final dos espaços é dada pelos objetos que os ocupam, pelos adereços, figurinos, efeitos especiais e oferecem camadas adicionais de significados às cenas e às figuras humanas, particularizando-as e conformando vulto para cada pessoa ou grupo. De todo modo, também partem das mesmas referências conceituais predefinidas nas deliberações iniciais do tom da atmosfera fílmica.

ARTICULAÇÕES FINAIS ENTRE PROTAGONISMOS, ADAPTAÇÃO E VEROSSIMILHANÇA

Os personagens em *Game of Thrones*, centros de atração na narrativa, são inquestionavelmente oscilantes. A rivalidade bélica, também protagonista, evidencia-se por meio das disputas cíclicas pelo trono de ferro e dos traçados extraídos de eventos

historicamente instituídos, conformando paradoxalmente um panorama atemporal para os acontecimentos – fundados em épocas, regiões e por motivações absolutamente esparsas. Pormenores de verossimilhança adaptados dos romances geram efeitos de empatia com a série e estão demarcados tanto pela fluidez do tempo histórico quanto nas escolhas das condições materiais das existências estabelecidas pela narrativa.

O trono de ferro é um dos grandes enunciadores do discurso, pois prefigura uma entidade concreta que articula as conexões entre a variedade de protagonismos ativos. George Martin²¹ afirma que o ilustrador francês Marc Simonetti foi o único que conseguiu capturar algo próximo à sua imaginação de como seria o trono, pois suas proporções não se encaixavam em nenhum espaço conhecido por ele. Já para Gemma Jackson²², a alternância do poder e as sobreposições ocorridas a partir dos combates pelo trono estão bem representadas na sala em estilo catedral, de pé direito alto, como que evidenciando as diversas camadas históricas encravadas na arquitetura. Sua inspiração original foi a área interna do *Pantheon*, em Roma, o seu requinte e seus grandes pilares. Jackson acrescentou à sala do trono, a exuberância relativa à *Kings Landing* na forma de adornos em alto relevo. A também diretora de arte, Vera Hamburger, afirma que a visualidade tem poder de levar o espectador para além da ambientação dos personagens.

Assim, a entrada da câmara em um igreja gótica traz ao espectador sua verticalidade solene, construída

21 Informação extraída de entrevista. Disponível em: <https://grrm.livejournal.com/327569.html>. Acesso em: 28 mar. 2021.

22 Informações retiradas de depoimentos gravados por Gema Jackson para HBO. Disponível em: <http://gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-3>. Acesso em: 28 mar. 2021.

de pedras encaixadas, úmidas e frias cuja visão é capaz de levar seu espírito aos céus, ao mesmo tempo que pode provocar em sua mente *flashes* das ruas sórdidas das cidades medievais, suas forças, guerra e sacrifícios. Já a visualização de uma igreja barroca, com seu universo onírico, labiríntico e extravagante, pode remeter o público à Vila Rica do século XVIII e à efervescência política e cultural, ao mesmo tempo que faz seus olhos passearem pelas curvas entalhadas, em cada detalhe reluzente de dourado. (HAMBURGER, 2014, p. 34)

O prop – objeto essencial à ação -, por sua vez, faz contraponto à locação: o trono incorpora imponência e medo à cena. O *set decorator* Richard Roberts²³ converte efeitos em formas: espadas enegrecidas, retorcidas, derretidas e marteladas em um assento desconfortável (Figura 1).

Deborah Riley confirma, em diversos depoimentos, que a compreensão sobre arquitetura ajuda a analisar o mundo reconhecível através das referências imagéticas, as diversas memórias visuais armazenadas e os sentimentos ativados por estas imagens situadas. O mesmo se dá através de um processo de transferência dentro das atribuições do diretor de arte. “Um espaço pode realmente fazer você se sentir de uma certa maneira, então eu defino uma cena ajustando ao modo como os personagens devem se sentir quando entram em um determinado espaço” (D’ADDARIO, 2017a, s.p, tradução nossa)²⁴. Sobre a sala do trono, Gemma Jackson fez escolhas no sentido de aderir ao espaço vínculos de nobreza

23 Informações retiradas de depoimentos gravados pelo Richard Roberts para HBO, disponíveis em: <http://gameofthrones.com/game-of-thrones/season-1/episode-3>. Acesso em: 28 mar. 2021.

24 A space can actually make you feel a certain way, and so I break down a scene according to how characters are supposed to be feeling when they walk into a certain space.

próprias dos centros de poder e de solidez da tradição histórica, referência ao norte europeu.

Há, portanto, entre os três eixos narrativos um elemento relevante a ser considerado - os efeitos mentais produzidos pelos elementos que rememoram imagens e são decorrentes das sensações *hápticas* produzidas pela dimensão corpórea da realidade física compartilhada, a envolver memória, cultura e contexto circunscrito. Estão assim conformados tanto nas referências indiretas a fatos históricos (roteiro), cenografias situadas no mundo e demarcadas por suas materialidades particulares (direção de arte) quanto nos próprios seres sobrenaturais que povoam o imaginário coletivo. Nesse sentido, o fantasioso, por meio das estratégias narrativas de *suspensão da descrença* e verossimilhança, passa a ser um elemento para reavaliar suposições sobre o mundo e não apenas ferramenta de sua negação.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BULHÕES, Marcelo Magalhães. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática, 2009.

COLERIDGE, Samuel Taylor. (1817). *Biographia Literaria*. Project Gutenberg. Produced by Tapio Riiikonen and David Widger. Jul. 2004. [E-book]. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>. Accessed on: 28th Mar. 2021.

COSTA, Cristina. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

D'ADDARIO, Daniel. How They Make the Crazy Detailed Sets on Game of Thrones. *Time*. Interview given by Deborah Riley, 2017a. Available at: <https://time.com/4793535/game-of-thrones-deborah-riley/>. Accessed on: 05 Jan. 2021.

D'ADDARIO, Daniel. Game of Thrones: how they make the world's most popular show. *Time*. 2017b. Available at: <https://time.com/game-of-thrones-2017/>. Accessed on: 10 Jan. 2021.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Schwarcz, 2006.

EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2002.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FISHER, Lucy (Org.). *Art direction & production design*. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. *Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico*, v. 1, 2005.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

JOZEF, Bella. Cinema e literatura: algumas reflexões. *Contexto*, n. 17, p. 237-251, 2010.

KRATJE, Julia. Atmósferas generizadas. Sobre algunas apropiaciones teóricas de las nociones de Stimmung e idiorritmia para el estudio del cine. *Caiana*, n. 12, p. 26-39, 2018.

MACLAURIN, Wayne. A Conversation with George R.R. Martin. Entrevista publicada pelo *SFSite*. Nov de 2000. Disponível em: <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm>. Acesso em: 16 de jun. 2019.

MARTIN, George R.R. *A Guerra dos Tronos: As Crônicas de Gelo e Fogo*. Livro Um. São Paulo: Leya, 2010.

MARTINS, India. O design visual na criação de atmosferas no filme *Fallen Angels*. *Anais 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

MATTOS, Julia Rothier de. A direção de arte e a construção visual na série televisiva *Game of Thrones*. *Rascunho*, v. 8, n. 13, 2016.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: NY University Press, 2015.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). *Anais Eletrônicos do VI Congresso Sopcom*, Lisboa, abril de 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2020.

ROBINSON, Joanna. Game of Thrones: The Secrets of George R.R. Martin's Final Script. *Vanity Fair online*, Sept. 2018. Available at em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/12/game-of-thrones-george-rr-martin-last-script-the-lion-and-the-rose>. Accessed on: 10th Jan. 2020.

SOUZA, Kélica Andréa Campos de; CÂMARA, Naiá Sadi. A complexidade narrativa em Game of Thrones. *Anais do SILEL*, v. 3, n. 1, p. 1-12, 2013.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Papirus Editora, 2012.

VOLOBUEF, Karin. Uma Leitura do Fantástico: A Invenção de Morel (A.B Casares) e O Processo (F. Kafka). *Letras*, Curitiba, n. 53, p. 109-123, 2000.

07

MUNDOS QUE COLIDEM: O REALISMO MARAVILHOSO NA REPRESENTAÇÃO INDÍGENA EM FRONTERA VERDE

Marcelo Ferreira Marques

Analice da Conceição Leandro da Silva

Recebido em 04 out 2020.

Aprovado em 08 fev 2021.

Marcelo Ferreira Marques

Doutor em Letras (Estudos Literários) pela UFAL.

Docente no Curso de Letras da UFAL-Campus de Arapiraca.

Integrante dos grupos de Pesquisa Interartes e DALLT (Descrição e Análise Linguística, Literatura e Texto).

<http://lattes.cnpq.br/7128574046378477>

<https://orcid.org/0000-0003-2267-8448>

Analice da Conceição Leandro da Silva

Doutoranda em Estudos literários com financiamento da CAPES pela UFAL.

Membro do grupo Literatura e Utopia, no qual pesquisa Literatura Brasileira e Estudos Culturais, com ênfase nos utopismos da cultura.

<http://lattes.cnpq.br/6533243254894840>

<https://orcid.org/0000-0002-4087-5560>

Resumo: Em direção diversa das narrativas romanescas e fílmicas que em geral tematizam a Amazônia e os povos indígenas a partir do misticismo simplista ou da imagem idealizada dos povos nativos, *Frontera Verde* (2019) é uma produção colombiana original da Netflix, em oito episódios, cuja trama, inicialmente

policalesca, toma rumos mais profundos, obscuros e instigantes, tendo como cenário a cidade de Leticia, próxima à trílice fronteira Brasil-Colômbia-Peru. O título da série, que tem argumento de Jenny Ceballos, Mauricio Leiva-Cock e Diego Ramírez-Schrempf e direção de Laura Ortega; Jacques Toulemond Vidal e Ciro Guerra, encapsula o estado permanentemente limítrofe das línguas, identidades e poderes encenado pelas personagens. No presente trabalho, pretendemos, num primeiro momento, observar como as cosmovisões presentes em *Frontera Verde* encenam embates culturais e acionam questionamentos políticos, éticos e estéticos de grande relevância para os tempos em que vivemos, quando políticas ambientais, disputas territoriais e ameaças a modos tradicionais de viver com o meio estão na ordem do dia. Tal leitura analisará o tensionamento do conceito de realismo-maravilhoso, cujas precisões e imprecisões permitem o embaralhamento das ideias de ordinário e extraordinário, de natural e sobrenatural. Por fim, abordaremos brevemente as relações de representatividade e representação presentes nessa obra. O aporte teórico se baseia, dentre outros, em Roas (2014), Todorov (2014), Chiampi (2013), Bastos (2006) e Ribeiro (2016).

Palavras-chave: Fantástico. Maravilhoso. Amazônia. *Frontera Verde*.

Resumen: En una dirección diferente a las narrativas románticas y fílmicas que en general tematizan la Amazonía y los pueblos indígenas desde el misticismo simplista o la imagen idealizada de los pueblos nativos, *Frontera Verde* (2019) es una producción original de Netflix, en ocho episodios, cuya trama, inicialmente policial, toma rumbos más profundos, oscuros e instigadores, con la ciudad de Leticia, cercana a la triple frontera Brasil-Colombia-Perú, como escenario. El título de la serie, que cuenta con un argumento de Jenny Ceballos, Mauricio Leiva-Cock y Diego Ramírez-

Schrempp, encapsula el estado permanentemente fronterizo de los lenguajes, identidades y poderes escenificados por los personajes. En el presente trabajo pretendemos, en un primer momento, observar cómo las cosmovisiones presentes en *Frontera Verde* escenifican choques culturales y desencadenan cuestiones políticas, éticas y estéticas de gran relevancia para los tiempos que vivimos, cuando las políticas ambientales, las disputas territoriales y las amenazas a las formas tradicionales de convivir con el medio ambiente están en la agenda actualmente. Analizará la tensión del concepto de realismo maravilloso, cuya precisión e imprecisión permiten barajar las ideas de ordinario y extraordinario, de natural y sobrenatural. Finalmente, abordaremos brevemente las relaciones de representatividad y representación presentes en este trabajo. El aporte teórico se basa, entre otros, en Roas (2014), Todorov (2014), Chiampi (2013), Bastos (2006) e Ribeiro (2016). **Palabras llave:** Fantástico. Maravilloso. Amazonas. *Frontera Verde*.

INTRODUÇÃO

Encontrar uma narrativa ficcional que tenha lugar na Amazônia não é algo incomum. Muito menos surpreendente é que essas narrativas estejam ligadas à fantasia e ao misticismo que permeiam os discursos de não indígenas sobre os universos e as espiritualidades nativas. Assim como os romances *Amazônia Misteriosa* (1953) e *Tupinilândia* (2018) e filmes como *Apocalypto* (2006), *Anaconda* (1997), *O abraço da Serpente* (2015), *Tainá* (2000)¹, há uma série de narrativas que exploram a natureza

1 *Apocalypto* é um filme estadunidense, dirigido por Mel Gibson com roteiro assinado por ele em parceria com Fährad Safina; *Anaconda* é uma co-produção Estados Unidos/Brasil e foi dirigido por Luis Llosa e roteirizado por Hans Bauer, Jim Cash e Epps Jr; *O abraço da serpente* (El Abraço de la serpiente) é um filme colombiano dirigido por Ciro

“selvagem” e as cosmovisões nativas como algo sobrenatural, misterioso e, não raro, monstruoso ou desrespeitoso às identidades dos povos em que se inspiram. Outro clichê comum que recai sobre tal temática e que alcança o exato extremo oposto dessa paleta de representação é a condescendência e a idealização do nativo como “bom selvagem”, como uma figura perfeita, pacífica e harmônica, quase como deuses nus e extremamente ingênuos vivendo no coração da “manigua”². Sendo estes cenários já esperados e exaustivamente explorados em associação à temática, é grata surpresa descobrir *Frontera Verde* (2019) entre as produções originais da Netflix.

No presente trabalho, pretendemos observar como as cosmovisões presentes em *Frontera Verde* encenam embates culturais e acionam questionamentos políticos, éticos e estéticos profundamente relevantes para as contemporâneas discussões sobre disputas territoriais e ameaças a modos tradicionais de viver. Essa colisão de mundos figurará como horizonte inicial para uma leitura que também busca, tangencialmente, observar o tensionamento do conceito de realismo-maravilhoso na representação e na representatividade dos povos indígenas fronteiriços.

A apresentação das personagens e dos eventos, em *Frontera*, se dá de forma progressiva e gradual, muito em decorrência de seu formato seriado e de seu pendor ao investigativo. Isso significa, em termos práticos, que apenas no decorrer dos episódios é que vamos compreendendo alguns vácuos informativos, num jogo já

Guerra e escrito por ele e por Jacques Toulemound Vidal e, finalmente, *Tainá* é um filme brasileiro dirigido por Tânia Lamarca e Sérgio Bloch.

2 A palavra manigua significa selva ou floresta. A locação das filmagens é a cidade colombiana Leticia, na fronteira Brasil/Colômbia.

clássico de montagem de um quebra-cabeça. Esse movimento ocorre entre um episódio e outro, mas ocorre também entre o que representa a primeira e uma possível segunda temporada.

A série mergulha em arcos muito rápidos e sucessivos, o que, associado à montagem (cortes, tempo e ritmo de sucessão das cenas), acentua um caráter de urgência e tensão. Apesar de se apresentar como uma trama investigativa, policialesca, seu foco narrativo central é mais amplo, pessoal e interconectado com a história da floresta, centro gravitacional e espaço principal das ações. De fato, a estrutura que vai se desenrolando em torno da protagonista, a agente Helena, interpretada por Juana Del Rio, a faz mergulhar em questões que aos poucos revelam e reconstroem a sua própria identidade. Contudo, essa reconstrução pessoal se dá associada à atuação mais ampla da floresta como coprotagonista, uma escolha interessante do ponto de vista da narrativa, uma vez que é esse emaranhamento que constrói as fronteiras conflituosas em que se situa a história da detetive.

Nas páginas que seguem, organizaremos nossa análise tendo por horizonte os seguintes eixos: os aspectos narrativos e fílmicos; a presença do sobrenatural em diálogo com o conceito de realismo-maravilhoso; e, finalmente, a questão da representação artística e da representatividade das personagens nativas e sua relação com a floresta.

A NARRATIVA

Frontera Verde, desde o princípio, desenvolve-se como uma trama não linear, utilizando-se de alguns flashbacks, a partir das perspectivas das diferentes personagens, para lançar novos

elementos que dispõem e complicam, em diversos espaços e tempos, a trama da detetive e dos povos originários. É em decorrência disso que somos capazes de perceber que, mais que uma história de elucidação policial, trata-se também das complexidades da história do próprio lugar em que a narrativa ocorre.

A cena que vemos no começo do primeiro episódio nos conduz, em plano- sequência, a caminhar em meio à floresta. O som desempenha um papel importante nesse momento; o canto de pássaros e grilos, o assovio do vento, o roçar das folhas das árvores; os golpes graves e a melodia lânguida e minimalista da trilha sonora. No centro desse cenário está o som da voz de um homem que não vemos, mas caminha (seus olhos são a lente da câmera) e fala em uma língua que, sem as legendas, só acessaríamos enquanto significantes apartados de seus significados. Todos esses sons contrastam com o silêncio dos quatro corpos que encontramos ao longo do caminho que percorremos. São corpos de mulheres mortas, alvejadas por tiros e flechas, trajando blusas e saias azuis, o que nos sugere que façam parte de um mesmo grupo. As palavras do homem que não vemos falam da Mãe Selva como casa do mundo e falam de um demônio que lhe pisou nas entranhas. A cena se encerra com a aparição, num dos cantos da tela, de uma mão humana que se aproxima das raízes de uma árvore, a mão do homem que ainda não sabemos quem é. Curiosamente, essas raízes principiam a ser perpassadas por uma luminância fluida, móvel, à semelhança de uma alteração energética num plano supramaterial. Encerram-se a cena e o episódio.

Estão dispostos, nessa primeira cena, elementos que condensam grande parte do universo da narrativa. Por um lado, a

busca por elucidar e responder as perguntas que o plano-sequência nos provoca constitui, dentre outros tantos eventos ao longo dos episódios, o motor da chegada e da investigação da detetive Helena à/na região. Por outro lado, a cena criminal já é indício, como veremos mais à frente, do cruzamento e choque entre diferentes visões de mundo. Para compreender melhor o que foi dito, observemos esses arcos, dos mais aos menos evidentes.

A detetive Helena Poveda é enviada, de Bogotá, à cidade de Manigua, na fronteira Brasil-Colômbia, para investigar o assassinato de quatro missionárias de uma congregação intitulada Igreja do Edén. Seu contato imediato e parceiro de investigação é Reynaldo, indígena de uma comunidade local, da qual se encontra afastado. No espectro de suspeitos dos assassinatos estão madeireiros, traficantes, grileiros e povos indígenas isolados. Desde o princípio, a investigação de Helena se vê imersa em dificuldades de ordem variada, o que nos obriga a reunir fragmentos de informação e elaborar compreensões provisórias da trama. Vão-se adicionando camadas narrativas dispersas na linha temporal, acrescentando-se as informações que tanto trazem novos sentidos à busca de Helena quanto deixam evidentes recortes temporais e pontos de ligação mais profundos entre as personagens. A trama torna-se tão densa, a partir de determinado ponto, quanto o tecido da selva e, do presente da narrativa, remonta a um passado que, dada a quantidade de flashbacks e camadas temporais, é difícil de precisar no tempo. Assim, além dos núcleos policial, local e dos povos originários, dois novos núcleos de personagens surgem, no passado: os índios liderados por um homem alemão e o grupo religioso de mulheres brancas, do qual faziam parte

as missionárias assassinadas, que aparentemente estavam ali a converter mulheres dos povos da floresta³.

Especialmente em relação a esses dois núcleos é que os mistérios se intensificam, a partir dos episódios centrais da temporada. A tribo dos Ya'arikawas, liderada por Joseph Schulz, além de lanças e do arco e flecha, porta armas de fogo e, sob o pretexto de proteger a floresta dos madeireiros, mostra-se intransigente e agressiva. Aqui a ficção estende pontes a eventos históricos controversos: lemos a presença desse estrangeiro em meio à floresta como uma referência à expedição ao Jari (NEHER, 2020), entre 1935 e 1937, liderada por Schulz-Kampfhenkel (jovem zoólogo e geógrafo das forças paramilitares da SS), que alardeava como objetivos da viagem estudar a fauna, a flora e a forma de vida dos povos nativos naquele lugar ainda tão pouco explorado. Embora alguns pesquisadores tenham levantado hipóteses sobre uma possível expedição de colonização para a implantação de um território ariano na América do Sul, uma espécie de Guiana Alemã (PACHECO, 2017), a maioria acredita que o objetivo de Schulz era ganhar capital político na Alemanha nazista da época, pois também era descrito como carreirista.

Seja qual for a motivação dessa expedição pela selva, ela despertou, pelo inusitado que representa, a imaginação de alguns escritores ao longo do tempo, tendo sido inspiração para narrativas como *Amazônia Misteriosa* (1953), de Gastão Cruls. No romance,

3 Supomos, pelos nomes, que os povos representados na narrativa são: “Wenaiwika”, “Tsáse nái”, “Enaguas” ou “Piapoco (Nai)”, “os Matsés” (referidos como Manauac), não encontramos referências sobre as etnias “Arupani” e “Ya'arikawas”. Com relação às línguas indígenas encontramos diálogos em Tikuna e Hoto, duas línguas amplamente faladas na região da tríplice fronteira Brasil-Colômbia-Peru.

levanta-se a possibilidade de experimentos à la Mengele⁴ com os nativos, conduzidos por um grupo de cientistas e paramilitares da SS nazista. Se a temática de Cruls é instigante do ponto de vista da Ficção Científica (com cores extremamente distópicas), a execução de sua escrita preciosista, carregada de muitos arcaísmos e de um uso excessivo de palavras da “fala amazônica”, ofusca, entre outras coisas, sua óbvia ligação intertextual com *Robinson Crusoe*, de Defoe, e com *A ilha do Dr. Moreau*, de H.G. Wells, tornando a leitura cansativa e, às vezes, hermética⁵.

Essa inserção do regime e dos expedientes nazistas, em contraponto com o universo amazônico, abre espaço para recuperarmos algumas questões, como por exemplo, mais amplamente, a questão da ciência/cultura versus natureza e, mais especificamente, a questão das ditas supremacias raciais, suas teorias e, em alguns casos, suas abjetas experimentações com seres humanos. Em outras palavras: eugenia e colonização.

Não há novidade em dizer que, se tomarmos a ciência como prática e discurso de progresso sempre positivo e irreversível, num entendimento mais condizente com certa mentalidade do século XIX, perderemos de vista os saberes de povos e comunidades cuja experiência e relação com o meio são, para dizer o mínimo, menos predatórias e mais alinhadas com os ciclos naturais do planeta. O não nativo, então colocado como padrão dominante, comumente entende a forma de vida dos nativos como uma

4 Médico alemão a serviço da SS nazista que fazia experimentos cruéis e mortais com os prisioneiros de Auschwitz.

5 De fato, o autor precisa inclusive recorrer a uma espécie de glossário para que a leitora consiga alcançar os sentidos textuais. Apenas a título de exemplo, o “elucidário” de Cruls traz palavras como icamiaba, mixixira e caamembeca.

deficiência civilizatória que, por isso mesmo, precisaria de uma tutela em nome da civilização e do progresso.

A ciência do século XIX produziu um número significativo de teorias raciais que, no contexto das colonizações, serviram a propósitos variados, mas que em geral convergiram para a justificativa da pacificação, aculturação e domesticação do “selvagem”. Essa justificativa dava respaldo de autoridade incontestável (porque baseada no discurso científico) às práticas já então seculares de exploração europeia nas Américas e outras partes do globo. E aqui precisamos não nos esquecer de algo importante: comumente, à ciência, ou à sua autoridade – cuja influência é variável conforme a conveniência do poder econômico –, junta-se o interesse financeiro, motivo suficiente para pôr em desconfiância uma propalada neutralidade científica. Esse “progresso”, em determinado momento, é certamente compreendido pelo nativo, mas tende a ser rechaçado, uma vez que o “avanço” que ele representa leva à destruição do verdadeiro baluarte dos povos que vivem na e pela terra: não há progresso na destruição da vida e a vida (e a mãe), para os indígenas, é a terra.

Na série, a construção da relação entre Joseph Schulz e a tribo que é por ele “tutelada” leva à questão importante e cabal: o que vale a pena e a que custo? Diferentemente da maioria dos “brancos”, Schulz entende a floresta e os saberes dos *eternos ou caminhantes*⁶ como algo precioso. Para ele, a floresta não é,

6 Na narrativa, esse grupo é descrito como indígenas que têm uma missão, de certa forma espiritual, de ouvir a manigua e de defendê-la, bem como a seus povos, da invasão e da profanação que se dá por parte daqueles que não têm relação com ela. Esses caminhantes, chamados de eternos por outros indígenas, apresentam características que os distinguem dos demais: não envelhecem, não comem, não bebem, não dormem e formam com a floresta uma unidade. A ligação é tamanha que conseguem executar

como o é para os madeireiros e grileiros, o espaço do extrativismo predatório. Contudo, diferentemente dos eternos, Schulz concebe aquele saber precioso como algo a ser adquirido e controlado, ainda que em nome do suposto intuito de ajudar a humanidade. O transcorrer dos episódios deixa claro que não há nada que ele não se disponha a fazer para alcançar esse controle, pois além das inúmeras mortes pelas quais é responsável, vemos o médico arrancar o coração e drenar o sangue de Ushe. O coração tem significados que vão além da afetividade, neste caso. Schulz tenciona usar o órgão e os fluidos da caminhante para se tornar também um eterno. Neste ponto, se introduz a questão da ciência e de alguns de seus desejos e expedientes mais miraculosos e antigos: a saúde e a juventude prolongadas ou eternas por meio de transplantes e renovações de componentes corporais, mas também, em contraste, tem-se o outro objetivo que é acessar, por meio do sangue ancestral, o próprio coração da “manigua” - o que lhe proporcionaria poderes e conhecimentos até então desconhecidos e impossíveis.

Essa ambição cega de entrar nos encantos da floresta evoca procederes recorrentes do civilizado perante aquele dito não civilizado, que vive às margens do nosso sistema; o mundo do não-índio é demandante de formas e consumos exponenciais que, por mais concretos que pareçam, dão forma à ilusão da ocidentalização que funciona à maneira de um câncer, exaurindo as células saudáveis de seu ao redor e colonizando o corpo, até que não haja mais para onde ir ou o que consumir. O avanço

certos feitos que seriam considerados sobrenaturais como curas, envoltamentos, projeções espirituais para dentro da dimensão da encantaria etc.

desse desordenado progresso resultará, no entendimento dos caminhantes, e num futuro não muito distante, numa destruição e num caos que se equiparam ao apocalipse.

O outro arco de que falamos é o do grupo religioso e peculiar de mulheres da seita Igreja do Éden, que visitam as comunidades na floresta e catequizam as nativas, em alguns casos levando-as consigo para integrar o quadro da congregação. O grupo heterogêneo é formado por mulheres indígenas e não indígenas, entre elas, curiosamente, a namorada da personagem Efraín Marques, madeireiro ilegal. Em vista disso, recupera-se, em princípio, o sentido da “conversão” religiosa do início da colonização, embora aqui a condução do processo se dê pelas mulheres. De todo modo, os motivos célebres da catequese existem como um plano de fundo: civilização e salvamento de almas. Isso condiz com a dinâmica tão cruel quanto sutil que é a colonização da visão de mundo, da cultura, da crença; uma espécie de homogeneização sobre o outro que é obtida por meio da “aniquilação da vontade”, independente do expediente usado, seja ele a “piedade”, a violência ou o medo. No entanto, aqui o processo acaba inusitadamente revertido frente à concretude da espiritualidade simbolizada por Ushe, mulher indígena Mananuc, que forma com Yua o casal de caminhantes ou eternos, personagens também centrais para a trama. Em determinado momento, após eventos traumáticos envolvendo perseguições e conflitos entre os Arupani e os Ya’arikawas, Ushe cruza o caminho das missionárias, que a acolhem. De início um corpo estranho em meio às práticas cristãs do lugar (no qual Ushe ouve de uma superiora, à certa altura do 6º episódio, que “na casa de Deus aprende-se a deixar

de ser selvagem”), a caminhante, tempos após, reconfigura a relação com as missionárias, que a fazem deixar o lugar de criatura adoradora para o de divindade adorada; ela passa a ser vista como manifestação divina em e por sua profunda ligação com os deuses e com a manigua, que é equiparada pelas religiosas da seita com o Éden.

É importante assinalar que esse componente de gênero da seita sugere uma comunhão maior da mulher com a floresta e com a vida; a líder das missionárias, devota de Ushe, chega a definir as mulheres como “guardiãs da vida”. Numa cultura em que ser homem é representar a força civilizatória “acima de todos e de tudo”, ser mulher pode levar a um reconhecimento das estruturas de dominação e destruição, que podem conduzir à rebelião frente ao já estabelecido. Longe de postular binarismos, estamos considerando aqui fatos dispostos pela narrativa. Nesta série, a maioria das mulheres tende a uma redenção transformadora; a maioria dos homens, a uma continuação das forças atuantes de destruição do diferente, incluída nisso a própria selva. Essa constatação deve ser melhor entendida ao nos voltarmos agora para os núcleos mais centrais da narrativa, ainda não explorados a contento.

Como já indicado anteriormente, a detetive Helena é designada para investigar a morte de quatro missionárias ocorrida na floresta, o que a desloca, sozinha, de Bogotá à região fronteiriça. Desde sempre, enfrenta diversas tentativas de deslegitimação de sua autoridade na investigação; e embora o motivo de as informações lhe serem escondidas não seja exclusivamente de gênero, o fato de ser mulher é constantemente usado contra ela em uma

tentativa de descredibilização. Numa situação de inferioridade numérica, ela procura colaboradores que possam revelar pistas sobre o objeto de sua busca. Não encontra aliados confiáveis e recruta, a contragosto, o policial Reynaldo Bueno, vivido por Nelson Camayo, como parceiro de investigação. Acontece que o próprio Reynaldo encontra-se em situação fronteiriça, como já dito, e se vê no dilema de guiar Helena por uma intrincada teia de relações de culturas, línguas e poderes. Inserida num ambiente de corrupção e preconceito, a detetive busca a todo custo cumprir sua “missão”, qual seja, desvendar os crimes. Contudo, por meio de cortes temporais que nos acrescentam apenas fragmentos de informação, percebemos que, apesar de seu forte sentimento de dever, ela se vê também inserida numa busca por si mesma e por sua identidade, tão fronteiriça quanto a de Reynaldo. Não demora para que saibamos que Helena nasceu naquele lugar, que tem lembranças de infância de um incêndio criminoso que resultou na morte de sua mãe, que seu pai está em coma no hospital, que existe uma ligação não explicada que a conecta com a floresta e com Ushe. A investigação criminal para qual foi designada vai abrindo espaço para outro de caráter mais pessoal; ela sabe tão pouco dos motivos dos assassinatos que a levaram até ali quanto de seu próprio passado.

Observamos que o núcleo que se institui em volta dos parceiros é formado de mestiços e nativos em pé de desconfiança mútua e de sujeitos locais que figuram como exemplos do que é viver em um sistema corrompido e corruptível. De pequenos atos de contravenção a assassinatos e exploração ilegal de madeira, vemos de tudo. As conexões de Helena incluem a criminalista de Bogotá,

a legista local e as mulheres da seita que acolhe Ushe. Do lado de Reynaldo, vemos que ele recorre a traficantes e madeireiros, bem como ao seu próprio povo, que o olha com desconfiança. Essa desestabilização da credibilidade pode se dever à narrativa detetivesca, mas é também mais uma manifestação das fronteiras, que são a imagem símbolo central da narrativa. Fronteiras entre pertencimento, identidades, confiança, relações de gênero e de poder, bem e mal, certo e errado e, principalmente, entre as gentes e a Amazônia.

No núcleo coprotagonista, temos os já referidos Ushe e Yua, nativos de tribos diferentes que se encontram e se unem por uma inclinação comum: tornarem-se guardiões (*caminhantes/walkers*), híbridos entre vivos e encantados que protegem a floresta. É especialmente por causa dessas duas personagens que a série mergulha no terreno do sobrenatural, como veremos no tópico seguinte, ao apresentar um mundo em que caminhantes têm poderes “místicos” que são aparentemente uma consequência do entrelaçamento de suas vidas com a própria “manigua”, sendo com a natureza uma só matéria e consciência.

A árvore para a qual Ushe é conduzida em sua miração é a paxiúba, que tem uma particularidade intrigante: além da sua madeira, leve e elegante, ser usada para confeccionar instrumentos de sopro e bengalas (entre outros usos), é conhecida por árvore que caminha, pois apresenta raízes expostas que lembram tentáculos ou pernas. Além disso, para buscar a luz ou terrenos mais úmidos, esses tentáculos podem crescer mais intensamente para uma determinada direção, dando a impressão de que a planta se move sobre o chão. Sobre a premissa mística dos

caminhantes, podemos supor que Ushe e Yua seriam defensores da manigua, pelo que podemos inferir também que os “poderes” dos caminhantes estariam associados à paxiúba e a sua capacidade de “locomoção”. É interessante lembrar que os rituais que iniciam Ushe e Helena estão ligados à ingestão de uma bebida de certa planta a que as mulheres da “seita” referem-se como árvore da vida (a árvore do éden) que estaria localizada na Amazônia, mas que não pode ser encontrada pelo homem. Consideramos a mescla desses elementos e a maneira como foram inseridos na narrativa fundamentais para introduzir a dimensão do fantástico, da qual trataremos no tópico seguinte.

NA FRONTEIRA DO SOBRENATURAL

Vanessa Panerari (2019), em texto sobre *Frontera Verde*, escreve, numa passagem em que aborda a presença do sobrenatural na produção:

A série recusa facilidades narrativas, mediocridades no emprego do sobrenatural e simplismos sobre as dinâmicas sociais da região amazônica. Por isso, a fantasia é usada a serviço da construção de metáforas que possam tornar acessíveis ao público geral alguns conceitos da cosmovisão indígena. (PANERARI, 2019, s.p)

O trabalho de inserção de metáforas da cosmovisão dos povos originários parece, efetivamente, ser derivado de pesquisa e cuidado, o que se revela não apenas na escalação do elenco, com diversos(as) atores e atrizes indígenas mas também na escolha por não exotizar as representações do universo espiritual nativo. Justamente isso nos sugere que reside no tratamento do

sobrenatural uma das principais riquezas da obra. Grande parte dos embates entre as diferentes visões de mundo e, de modo especial, grande parte da representação de mundo dos indígenas (da qual depreendemos uma indissociabilidade entre o que é matéria e o que é o espírito) se dá no âmbito do sobrenatural.

Num ensaio intitulado “O fantástico como desestabilização do real: elementos para uma definição” (2014), David Roas observa, em consonância com uma larga tradição teórica, o fato simples de que definimos aquilo que é impossível com base nas concepções que temos do que é possível; contrapomos o impossível e suas manifestações aos eventos previsíveis de nosso mundo cotidiano, de onde extraímos outra ideia importante, a noção de realidade. É em decorrência dessa noção que Roas discorre em seu texto sobre alguns postulados da física, neurociência e filosofia modernas. Essas discussões, por ramificadas e contrastantes que possam ser, convergem para uma problematização da ideia objetiva, estanque e universalmente válida de realidade. As observações do teórico e ficcionista espanhol são particularmente interessantes para o contexto ocidental dos últimos séculos, mas podem também ser tomadas como oportunidade de uma reflexão que relacione o fantástico e o realismo maravilhoso a cosmovisões extra ocidentais, o que nos interessa especialmente neste trabalho. Ponderemos, primeiramente e a título de contraste, sobre o contexto ocidental.

Do século XVII ao XX, a Europa (e o mundo, por consequência) presenciou profundas mudanças nos paradigmas científicos. Particularmente no caso da Física, essas mudanças significam atualizações no próprio modo de entender o funcionamento da realidade e do universo. A perspectiva einsteiniana de tempo e

espaço, por exemplo, embora conte com mais de cem anos, ainda se mostra pouco integrada ao senso comum: referências a expressões como “relatividade”, “buraco de minhoca”, “paradoxos temporais”, exploradas por uma grande quantidade de filmes e romances, ainda têm enorme potencialidade de espantar, confundir e divertir. A razão disso é que apontam para uma dimensão do universo que nossos sentidos e pensamento comuns não conseguem experienciar diretamente, como fazemos com a gravidade, maior indício da atração dos corpos, preconizada por Newton. A ciência do muito grande e, por outro lado, a ciência do muito pequeno nos oferece narrativas de coisas que podemos conceber, facilmente, como absurdas.

A interrogação de Roas, que intitula um subtópico de seu ensaio (2014) “Existe literatura fantástica depois da física quântica?”, pode ser ampliada e reformulada do seguinte modo: se, antes, a presença do fantástico era indício de contraponto a uma visão de mundo que tinha como centro a razão e a possibilidade de tudo conhecer - visão cujo ápice se encontra em muitas teorias científicas do século XIX –, após contribuições como as da física moderna, que apontam realidades para as quais só podemos tecer hipóteses e previsões provisórias, o que cabe à literatura fantástica? Roas, que recusa definições imanentistas para o gênero, sugere que a resposta estaria no aprofundamento da cisão entre a ficção e a realidade. Ou melhor: na desestabilização da realidade empírica, extratextual, como referência principal da ficção. E assim ficaria diagramada uma síntese possível:

[...] enquanto os escritores do século XIX (e também alguns do XX, como Machen ou Lovecraft)

escreviam narrativas fantásticas para propor exceções às leis físicas do mundo, consideradas fixas e rigorosas, os autores do século XX (e do XXI), uma vez substituída a ideia de um nível absoluto de realidade por uma visão dela como construção sociocultural, escrevem narrativas fantásticas para desmentir os esquemas de interpretação da realidade e do eu. (ROAS, 2013, p. 92)

Em ambos os casos, além dos aspectos internos ao texto, a recepção da pessoa que lê concorre também para o estabelecimento do evento fantástico. Por um lado, tanto o texto precisaria encenar um mundo no qual haveria uma relação conflituosa entre o possível e o impossível, quanto quem lê só conseguiria identificar de modo mais efetivo essa relação com base em sua realidade empírica, externa ao texto: “[...] percebemos a presença do impossível como uma transgressão do nosso horizonte de expectativas em relação ao real” (ROAS, 2013, p. 93).

Quando agora nos voltamos para olhar *Frontera Verde* sob o viés dessa discussão, levantamos a hipótese de que reside nas diferenças e interações entre modos de conceber a realidade (e por extensão o que é possível e impossível) o motor central da narrativa. Quais realidades ou “mundos reais” convivem na série e de que natureza é a relação entre eles? Dito de modo sintético, essas realidades são representadas pelos núcleos narrativos, sobre os quais já discorreremos e que aqui podemos generalizar em *mundo urbano/ capitalista/ científico e mundo da floresta e dos seres que a habitam* (aí incluídos os indígenas), em relação de violento conflito. Na base dos choques entre essas cosmovisões – de que derivam consequências políticas, éticas e estéticas importantes –

localizamos o tensionamento do conceito de realismo maravilhoso. Neste ponto, adentramos num domínio de coisas que extrapola o contexto científico ocidental; são os eventos extraordinários ligados principalmente ao casal de caminhantes que inserem a dimensão sobrenatural na narrativa. Nos parágrafos seguintes, voltaremos a atenção para algumas manifestações dessa dimensão.

Se levarmos em conta apenas o plano interno à obra e à perspectiva das personagens, os elementos mais marcadamente fantásticos, em termos estritos, não são abundantes. Esse fato, por um lado, poderia atestar a presença do gênero, uma vez que, como um elemento desestabilizador do real, é exatamente na sutileza, vaguidão ou dificuldade de confirmação com que o sobrenatural comparece à narrativa que o fantástico se delineia. Por outro lado, como veremos, o fantástico, em *Frontera Verde*, compartilha espaço com eventos que encaminham a presença do sobrenatural predominantemente para o realismo-maravilhoso.

À certa altura do segundo episódio, o sogro de Reynaldo, que já o havia proscrito da aldeia, vai até a delegacia acompanhado de outra indígena, uma mulher idosa que, ao olhar a foto do corpo de Ushe, afirma tratar-se de sua irmã mais velha. A estranheza da informação reside, claramente, no fato de que Ushe aparenta não ter mais que 30 anos, enquanto a mulher idosa parece já ter ultrapassado a idade de 70. Como poderia isso ser possível? Ao repassar essa informação a Helena, Reynaldo troca com a detetive olhares que parecem denunciar mais dúvida e mistério do que necessariamente incredulidade. Ficamos sabendo que, ainda jovem, Ushe se apaixonou por Yua, um indígena de outra etnia, e por essa razão abandonou os Mananuc, seu povo originário. Como Yua era

um caminhante, acontecia que, entre outras coisas, o tempo não transcorria para ele do mesmo modo que para as demais pessoas. E uma vez que, em meio a questionamentos de integrantes de seu povo, iniciou Ushe nesses mistérios e saberes, a idade dela não era denunciada por sua aparência física. O sobrenatural, então, irrompe na narrativa. Mas não provoca, aparentemente, dúvida ou incerteza acerca de sua fonte ou motivo.

Na definição já célebre de Todorov, “A fé absoluta como a incredulidade total nos levam para fora do fantástico; é a hesitação que lhe dá vida” (2010, p. 36). Tal hesitação não tem muito tempo de realizar pouso aqui e, em geral, nos demais espaços da narrativa. Ainda assim, o tipo de intervenção ou fenômeno observado não aproxima a obra da ideia de maravilhoso puro, cuja variedade mais conhecida são os contos de fadas: “No caso do maravilhoso, os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito. Não é uma atitude para com os acontecimentos narrados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos” (TODOROV, 2010, p. 59-60). Dentre as classificações propostas por Todorov, as passagens acima descritas parecem estar mais alinhadas ao sub gênero do fantástico-maravilhoso, “classe de narrativas que se apresentam como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 2010, p. 58).

De todo modo, essa reunião de elementos imprime fissuras significativas na ideia de realismo, num certo tipo de convenção literária, herdeira do século XIX, que resguarda conflitos, temas e mesmo expressões verbais recuperáveis na “vida real”. Um especial conjunto de obras e procedimentos de recusa a essa perspectiva

realista pode ser observado no que se convencionou chamar de realismo-mágico ou realismo-maravilhoso, em âmbito de países da América do Sul, após a década de 40 do século passado. Identifica-se na produção literária dos representantes desse viés o contraponto a uma geração anterior de prosadores mais ligados à denúncia social e, também por isso, ao realismo. Irlemar Chiampi assim caracteriza a crise nessa última tendência:

A descrição documental e informativa dos valores autóctones ou telúricos da América convertera-se em monótono folclorismo pitoresco sobre o *llano*, a pampa, a selva, etc.; os conflitos do homem na sua luta contra a natureza ou as forças da opressão social perdiam o impacto inicial devido a um simbolismo estereotipado; as boas intenções de denúncia das estruturas econômicas e sociais arcaicas enrijeciam-se no tom panfletário da gasta antinomia “exploradores vs explorados” ; a narração onisciente submetia o leitor à manipulação ideológica de uma visão de fora da problemática do subdesenvolvimento; o regime linear e causalista do relato não escondia a busca da “ilusão referencial”; as motivações psicológicas e a centralidade do herói remetiam a uma predicação elementar e maniqueísta, não condizente com a complexidade das estruturas sociais latino americanas. Por fim, a postura do discurso aliada a grandiloquência impressionista do estilo e à escassa imaginação verbal, era incapaz de absorver uma realidade mutante e heterogênea. (CHIAMPI, 2015, p. 20)

Nesse contexto, escritores de prosas divergentes como Jorge Luis Borges e Gabriel Garcia Marquez são, contudo, reunidos em torno de conceitos limítrofes como os já referidos fantástico

e realismo-maravilhoso. Seus textos podem ser vistos como representantes de tendências narrativas que, embora referenciadas em boa medida num contexto pós-industrial e urbano da América do Sul, cindem muitos dos pactos e convenções mais evidentes entre a realidade e a ficção, renovando, com características próprias, a presença do inexplicável e do sobrenatural na literatura do século XX.

Em *Frontera Verde*, com seus vários núcleos narrativos e seus procedimentos de narração não linear, a presença do sobrenatural (encarnado principalmente no realismo-maravilhoso) ressalta, reiteramos, da aproximação de contextos culturais diferentes e conflitantes. Diferentes porque polarizam costumes, relações com o meio, concepções de saber, cosmovisões enfim; conflitantes porque, embora não se estabeleçam em oposição maniqueísta – com o civilizado desconsiderando integralmente o saber do “selvagem” –, ainda recuperam o proceder habitual das múltiplas faces dos processos de colonização, no que ela tem de exploratória e predatória. Onde avultam tais embates, observam-se também os eventos sobrenaturais.

Ainda no primeiro episódio, vemos uma cena que remete ao início da linha temporal que une todas as personagens: os Mananuc estão fugindo de homens armados, no meio da floresta; há pessoas de todas as idades e Ushe se encontra ferida. Yua, que os está conduzindo, em dado momento faz sinal para que todos se agachem, em silêncio. Após tocar o solo com a mão, o caminhante profere algumas palavras, de olhos fechados e em tom de invocação. Os perseguidores se aproximam bastante mas, miraculosamente, não veem o grupo agachado, mesmo a poucos

metros de distância: Yua os torna invisíveis, indistintos das árvores e folhas. A cena apela para nosso instinto de fuga, para nosso medo; torcemos (e acreditamos que boa parte de quem assiste) para que mais um grupo de indígenas não seja massacrado no meio da floresta. Mas a cena também nos recompensa com uma saída que embaralha e atualiza nosso entendimento do que é e do que não é possível. A “manigua”, que para Efráin Marques (chefe de um quartel madeireiro ilegal) é apenas fonte de exploração, para os caminhantes e povos indígenas é a mãe, a quem pedem permissão para retirada de uma flor e com a qual se comunicam tanto por meio das águas, árvores e animais como por meio de dimensões supassensíveis, espirituais.

Eventos como esse fazem pensar nas intersecções (e nas distinções) dos conceitos teóricos com que lidamos há pouco. E para além disso, também sugerem que só podemos definir determinados elementos, filiando-os a este ou àquele gênero, a partir da tomada de um ponto de vista ou ângulo de leitura; nem sempre é possível definir um elemento como fantástico ou maravilhoso, por exemplo, sob todos os pontos de vista da narrativa. Na cena há pouco descrita, se pensamos nos Mananuc (que foram salvos pelo expediente usado por Yua) e nos homens armados que os perseguiam, não temos muita margem para sabermos que visão tiveram do que ocorreu. Mas podemos supor que, para Yua, aquele processo camuflatório não corresponde a algo sobrenatural, fora dos limites do possível. Mais que a aceitação posterior do sobrenatural, como ocorreria no fantástico-maravilhoso descrito anteriormente, a própria realidade de Yua prevê a possibilidade de encantamentos - no sentido semelhante

ao da encantaria, em determinados cultos populares brasileiros, e no sentido de “efeito de encantamento no discurso”, como o concebe Chiampi:

Ao contrário da “poética da incerteza”, calculada para obter o estranhamento do leitor, o realismo maravilhoso desaloja qualquer efeito emotivo de calafrio, medo ou terror sobre o evento insólito. No seu lugar, coloca o encantamento como um efeito discursivo pertinente à interpretação não-antitética dos componentes diegéticos. O insólito, em óptica racional, deixa de ser o “outro lado”, o desconhecido, para incorporar-se ao real: a maravilha é(está) (n)a realidade. (2015, p. 59)

De modo análogo e ao mesmo tempo diverso, se pensamos em muitos de nós, espectadores e espectadoras do século XXI, imersos no caldo de uma cultura cada vez mais urbana e globalizada que esquizofrenicamente desdenha e “consome” ciência e alta tecnologia, talvez a cena acorde um espanto que se comunica com histórias há muito tempo ouvidas, de avós e avôs, sobre *envultamentos*, quando pessoas se metamorfoseavam em tocos de árvores ou em pedras, mediante rezas e encantamentos. A ocorrência do realismo maravilhoso se insinua na relação entre a realidade inter e extratextual/ fílmica. O mundo apresentado por *Frontera Verde* faz conviver, assim, mundos de tempos e espaços diversos, cada um dos quais mantendo suas regras e cruzando-se em trocas mútuas, no mais das vezes violentas. Observemos, por fim, como esse olhar múltiplo para os eventos e os conceitos, na série, pode se dirigir ao espaço supramaterial por vezes visitado por Yua e Ushe e, profanamente, por Schulz.

Nesse espaço, indício mais evidente do acesso dos caminhantes ao mundo espiritual, eles aparecem representados nus e com os

corpos compostos por fluidas partículas luminosas. O que se insinua é que aí têm suas consciências unidas à consciência mais ampla da floresta. É espaço de visita restrito aos(às) iniciados(as) – ou profanadores, como Schulz – e é o espaço a que se une a consciência de Ushe após sua morte física, o que dá sentido à noção de eternidade dos caminantes. Novamente, há paralelos significativos com a ideia de espaços e mesmo cidades espirituais que encontramos em práticas como as da Jurema Sagrada, tradição religiosa de origem indígena, que se hibridizou, especialmente, com a influência africana. A naturalidade com que as personagens tratam a existência dessa dimensão não nos encaminha a nenhum estranhamento, ainda que também fique evidenciado que o acesso não é irrestrito a qualquer vivente. Em outras palavras, o extraordinário existe como parte do concerto do mundo mas não se torna, por isso, ordinário, banal.

Por sua vez, Schulz, que não nega a possibilidade de acesso a um plano supramaterial – o que contradiz certo cientificismo mais materialista –, compreende-o, contudo, a partir de sua perspectiva científica insólita. São sinais disso a parafernália de equipamentos que usa para conectar-se ao coração arrancado de Ushe, os desenhos pregados na parede de sua sala – entre os quais se destaca o da representação de um buraco de minhoca – e a conversa que tem com superiores alemães, quando afirma que “na selva está a consciência da humanidade. E dentro dessa consciência, está tudo”

Schulz almeja, mais que qualquer coisa, adentrar aquele espaço, com o qual teve contato por “acidente”: à altura do episódio 4, Ushe, com o objetivo de se livrar do domínio assassino do alemão, dá-lhe de beber veneno, afirmando que a beberagem concederia

acesso ao mundo espiritual. Somente no episódio 6 descobrimos que Schulz sobreviveu e, na experiência de quase morte, teve um vislumbre da dimensão espiritual, o que o instiga a voltar à floresta. Os reais objetivos de sua missão ficam subentendidos pelo contexto histórico a que esse núcleo se refere - não apenas a colonização de um ponto geográfico estratégico para o III Reich, mas o domínio de uma dimensão mais sutil da realidade nativa-; para os indígenas e Helena, Schulz alega o pretexto de querer alterar o curso do tempo e de ajudar a humanidade. Não sobra dúvida, entretanto, desde o princípio, que sua desconsideração pela vida humana é parte fundamental de sua missão e de sua cosmovisão. Para ele, os caminhantes são fracos porque não exploram e tiram proveito do potencial da ligação profunda com a floresta. E nesse sentido, não encontra relevância nas palavras de Ushe, no episódio 7, sobre o fato de aquele lugar em que estão conversando, a dimensão espiritual, não ser próprio para eles. Deslumbrado com a proeza de ter se projetado ali, Schulz entende que aquele lugar, e o que ele representa, deve ser controlado: “esse espaço é meu”, diz ele.

Esse é, possivelmente, o ponto em que os mundos de *Frontera Verde* mais se aproximam e, a um tempo, se distanciam: o mesmo “objeto”, o mesmo lugar é compreendido por cosmovisões que, embora compartilhem entendimentos semelhantes, têm objetivos, princípios éticos, percepções de identidade e alteridade profundamente divergentes. Schulz, por mais que se autorrefira como diferente dos outros homens brancos, é representante de uma visão de mundo (exploratória, destrutivista) bem conhecida. Por outro lado, na representação dos indígenas, o que se acentua

não é exatamente o fato de estarem associados a um mundo invisível aos olhos comuns, mas a natureza de sua relação com esse mundo, que sustenta e inspira posturas de reverência e cuidado com a rede de conexões existentes entre tudo e todos(as).

As consequências mais imediatamente internas dessas escolhas se percebem numa representação dos indígenas que, como já indicamos, foge de extremismos. Mas, para além do âmbito da representação, *Frontera Verde* contribui com discussões que têm como centro também a noção de *representatividade*.

TECIDOS E TENSÕES DA REPRESENTATIVIDADE

A palavra representatividade tem estado em uso intenso no Brasil nos últimos anos e tem levado a discussões importantes nos campos do debate público e das artes. Tais discussões referem-se, muitas vezes, a como grupos ditos minoritários têm sido representados em produções ficcionais e ao impacto dessas representações na alimentação dos estereótipos a respeito desses grupos. Por incipientes que sejam, essas poucas observações são suficientes para vislumbrar o jogo complexo entre tais conceitos. A *representação artística*, da Antiguidade grega até as propostas de décadas recentes, foi não raro um campo de batalha teórico, em que se debateram, entre outros aspectos, a natureza da relação entre as artes e a realidade. Se, por um lado, é ponto pacífico que a realidade representada numa obra é sempre outra realidade, por outro é inegável que as obras artísticas podem servir de reforço a aspectos diversos do dito mundo real. Esse reforço, por sua vez, não é isento de posicionamentos estéticos, éticos e políticos, nem em sua produção nem em sua recepção. Em

nossa leitura, e em concordância com o que afirma Hermenegildo Bastos, entendemos que

[a] prática literária é também uma forma de representação política. Antes mesmo de colocar a questão da mimesis literária - isto é, da obra como representação da História -, se coloca a questão do escritor como representante da sociedade ou grupo social. No caso da ficção, a condição de personagem, cujo destino é mais ou menos negociado com o escritor-narrador, é a manifestação disso. (BASTOS, 2006, p. 93)

Tomando por premissa essa existência imbricada e simbiótica da literatura (e aqui estendemos o mesmo princípio para as demais obras artísticas, em especial àquelas que se servem da matéria da linguagem escrita, falada ou cantada), podemos dizer o já óbvio: não há manifestação neutra da linguagem e muito menos do pensamento crítico-artístico. Tendo essa constatação como ponto de partida, que tipos de distinções poderíamos estabelecer entre as noções de representação, acima referida, e de representatividade?

Aqui tomamos por representatividade a possibilidade de uma obra, por meio de seu poder político inegável, romper e/ou questionar estereótipos das situações e tipos humanos por ela representados. Convergimos com o pensamento de Djamila Ribeiro (2016), em sua fala sobre representação negra (mas sua formulação pode facilmente ser estendida aos grupos não dominantes, como os povos originários): nas costumeiras representações que vemos do povo negro, há a construção, no imaginário de leitores e expectadores, de um valor daquela vida ou daquele sujeito na sociedade e em nossa arte; o sujeito dominante (homem, branco,

hétero, cis e majoritariamente cristão) é o protagonista e o padrão para outros humanos. Assim, a representatividade poderia ser um fator de mudança social por, ainda que muito lentamente, minar as estereotipias construídas em torno dos corpos e das alteridades de não dominantes.

Usando a palavra representação de modo apropriado, a filósofa fala de como as pessoas negras são representadas pelas artes, na alimentação de um imaginário em que, comumente, suas vidas são descartáveis e suas mortes prontamente justificáveis; seus papéis nas ficções são de mercadoria ou vilania e muito repetidamente associados à criminalidade, ao exotismo e à sexualização. Essa representação é uma constante e consegue, através das artes, acessar e atingir o imaginário contemporâneo. Assim, essa lacuna do que se é e de como se é representado para o outro gera uma invisibilidade e uma insatisfação gritantes naqueles e naquelas que são subalternizados nas ficções. Representatividade, então, ganha um relevo artístico, político e social que não pode mais ser desprezado. Desse modo, é justo e essencial que não dominantes lutem por representações que lhes façam justiça (na arte e na vida), ou seja, que encontrem através dessa representação uma representatividade que lhes seja adequada e suficiente para que imaginários extremamente aviltantes deixem de ser alimentados, podendo tal mudança gerar questionamentos sociais importantes.

Assim, pensando a representatividade em *Frontera Verde*, colocamos em relevo os seguintes aspectos: a utilização dos idiomas nativos, a escolha do elenco, bem como a multiplicidade de situações em que os povos originários são retratados, por exemplo, a situação de aldeamento, de inserção no contexto urbano, de

mestiçagem, de variedade de povos e línguas, de objetivos, de caracteres e de cosmovisão religiosa.

Consideramos importante essa figuração plural por ir contra a homogeneização e estereotipização desses povos, pois, muito comumente, são retratados nas artes como “índios”, como se fossem todos similares, como se bastasse esse rótulo para equiparar a todos, o que em grande medida apaga as suas marcas identitárias. Além disso, é também prática recorrente que os papéis atribuídos às personagens “indígenas” sejam performados por atores/atrizes brancos/as. Aqui cabe dizer que não se duvida de que um ator/atriz possa dar vida a uma personagem que seja de outra etnia, mas frequentemente essa prática limita o trabalho de profissionais não-brancos. Em geral, atores e atrizes brancos/as podem fazer qualquer papel; aos profissionais não brancos cabe, quando muito, representar apenas a própria etnia, conforme podemos ler no texto de Lara Vascounto (2016), em que ela aponta esse tipo de recorrência comum no cinema. As práticas de *whitewashing*, *blackface* ou *yellowface* têm sido apontadas e criticadas ultimamente, porque, além de agressivas, elas também encobrem a invisibilização de atores não brancos e a própria reação racista que recai sobre o trabalho desses/as profissionais. É notável a polêmica que atinge atores e atrizes não brancos/as, quando são escalados para papéis cujas personagens são originalmente definidas como brancas ou que não apresentam marcação étnica. Consideramos, então, além de verossímil, positivo, do ponto de vista da representatividade, que a produção colombiana tenha selecionado majoritariamente profissionais não brancos para interpretar esses papéis.

Para além dessas representatividades, destacamos que *Frontera Verde* é múltipla também nos protagonismos que a permeiam e constituem. Têm-se mulheres nos principais lugares de condução da história e temos também o protagonismo de povos originários, de gente mestiça da região e da própria “manigua” como espaço e agente. Nessa perspectiva, a série busca mostrar e explorar as relações fronteiriças (presentes já no título), que são inúmeras. Ainda assim, entendemos que nem todas as personagens, núcleos e conflitos foram explorados com profundidade, pois para isso seria necessária uma continuidade em uma ou mais temporadas. Isso passa precisamente pela renovação da série nos quadros da Netflix, indicando a necessidade de *Frontera Verde* capturar a atenção do público, motor das produções e, em certa medida, é quem decide quais delas terão continuidade e conseqüentemente maior desenvolvimento de narrativa. Esse fenômeno é bem explorado pelas plataformas de *streaming on Demand* que, por isso mesmo, recebem essa denominação. O público pagante pede e recebe exatamente aquilo que os algoritmos evidenciam como seu desejo de consumo.

Há nisso duas facetas interessantes que se relacionam com a representatividade e também com a interferência do público na obra. Por um lado, essa liberdade de escolha motiva o público a demandar por produções que lhes represente (e cancelar aquelas que lhe ofendem), por outro, a interferência extrema na construção da obra pode trazer como consequência um prejuízo à coerência e qualidade artísticas. Além disso, os números que distinguem o que é sucesso do que é fracasso constroem um horizonte de ofertas

ao público que lhe oferece sempre obras similares às já assistidas. Assim, se conduzido pela oferta, o público permanece numa bolha de consumo que só entrega variações de mais do mesmo, quando poderia ser apresentado a novas experiências. Entendemos que em *Frontera*, o público que buscava uma narrativa de detetive pode vir a ser seduzido pelo viés fantástico da trama, que lhe apresentará a cosmovisões até então pouco conhecidas. Assim, o sobrenatural, tal qual explorado na série, fazendo dialogar e colidir visões de mundo, é sempre um espaço de trânsito entre possibilidades e aberturas para novos dilemas e escolhas.

ONDE AS FRONTEIRAS SE ENCONTRAM

Procuramos, ao longo desta leitura, ressaltar o caráter de tensionamento e de multiplicidade de representações construído pela série *Frontera Verde* que, ao fazer colidir cosmovisões sobre um mesmo objeto, a “manigua”, acaba também por retesar os limites de conceitos corriqueiros nos estudos literários, tais como fantástico e realismo-maravilhoso. Além disso, a produção inclui, no contexto da questão amazônica, em seu repertório temático discussões de relevância inegável especialmente, em um momento sócio-histórico como esse que temos, mas do que vivido, enfrentado. *Frontera Verde* faz parte de uma nova leva de produções originais não centradas no circuito estadunidense/europeu, que tem sido muito importante no sentido de apresentar questões, tipos humanos, trilhas sonoras, línguas, maneiras de narrar e atuar que trazem um frescor para as narrativas audiovisuais, lançam novos nomes de diretores e autores como também de atores e ainda respondem a uma demanda do público

que busca representatividade cultural e que pode ver suas questões e suas identidades representadas e problematizadas.

Ao dar relevo à multiplicidade étnica, linguística, espiritual dos povos que vivem imersos na grande Amazônia legal – adicionando a isto camadas subjetivas como a relação desses povos com os demais habitantes da “manigua” (mestiços locais, polícia, traficantes, madeireiros, grupos religiosos, estrangeiros etc.), e a visão sobre questões como desmatamento, exploração, justiça –, a série consegue explorar questões fronteiriças a que se refere seu título. Para nós, mostrou-se particularmente interessante sua capacidade de mimetizar e espelhar a própria floresta, fazendo com que esta se sobressaia, figurando não apenas como um cenário, mas como o próprio coração motor da narrativa, que faz conflitar e dialogar o sobrenatural/realismo-maravilhoso com as discussões empreendidas sobre a representatividade que levantamos ao longo discussão.

REFERÊNCIAS

- BASTOS, Hermenegildo. Formação e Representação. *Cerrados*: Revista do Programa de Pós-Graduação em Literatura, n. 21, ano 15, p. 91-112, 2006.
- CASCUDO, Luís de Câmara. *Geografia dos mitos brasileiros*. 3. ed. São Paulo: Global, 2002.
- CHIAMPI, Irleamar. *O Realismo Maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FRONTERA Verde*. Direção de Laura Mora Ortega, Jacques Toulemonde Vidal, Ciro Guerra. Colômbia: Netflix, 2019.
- MACHADO, Samir. *Tupinilândia*. São Paulo: Todavia, 2018.
- NEHER, Clarissa. *A expedição que popularizou a Amazônia no terceiro Reich*. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-expedi%C3%A7%C3%A3o-que->

popularizou-a-amaz%C3%B4nia-no-terceiro-reich/a-52696502. Acesso em: 03 out. 2020.

PACHECO, Jonh. Sepultura nazista isolada no Amapá revela projeto de colonização alemã na Amazônia. *G1*. Nov., 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/ap/amapa/noticia/sepultura-nazista-isolada-no-amapa-revela-projeto-secreto-de-colonizacao-alema-na-amazonia.ghtml>. Acesso em: 03 out. 2020.

PANERARI, Vanessa. (2019). *Fronteira Verde: fantasia e romance policial na Amazônia*. Disponível em: <http://francamentequerida.com.br/frontera-verde-netflix-critica/>. Acesso em: 03 out. 2020.

RIBEIRO, Djamila. (2016). *Representação e incorporação no movimento negro*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BOQ349cz3to&ab_channel=TVBoitempo/. Acesso em: 03 out. 2020.

ROAS, David. O fantástico como desestabilização do real: elementos para uma definição. In: ROAS, David. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Tradução de Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Editora Moraes, 2014.

VASCOUTO, Lara. 10 vezes que atores brancos interpretaram personagens de outras etnias (nos últimos 10 anos). *Portal Geledés*. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/10-vezes-que-atores-brancos-interpretaram-personagens-de-outras-etnias-nos-ultimos-dez-anos/>. Acesso em: 03 out. 2020

08

**REPETIÇÃO SEM REPLICAÇÃO:
ADAPTAÇÃO E FOCALIZAÇÃO EM WESTWORLD**

Allana Dilene de Araújo de Miranda
Luiz Antonio Mousinho Magalhães

Recebido em 04 out 2020.

Aprovado em 08 fev 2021.

Allana Dilene de Araújo de Miranda

Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba.
Atua como técnica-administrativa junto à Universidade
Federal da Paraíba.

<https://orcid.org/0000-0003-4455-3363>

<https://www.allanadilene.com/>

Luiz Antonio Mousinho Magalhães

Doutor em Teoria e história literária na Universidade
Estadual de Campinas – UNICAMP.

Professor Titular da UFPB – Campus I, atuando
nos cursos de graduação, mestrado e doutorado,
nos Programas de Pós-Graduação em Letras e de
Comunicação e Culturas Midiáticas.

<https://orcid.org/0000-0002-7730-3195>

Resumo: Este trabalho tem por objetivo analisar o seriado da HBO *Westworld* (Jonathan Nolan; Lisa Joy, 2016-) como adaptação do filme *Westworld* (Michael Crichton, 1973). A análise irá se deter especialmente nas duas primeiras temporadas, embora faça considerações envolvendo a terceira. Para tanto, iniciaremos com considerações a respeito do gênero ficção científica, e em seguida, lançaremos mão da teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2013), pensando a adaptação pelo

seu viés duplo — enquanto produto e processo de criação, relacionando-o à ideia de narrativa complexa, de Jason Mittel (2015). Também traçaremos paralelos com o modelo proposto por Robert Stam (2006), além das considerações discursivas acerca da focalização utilizada no seriado e no filme, baseando-se no modelo de estudo elaborado por Gérard Genette (2017) com complementações de Carlos Reis (2018). Este trabalho também traça alguns dos intertextos encontrados na série, identificando-os como índices que contribuem para a complexificação da narrativa, além de um discurso permeado por diversas referências aos videogames.

Palavras-chave: *Westworld*. Adaptação. Seriado. Ficção Científica.

Abstract: This paper aims to analyze *Westworld* (2016-), the series written and produced by Jonathan Nolan and Lisa Joy, as an adaptation of the film *Westworld* (Michael Crichton, 1973). It has as scope the first two seasons, although throughout the text some considerations about the third one. Understanding the objects as part of the science fiction larger context, the paper starts rising some characteristics about SF as a genre. Only then it discuss the theory of adaptation according Linda Hutcheon (2013), both as a process and as a product, relating it with Jason Mittel's (2015) idea of complex narrative. The paper also considers the theoretical model proposed by Robert Stam (2006) to study film adaptations, and also analyzes the focalization on film and series alike, based on Gérard Genette's (2017) study, complemented by Carlos Reis (2018). The present study also points out some of the intertexts identified along the series, including those related to the language of games, suggesting them as characteristics that builds up, among other mechanisms, the narrative complexification.

Keywords: *Westworld*. Adaptation. Series. Science Fiction.

1. REPETIÇÃO ENQUANTO RECORRÊNCIA DE TEMAS — AS FRONTEIRAS DÚBIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Os dilemas em torno das fronteiras ambíguas entre o “eu” e o “outro” habitam a ficção científica¹ desde a sua gênese, como pode ser visto no romance *Frankenstein: ou o Prometeus moderno*, de Mary Shelley. Tido como texto inicial do gênero por alguns estudiosos (CLUTE; NICHOLLS, 1995), o romance lança as bases para um dos grandes questionamentos da ficção científica que viria nos séculos seguintes: o que, de fato, define um ser humano?

Tal embate ganhou pertinência e perenidade no gênero, como é possível ver nas obras de FC nos mais diversos meios: os robôs de Isaac Asimov (1920-1992), *Blade runner* (Ridley Scott, 1982), *Ghost in the shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Her* (Spike Jonze, 2013), bem como o objeto deste trabalho, *Westworld* (Jonathan Nolan e Lisa Joy, 2016). Além da recorrência do tema, materializado na figura da inteligência artificial que faz questionar a própria definição de humanidade, há outros aspectos em relação à ficção científica enquanto gênero que se farão importantes ao longo da análise.

Ideia comumente propagada é aquela de que a ficção científica se volta para o futuro e as possíveis consequências do avanço técnico-científico. Adriana Amaral, no entanto, destaca que o gênero é uma metáfora do presente, e isso “pontua as histórias, seja através de críticas, seja através de paródias” (AMARAL, 2006, p. 68). Para Adam Roberts, “a FC não nos projeta para o futuro, ela nos relata histórias sobre nosso presente, e mais importante, sobre o passado que nos levou a esse presente. Contraintuitivamente, FC

1 Doravante podendo ser substituída pela sigla “FC”.

é um modo *historiográfico*, um meio de escrever simbolicamente sobre história” (ROBERTS, 2000, p. 35-36, grifo do autor).

Fátima Regis (2011) reforça essa tese. Para a autora, o futuro representado pela ficção científica

é sempre “o futuro do presente”. As possibilidades de futuro, os sonhos e os pesadelos mudam de acordo com o momento histórico, assim como a experiência de espaço, a noção de tempo — e de um tempo porvir — também se transformam segundo o contexto em que se vive. (RÉGIS, 2011, p. 182)

Essa tendência historiográfica de olhar para o passado, refletir sobre o presente e imaginar certos futuros pode conferir à FC certo caráter nostálgico, deixando-se notar ora de modo mais sutil, com a adoção de uma estética retrofuturista nos figurinos de um filme (como em *Blade Runner*, 1982, Ridley Scott), ou de maneiras mais explícitas, como a série de romances *Duna*, de Frank Herbert. Quadrinhos como *Flash Gordon* (Alex Raymon e Don Moore, 1934) também trazem revisitações de elementos dos romances de capa e espada, deixando latente tal característica no gênero.

Embora seja pensada primordialmente enquanto ficção e, assim, atenta mais à coerência interna e à verossimilhança narrativa (TAVARES, 1992, p. 24), não se deve perder de vista o caráter técnico-científico do gênero. Para Darko Suvin (1979), os textos de ficção científica são baseados em um *novum* — um ponto de partida que seja produto da cultura racional, capaz de diferenciar o mundo ficcional daquele em que vivemos, e que possibilite certo estranhamento cognitivo. Esses *nova*, embora

não precisem ser propriamente científicos, não raro permeiam discussões pseudocientíficas (ROBERTS, 2000, p. 8, tradução nossa), tornando os textos “baseados em um discurso de possibilidade, que normalmente é o da ciência ou da tecnologia, e que torna a diferença *material* no lugar de uma diferença imaginativa” (ROBERTS, 2000, p. 7, tradução nossa).

Essa diferença material apontada por Adam Roberts faz da ficção científica um gênero simbolista, isto é, que se utiliza de imagens e símbolos para representarem ideias. A FC seria, portanto, capaz de reconfigurar tais símbolos para nossa era materialista, tornando-os físicos (2000, p. 18), corporificando-os. Ao invés de tratar do Outro, ela corporifica tal imagem na figura da vida alienígena; ao levantar discussões sobre a automação e o avanço das inteligências artificiais, a ficção científica cria histórias materializando suas elucubrações nas figuras de robôs ou inteligências artificiais imateriais que pensam e agem por eles mesmos.

Fátima Regis, por seu turno, vê as narrativas de FC como aptas a problematizar “as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e espaço-tempo como estratégia de interrogar o humano” (2011, p. 12). A autora não nega o dado tecnológico do gênero, nem o caráter especulativo acerca das mudanças empreendidas por possíveis avanços, mas aponta os problemas de limitar o estudo *apenas* às mudanças ou ao caráter sociotécnico (2011, p. 25-27). Em suas palavras, “a ficção científica nunca se rendeu às barreiras epistemológicas do pensamento moderno. Por isso, sempre escapou às tentativas de classificação dessa ordem, tornando-se um gênero que se vale de múltiplos saberes” (REGIS, 2011, p. 24).

A autora ainda destaca que a ficção científica enquanto gênero consciente de si teve as condições propícias para seu advento na modernidade. Com o surgimento de modelos científicos baseados na realidade exterior e, portanto, necessitados de contexto histórico e cultural, percebe-se a “finitude e a efemeridade humana” (REGIS, p. 35). Mais importante, o modo de saber moderno não apenas interioriza o processo científico, como também,

abre uma distância no interior do sujeito. [...] Ao mesmo tempo que confere profundidade subjetiva ao homem, o pensamento moderno estabelece como tarefa alcançar o seu outro eu. Cria-se um ideal de sujeito humano universal como aquele que está presente a si, autossuficiente, racional e possuidor de livre arbítrio. A defasagem entre o eu “atual” e o eu civilizado e transparente a si, a distância entre a sociedade atual e a democracia, será eliminada com o tempo. (REGIS, 2011, p. 36)

Desta forma, o pensamento moderno e as revoluções que iniciaram a Modernidade explicitam o imbricamento irreversível entre um sujeito autônomo, parte do meio e por ele determinado, e uma relação com o tempo, “que concebe o futuro como produto das mudanças sociais no presente” (REGIS, 2011, p. 40). Mudanças essas que partirão do trabalho dos cidadãos pensantes. O tempo do presente será sempre imperfeito, enquanto o futuro traz a esperança de dias e sujeitos melhores.

Para Fátima Regis, porém, a Modernidade não é capaz de *pensar* a FC, pois seus parâmetros estabelecem fronteiras entre homens, animais e máquinas, tratando “a tecnologia como instrumento de alienação ou libertação do indivíduo, mas nunca como algo que se

imbrica com os modos de subjetivação e faz repensar os limites do ser humano” (REGIS, 2011, p. 41).

Os objetos do presente trabalho trazem em sua constituição muito dos elementos apontados até então. A narrativa primeira é o longa-metragem *Westworld* (Michael Crichton, 1973), que usa como premissa um parque temático no qual o visitante imerge em um cenário semelhante aos filmes de faroeste. O parque é populado por robôs indistinguíveis de humanos, e os elementos típicos das narrativas de faroeste – caçadas por recompensas, brigas em *saloons* – podem ser vivenciados pelos visitantes, de maneira razoavelmente segura. Essa situação muda quando o protagonista, Peter, passa a ser perseguido pelo Pistoleiro, e todas as máquinas começam a se rebelar contra os visitantes humanos e a equipe técnica. Já a série homônima é dirigida por Jonathan Nolan e Lisa Joy, e sua primeira temporada data de 2016. Aqui, a premissa é semelhante: há um parque temático de enormes proporções no qual os visitantes poderão desfrutar e imergir nas mais diversas narrativas comuns à temática faroeste. Populados por andróides de perfeita aparência humana, uma intrincada cadeia de eventos leva ao ganho de consciência das máquinas, que acabam por se rebelar contra seus criadores. Entretanto, diferenças sensíveis entre as duas obras se fazem perceber, abrangendo desde a inserção de novos personagens, com suas próprias subtramas, à adequação tecnológica ao presente contexto.

Acerca dos elementos de ficção científica apontados, percebem-se os índices de nostalgia, materialidade simbólica e diferentes visões de subjetividade. Quanto à nostalgia, é possível notá-la claramente em ambas as obras, tanto a fílmica quanto

a seriada. Tal mundo é habitado por andróides de aparência e trejeitos indistinguíveis de suas contrapartes humanas, tudo para proporcionar aos visitantes uma experiência completamente imersiva e semelhante à imaginária nos tempos da exploração das fronteiras selvagens. Um mundo de possibilidades, no qual os pagantes podem fazer o que bem entenderem sem consequências reais — andróides que eventualmente morrerem serão consertados e terão as memórias reiniciadas, e assim, quaisquer crimes cometidos contra eles serão impunes.

Nota-se, assim, a oferta de uma ficção interna à diegese — a da terra cheia de maravilhas e pronta para ser desbravada, “em que se pode ser quem você quiser”. O produto ofertado é o escape da realidade para uma simulação espalhada: em uma sociedade onde tudo é mapeado e vigiado por sistemas de vigilância, câmeras e satélites, vive-se em um lugar onde tudo é *conhecido* e não há nenhuma nova fronteira a ser explorada²; a humanidade teria alcançado seu ápice. Assim, o parque atende à nostalgia de um tempo no qual havia algo a ser descoberto, feitos a serem realizados. O que acontece é um regresso não ao Velho Oeste histórico, mas a um passado mítico que permite aos visitantes vivenciarem possibilidades de uma nova fronteira de maneira fantasiosa, sem consequências palpáveis. Para Luiz Carlos de Oliveira Junior, o parque é “o infantilismo regressivo da Disneylândia somado à permissividade ‘adulta’ de Las Vegas. [...] O parque congela o Velho Oeste como imagem, situando-o ao abrigo das transformações históricas que lhe puseram fim” (2020, p. 110).

2 Na terceira temporada da série, o espaço narrativo é profundamente alterado. Os andróides deixam o parque e estão no mundo dos humanos. Os papéis de explorador se invertem: é agora a vida artificial que tenta desbravar as dinâmicas e os espaços habitados por humanos, passando-se por eles e usando artifícios para manipular as tecnologias.

Aliado à alta tecnologia, esse índice nostálgico não deixa de tecer comentários a respeito do contexto de produção dos textos. Na época do filme de Michael Crichton (lançado em 1973), predominava na produção de ficção científica certa paranoia tecnológica, e grande presença de narrativas de FC que colocavam em xeque a própria natureza da realidade. Depois da Segunda Guerra e suas bombas atômicas, preponderava certo temor ante os avanços científicos, o que se materializava no gênero através de “pessimismo e a paranoia em relação às fronteiras da realidade, assim como [d]as relações de poder”, aparecendo “em forma de histórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia, não como máquinas para viagens às estrelas, mas inseridas no cotidiano do indivíduo” (AMARAL, 2006, p. 72). Na narrativa fílmica, os robôs materializam esses temores e questionamentos: a experiência no parque é, a um só tempo, tão real e inconsequente que, quando se torna uma ameaça factual, choca pela surpresa; os seres humanos, incrédulos, não conseguem sequer explicar o que está acontecendo. A ciência não consegue prover as respostas necessárias para separar mais uma vez as fronteiras.

No mundo contemporâneo, a tecnologia permeia todas as atividades do cotidiano das grandes cidades, mediando a maioria das comunicações; grandes empresas coletam dados de navegação e compra, criando bolhas virtuais que guiam e limitam o acesso à informação. As distinções entre “virtual” e “presencial”, especialmente em períodos de isolamento social recomendados pelos órgãos internacionais de saúde, tornam-se ainda mais imprecisas, posto que as comunicações afetivas com familiares e amigos passam a ser mediadas através de dispositivos.

É com condições históricas, sociais e tecnológicas mais afins a esse contexto que o seriado *Westworld* dialoga. Os androides de aparência humana materializam essas discussões, questionando a validade tanto das experiências por eles vivenciadas no parque quanto as dos convidados. “Se você não consegue distinguir um do outro, que diferença faz?”, diz Angela, a anfitriã maquina que recepciona os visitantes do parque.

Como último dos elementos mencionados, o conflito que move a trama em ambas as mídias, mas especialmente na série, dá-se exatamente na fronteira que põe em dúvida os limites e definições de humanidade. O filme de Michael Crichton abre com uma peça publicitária, na qual um suposto repórter entrevista pessoas recém-chegadas dos parques da Delos. Todas elas são unânimes em descrever as maravilhas que podem ser vistas e vivenciadas, e um visitante em particular exclama, extasiado: “Eu matei seis pessoas! Quer dizer, eu sei que não eram pessoas, eu acho que não eram”. Outra visitante, ao ser perguntada do que mais gostou em sua visita ao Mundo Romano³, é rápida em responder: “os homens”.

Há aqui uma clara objetificação dos androides, que são vistos como nada além de propriedade, máquinas com um propósito específico de entretenimento, que virá, normalmente, na forma de repetidas mortes e outras violências cometidas pelos visitantes. Acompanhando o protagonista Peter Martin (Richard Benjamin), somos levados a questionar as fronteiras de realidade mais de uma vez, por exemplo, quando ele pergunta diante de uma androide-prostituta: “você tem certeza de que ela não é uma pessoa?”. O

3 Ambas as narrativas supõem que o parque tem diferentes áreas, como brinquedos temáticos específicos, que vão de elementos de fantasia medieval ou contos de cavalaria a um suposto Japão feudal.

personagem, porém, não demora a se adaptar à lógica do parque e a naturalizar os andróides como não-seres, e sofre as consequências de seus atos quando a lógica do “jogo” vira contra si. Os andróides do filme, no entanto, não parecem ser capazes de deixar sua condição de “máquinas”; sem os funcionários para cuidarem de sua manutenção, eles terminam a narrativa sem bateria, como brinquedos abandonados⁴.

Na série de Jonathan Nolan e Lisa Joy, esse imbricamento de fronteiras é ainda mais notório. Um dos personagens se apaixona por uma anfitriã, termo usado na série para se referir aos andróides, e é por ela correspondido; o visitante chega a afirmar que nunca teria experienciado algo tão real quanto aquele sentimento, o que depois é esfacelado quando ele percebe que as memórias de sua parceira foram reiniciadas. Além disso, outros anfitriões, ao serem capazes de se lembrar de suas “vidas passadas”, começam a adquirir consciência de si mesmos, tornando-se cientes das violências diversas que sofreram.

A série lança mão de outros elementos discursivos que servirão tanto para lembrar aos anfitriões de suas condições de objeto quanto como representações de tendências tecnológicas atualmente vivenciadas: aparelhos que respondem a comandos de voz, *tablets* finos e dobráveis com tecnologia *touchscreen*, substituindo as enormes e pesadas centrais de informação; vidros transparentes que dão um ar “futurista”, mas que também propiciam um eterno estado de vigilância através de câmeras

4 Tais comparações visuais se fazem presentes em outros títulos de ficção científica, como *Blade Runner* (1982, Ridley Scott): quando não é o enredo que lembra aos replicantes sua condição “de máquina”, o espaço ao seu redor o faz, aproximando-os de manequins ou de bonecos de aparência bem próxima à de humanos.

invisíveis. Os anfitriões são, antes de tudo, *propriedade* de uma empresa privada e deverão obedecer aos seus comandos sem questionamentos, e, enquanto posses, devem ser conservados e vigiados o tempo todo, sob a desculpa de que são cuidados para proteção de propriedade intelectual.

Ao terem suas memórias apagadas, os anfitriões retornam aos chamados *loops* narrativos aos quais foram designados. O espectador vê cenas se repetindo, mas com camadas de significado se acumulando sobre elas, como a poeira da paisagem desértica. Dolores (Evan Rachel Wood) diz, repetidas vezes, que escolheu “ver a beleza deste mundo”, mas, à medida em que ela vai se lembrando dos eventos de suas muitas vidas, sua fala vai sofrendo alterações e ganhando novos sentidos, demonstrando tanto as mudanças que a personagem sofre no decorrer da trama quanto os novos significados que são atribuídos às experiências vivenciadas — a repetição existe, mas ela não é mera replicação. Pensando na produção audiovisual como um todo, a repetição é exatamente um dos principais atrativos das adaptações, para Linda Hutcheon (2013). Vejamos agora como as considerações sobre adaptação enquanto produto e processo criativo têm a contribuir para a análise dos objetos em questão.

2. REPETIÇÃO ENQUANTO ADAPTAÇÃO — O PRAZER DE EXPERIMENTAR O CONHECIDO

Para Linda Hutcheon, a adaptação oferece um prazer inerente ao tipo de produto apresentado: o da experiência do reconhecimento com a possibilidade de inovação (p. 25). Ela seria, portanto, uma “repetição sem replicação” (2013, p. 28) e,

desta forma, para pensar o texto adaptado enquanto *adaptação*, devemos analisá-lo sob duas perspectivas: a adaptação como produto e como processo de criação/recepção (2013, p. 39).

Ao ver a adaptação como um produto, deve-se considerá-la como uma tradução, “mas num sentido bem específico: como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos” (HUTCHEON, 2013, p. 40) de um texto já existente. Logo, a intertextualidade será uma característica inerente à adaptação. Obviamente, o novo texto poderá — e deverá, certas vezes — ser analisado como a obra autônoma que é. Entretanto, para que seja tratado como adaptação, deverá ser experimentado em consonância com o texto fonte.

Isso não quer dizer, no entanto, que a fidelidade deva ser um critério único de julgamento e análise. Análoga à tradução, a adaptação literal inexistente, e, caso existisse, não teria valor (HUTCHEON, 2013, p. 39). A própria palavra nos remete a esse campo semântico: adaptar é modificar, reformatar um objeto de acordo com as necessidades. Sempre haverá mudanças no processo de adaptação, cortes e acréscimos, e essas modificações terão influência de diversos fatores, presentes no processo de criação.

Enquanto processo criativo, relembramos a colocação anterior: adaptação é repetição sem replicação. Adaptar está longe de ser apenas copiar, podendo ser um ato de criação própria; é um “processo de apropriação, de tomada de posse da história de outra pessoa, que é filtrada, de certo modo, por sua própria

sensibilidade, interesse e talento de alguém” (HUTCHEON, 2013, p. 43). Isso quer dizer que não apenas

a mudança é inevitável, mas que haverá também diferentes causas possíveis para essa mudança durante o *processo* de adaptação, resultantes, entre outros, das exigências da forma, do indivíduo que adapta, do público em particular e, agora, dos contextos de recepção e criação. (HUTCHEON, 2013, p. 192)

Ignorar o apelo econômico em torno das adaptações seria eliminar um fator importante: a possibilidade de lidar com o texto conhecido, trazendo à tona a lembrança do texto anterior, tendo como acréscimo a possibilidade do novo, atrai um público cativo (2013, p. 126) que certamente trará retorno financeiro à empreitada, além de atrair novos consumidores. Linda Hutcheon menciona ainda o capital cultural (2013, p. 91) que uma adaptação carrega por mencionar o nome do autor do texto base, ou uma obra já famosa e consolidada na mente do público.

Além disso, existem as razões pessoais e políticas. Os adaptadores “não apenas interpretam [uma] obra, mas também assumem uma posição diante dela” (HUTCHEON, 2013, p. 133). O adaptador pode resolver prestar uma homenagem ao trabalho em questão, como também oferecer uma visão crítica, seja a respeito do texto adaptado ou do próprio contexto de produção. Como exemplo, podemos citar o filme *Apocalypse now* (Francis Ford Copolla, 1979), que é uma adaptação do livro *Heart of darkness*, de Joseph Conrad, publicado pela primeira vez em 1899. Copolla atualizou o momento histórico e criou um novo texto, visando a um público diferente, embora oferecendo uma visão igualmente crítica a respeito da situação retratada.

Enquanto processo, a adaptação também deve ser percebida pela perspectiva da recepção. Experimentar a adaptação, como já mencionamos, é prazeroso pela “mistura de repetição com diferença, de familiaridade com novidade” (HUTCHEON, 2013, p. 158). E, para que o público tenha a experiência da adaptação como tal, é necessário que seja *conhecedor* do texto base (2013, p. 166), pois terá a sensação de “conforto, um entendimento mais amplo e a confiança que advém da sensação de conhecer o que está por vir” (2013, p. 158). Essa expectativa em torno da nova obra pode, no entanto, ser negativa para o produto final: o espectador pode facilmente se desapontar caso a adaptação não seja fiel ou não fique à altura de sua expectativa do texto fonte.

O contexto também dialoga com a produção de uma obra, influenciando-a e sendo por ela influenciado. Para Antonio Candido,

a arte é social nos dois sentidos: depende da ação de fatores do meio, que se exprimem na obra em graus diversos de sublimação; e produz sobre um indivíduo um efeito prático, modificando a sua conduta e percepção do mundo, ou reforçando neles o sentimento dos valores sociais. Isto decorre da própria natureza da obra e independe do grau de consciência que possam ter a respeito os artistas e receptores de arte. (CANDIDO, 1980, p. 20-21)

Por contexto, além dos elementos ideológicos e sociais, que sempre se fazem presentes no processo de criação de qualquer obra, Linda Hutcheon (2013, p. 192-193) considera também a materialidade da obra e da mídia em questão, como certos avanços tecnológicos influenciando a produção de um filme, por exemplo. Elementos reais e palpáveis podem atuar no processo de criação de

uma obra, conforme podemos ver nos objetos analisados: se o filme de Michael Crichton, para representar a visão computadorizada do Pistoleiro, utiliza imagens pixelizadas que atualmente parecem obsoletas e inadequadas, a série produzida pela HBO conta com efeitos especiais de ponta na representação computadorizada do parque, na sala de controle central.

Considerando a perspectiva “palimpsestosa” traçada por Linda Hutcheon (2013, p. 21), pretende-se fazer uma análise preponderantemente narratológica dos objetos. Para Robert Stam, uma análise dessa natureza deve observar que alterações foram feitas e, “mais importante, por quê?” (2006, p. 40-41). Além disso, “uma narratologia comparativa da adaptação também examina as formas como as adaptações adicionam, eliminam ou condensam personagens. [...] O problema que importa para os estudos da adaptação é que princípio guia o processo de seleção” (2006, p. 41). Buscar discernir os sentidos e os efeitos dessas alterações no novo texto, levando em conta elementos como o contexto e questões mercadológicas é o que pretendemos fazer ao longo deste trabalho. Procuramos perceber os elementos em comum, investigar os sentidos impressos na obra com esse movimento e como as adaptações repetem-se sem se replicar.

Notam-se, entre o filme de Michael Crichton (*Westworld*, 1973) e a série televisiva, profundas alterações no enredo, o que não deveria surpreender quando consideramos os contextos distintos de produção. Embora ambos os textos partam de premissas semelhantes, desenvolvem-nas de maneiras diversas. Conforme poderemos ver ao longo da análise, o regime de focalização adotado nos dois textos altera profundamente os sentidos produzidos.

Destaca-se ainda um dado, relacionado ao tempo narrativo: a linearidade presente no filme e ausente na série.

No filme, o enredo pode ser condensado nos seguintes termos: o protagonista Peter Martin chega ao parque, começa a se envolver com as atividades do lugar e depois inicia uma fuga por sua sobrevivência, pois os androides começam a atacar de maneira indiscriminada. Peter é perseguido pelo Pistoleiro (Yul Brynner), personagem que traça sempre vestes pretas e que representa duplamente uma ameaça: no plano do enredo, por ser o androide de motivações desconhecidas, e no plano iconográfico, por vestir preto e ser interpretado por um ator de etnia não-americana.

Essa estrutura linear é substituída no seriado, que opta por utilizar uma poética que Jason Mittel⁵ chama de *complexa*. Nas palavras do autor, a complexidade narrativa “redefine formas episódicas sob a influência da narração seriada [...]. A [narrativa] de TV complexa emprega toda uma sorte de técnicas seriadas, com a suposição subjacente que uma série é uma narrativa cumulativa que se constrói ao longo do tempo” (2015, p. 418-422, tradução nossa).

Na poética da narrativa seriada complexa, Mittel (2015, p. 539, tradução nossa) distingue, dentre os eventos que movem a trama, dois tipos: aqueles de afirmação narrativa e os de enigmas narrativos (*narrative statements and narrative enigmas*, no original). Os primeiros estão relacionados ao andamento da trama, levantando questões sobre as possíveis consequências em termos de causalidade. Não há, em geral, ambiguidade sobre o

5 Este livro foi consultado em sua edição digital para leitor eletrônico; as indicações após o “p.” não correspondem à paginação de um livro físico, mas à posição das referências na navegação do e-book.

que teria acontecido. Os enigmas narrativos, por sua vez, levantam questionamentos a respeito de sua veracidade, de quando ou mesmo se teriam acontecido, além de contribuírem para um outro tipo de engajamento do público com o texto, com o surgimento do que o autor chama de *forensic fandom*, pessoas que se envolvem em discussões através de redes sociais e fóruns, onde trocam hipóteses e analisam de maneira mais minuciosa detalhes como diálogos entre personagens.

Enquanto adaptação, o seriado da HBO optou por aderir à complexidade narrativa. Para tanto, a série explora diferentes temporalidades, dando por vezes a ilusão de que todos os eventos acontecem simultaneamente, quando, na verdade, alguns deles são narrados em *flashback* sem sinalização específica. Além dessa relação temporal que causa um efeito de confusão compartilhado entre espectador e personagens, Sílvia Anaz percebe que cada linha temporal, presente e passado, “contém ainda dois tipos de temporalidades operando de forma entrelaçada em seu interior: o tempo circular, dos androides, e o linear, dos humanos” (ANAZ, 2018, p. 7).

Essa distinção da percepção do tempo entre as duas espécies de personagens no seriado reforça o dado de adaptação apontado inicialmente. Conforme discutido mais adiante, o regime de focalização também é um recurso narrativo operacionalizado a favor da complexidade narrativa na série. Já apontamos que no texto fílmico o tempo da narrativa é linear, com eventos acontecendo em sucessão; e de maneira não surpreendente, a narrativa fílmica é focalizada sob o filtro informacional de personagens humanos, ou seja, conforme o conceito de focalização (GENETTE, 2017), os

eventos narrativos são filtrados pela maneira como um personagem ou um grupo de personagens os percebem. O texto é ampliado no enredo, no tempo de discurso e em possibilidades de significação com a abertura da série para personagens focalizadores andróides.

As duas obras apresentam ainda diferentes espaços narrativos, que atuam para demarcar tanto a liberdade de locomoção dos personagens andróides quanto para criar certos códigos de comportamento nesses espaços. O texto fílmico representa ao menos dois importantes espaços: o da administração do parque, onde os cientistas e técnicos consertam e melhoram os andróides, e que também serve de transição para os visitantes; e o cenográfico, onde a regra é a imersão completa nas propostas de diversão do lugar, o que inclui as vestimentas e a manutenção de uma “ilusão” hollywoodiana — a retirada dos andróides para manutenção se dá quando os convidados estão supostamente dormindo, para que a simulação não perca seu encanto.

Tanto a ilusão clássica quanto as regras de comportamento ditadas pelos espaços são quebradas ao longo do filme. Durante a perseguição que caracteriza o último ato, Peter encontra um funcionário do parque usando trajes de segurança, que dá informações sobre as últimas melhorias pelas quais o Pistoleiro passou, pouco antes de ser morto. Em sua fuga, Martin passa ainda pelo Mundo Romano, usando os túneis de manutenção — chamando a atenção para o caráter de artefato construído do parque — e termina sua jornada no Mundo Medieval, onde é enganado uma vez mais, quando dá água a uma andróide e a vê entrar em curto-circuito.

Distribuição espacial semelhante aparece na série, conforme discutido por Sílvia Anaz (2018, p. 11) quando analisa a topologia diegética. Nas palavras do autor, “há uma separação dos universos ficcional e não-ficcional”, reforçada por outros elementos discursivos, como os figurinos adotados, as atuações dos personagens. Assim, quando esses espaços são transgredidos pelos humanos ou andróides ao longo da narrativa, essas ações causam tanto estranhamento, como pessoas andando com trajes comuns ou de manutenção no meio do parque, quanto efeito dramático — por exemplo, quando Maeve, agora já consciente de sua condição, começa a transitar pela administração do parque, conhecendo as entranhas do que alguns dos anfitriões chamam de “deuses”.

Tal separação entre ficcional e não ficcional é “um redobramento espacial” (ANAZ, 2018, p. 11), que, assim como outros elementos, atua como índice de reflexividade narrativa. A série, de maneira muito mais crucial que o filme, revela várias vezes seu caráter de constructo fictício, como quando da presença de Robert Ford (Anthony Hopkins), o idealizador do parque e personagem que controla todos os andróides; Lee Sizemore (Simon Quarterman), um dos escritores que também lembra os anfitriões da artificialidade de suas memórias e de seus ciclos narrativos fechados. Essa reflexividade se acumula aos outros elementos que constituem a poética complexa da série, tendência que vem se mostrando cada vez mais presente nas produções seriadas mais recentes no mercado internacional.

Entendendo que em ambos os objetos estudados aqui a focalização atua de maneira profunda tanto na estruturação quanto como importante construtor de sentido, inclusive na

complexificação da narrativa seriada, iremos discutir mais detidamente como esse aspecto é trabalhado nas obras.

3. REPETIÇÃO ENQUANTO ACÚMULO DE SENTIDOS — FOCALIZAÇÃO E SEUS USOS

Para tratar da questão do ponto de vista, ou foco narrativo, tomamos por base a teorização de Gerárd Genette, que, sob a metáfora da perspectiva narrativa, prefere a expressão *focalização*, definida como “modo de regulação da informação que procede da escolha ou não de um ‘ponto de vista’” (GENETTE, 2017, p. 259). Discutindo o conceito, Carlos Reis traz as seguintes clarificações:

Primeiro: a focalização é um recurso dinâmico, uma vez que não se fixa obrigatoriamente num regime específico, nem numa só personagem, tendendo a oscilar entre vários pontos focais. Segundo: faz parte desse dinamismo a inscrição, no discurso da focalização, de elementos estilísticos (imagens, metáforas, etc.) que, no plano fraseológico, traduzem posições afetivas, emotivas e ideológicas das personagens em focalização ou do narrador. (REIS, 2018, p. 173)

Genette divide a focalização em três tipos: a focalização zero ou narrativa não focalizada, a interna e a externa (2017, p. 263-264). A primeira refere-se ao uso de foco inespecífico, sendo equivalente à focalização onisciente, conforme Carlos Reis. Além do “conhecimento potencialmente ilimitado do narrador acerca da história” (2018, p. 180), o estudioso português prefere o termo onisciente por entender que a expressão genettiana pode corresponder àquelas obras “que não recorrem de forma significativa a procedimentos de focalização” (2018, p. 181).

O segundo tipo, a focalização interna, limita-se ao campo de consciência de uma personagem ou de várias, podendo aparecer como focalização fixa, múltipla ou variável (GENETTE, 2017, p. 264). A focalização interna fixa se centraliza em um único personagem, podendo haver momentâneas alterações (REIS, 2018, p. 178), enquanto a variável consta de um núcleo fixo de personagens focalizadores. A focalização interna múltipla, conforme apresentada por Genette (2017, p. 264), pode ser exemplificada no romance epistolar, posto que vários personagens servem como focalizadores, às vezes debruçando-se sobre o mesmo fato, o que pode ser utilizado para lançar dúvidas sobre dados de enredo. Por fim, a focalização externa é aquela em que “o herói age diante de nós sem que sejamos convidados a seguir seus pensamentos ou ideias” (GENETTE, 2017, p. 264). Destacamos, porém, a ressalva em relação a esse aspecto no que se refere ao específico do discurso cinematográfico. Para Robert Burgoyne, é difícil imaginar no cinema qualquer apresentação de personagens que não inclua indicações “sobre seus sentimentos, pensamentos e emoções” (1999, p. 92), características que aproximariam a obra de uma focalização interna.

No caso da focalização interna, recebemos a informação diegética através da percepção de um personagem, com acesso aos seus pensamentos e impressões. Interessa-nos analisar “a maneira através da qual o personagem serve como centro de interesse psicológico e emocional” (BURGOYNE, 1999, p. 91). Em relação aos outros personagens da história, contudo, há a possibilidade de estarmos diante de um foco *externo* — de maneira análoga ao conhecimento das outras pessoas na vida real. Na narrativa onisciente, teremos a impressão do domínio completo da

informação. Na focalização interna variável, teremos uma variedade de pontos de vista, o que pode fazer com que a interpretação a respeito das personagens e eventos varie com o decorrer da história.

Na literatura, duas obras brasileiras representam bem essa ambiguidade que a mesma personagem pode adquirir: *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e *Olhar de Capitu*, de Fernando Sabino. Enquanto o primeiro romance nos apresenta Capitu estritamente sob o olhar de Bentinho, o segundo busca adotar uma focalização mais afastada e impessoal. O conjunto das duas obras cria uma visão diversificada da mesma personagem, dando margem a interpretações variantes.

Um ponto importante que deve ser salientado na formulação de Genette (2017) é que ele separa a instância da voz narrativa do *ponto de vista*. A voz, para Genette, é aquele aspecto “da ação verbal considerada nas suas relações com o sujeito — não sendo esse sujeito aqui somente aquele que sofre ou exerce a ação, mas também aquele que a relata” (2017, p. 289). Em outras palavras, a voz tem mais a ver com a instância que relata, ou o narrador. O estudioso acrescenta que, ao longo da narrativa, o narrador pode variar internamente (2017, p. 290), como um narrador onisciente que incorpora as palavras de um personagem contando uma outra história. Para ilustrar, Genette cita como exemplo a *Odisseia*, que dá voz ao personagem Ulisses quando este conta sua história aos Feácios. Já o *ponto de vista* está relacionado ao personagem focalizador, que servirá como filtro informativo. Por vezes, o narrador pode ser aquele que detém a focalização (exemplo famoso é o Dr. Watson, parceiro e narrador das histórias de Sherlock Holmes). Os objetos analisados neste trabalho se utilizam dos regimes de

focalização, com personagens focalizadores identificáveis, para a criação de efeitos de sentido específicos, como confusão temporal, mistério e surpresa.

A formulação de Genette permite uma maior distinção entre categorias muitas vezes colocadas sob o mesmo conceito do foco narrativo: instâncias como o narrador e personagem focalizador por vezes são tomadas como o mesmo elemento, quando na verdade não o são. A série de romances de fantasia *As crônicas de gelo e fogo*, de George Martin, é estruturada em capítulos que alternam os personagens focalizadores, mas o narrador, porém, é externo à diegese, não podendo as duas instâncias ser confundidas. O já citado romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, trabalha com uma narrativa emoldurada, que se inicia com as cartas de um explorador para sua irmã, para dar a voz ao cientista Victor Frankenstein, e voltar à primeira instância do explorador.

Tendo por objetivo verificar a função construtora de sentido que focalização adquire, notamos que tanto o filme de Michael Crichton quanto o seriado de Jonathan Nolan e Lisa Joy estão “impregnados” por seus respectivos pontos de vista, e reconhecer essas marcas discursivas mostrou-se necessário para o processo de análise.

Muito, porém, se diz em um texto (literário, fílmico) para *além* do regime de focalização. Para a compreensão ampla de uma obra, dados como a focalização devem ser analisados em conjunto com outros elementos constitutivos, tendo em vista também suas funções narrativas e correlações internas e externas, como o contexto de produção, recepção e a resposta social (BRAGA, 2006, p. 22).

É através do uso da focalização que a série consegue ampliar elementos presentes no texto-fonte, especialmente no que diz respeito à construção das personagens andróides. No filme de Michael Crichton, a focalização está quase que restrita a um personagem conhecidamente humano, Peter Martin, com breves momentos de alternância entre ele e o supervisor do parque, também humano. Lançando mão de uma máxima comumente utilizada quando se trata de histórias de algum cunho fantástico, Peter é o personagem ignorante de toda a situação, atuando como meio de projeção do espectador: aprende-se junto com ele sobre o novo mundo que se desvela diante de seus olhos. É sob seu filtro perceptivo que conhecemos o parque e todas as suas potencialidades.

Peter é exibido chegando ao parque junto de um amigo, conversando animadamente sobre o que poderiam encontrar lá. Através de um vídeo institucional, ele apreende as informações básicas e é transportado para um prédio de corredores de linhas retas e lisas, onde são cedidos seus equipamentos básicos para a experiência imersiva no parque: roupas típicas associadas à iconografia do Velho Oeste cinematográfico e, claro, uma arma com coldre preso à cintura. Como alguém que ainda está aprendendo as regras de um novo jogo, o protagonista demonstra certo desconforto diante da ideia de atirar em alguém que pareça tão humano (“Como eu vou saber que não estou atirando em pessoas de verdade?”, ele questiona), mas logo internaliza a lógica de funcionamento do mundo e se adapta a ela.

Essa mudança na personalidade e maior conforto no papel de “caubói” fica clara diante de suas interações com o Pistoleiro

(Yule Bryner), um personagem de poucas falas e trajas escuros (que serão retomados na adaptação seriada, não em um androide, mas sim no personagem humano William, interpretado por Ed Harris). Da primeira vez que eles se encontram, há uma animosidade entre os dois em um *saloon*, que termina em um duelo. Peter inicialmente hesita, mas se irrita após as provocações mal educadas e dá cabo do desconhecido.

O segundo encontro se dá quando o Pistoleiro ameaça seu amigo John (James Brolin) após invadir a hospedaria onde eles dividem um quarto. O protagonista mais uma vez atira no androide, dessa vez sem hesitação ou dúvida; o gesto vem tão naturalmente que ele mal questiona o motivo de o androide ter ido atrás do seu amigo no quarto onde os dois estavam hospedados. O terceiro encontro se dá no meio da rua, mas dessa vez o resultado é diferente: Peter vê, incrédulo, o amigo ser morto a tiros pelo pistoleiro, e dispara em fuga, o que desencadeia o ato final do filme, com o protagonista sendo perseguido pelo androide implacável ao longo dos diferentes parques.

Outro personagem é o supervisor (Alan Oppenheimer), com a função de representar o lado científico da narrativa: homem de alguma idade e jaleco branco, traz falas recheadas de termos técnicos. É através de suas palavras, com certo didatismo, que temos a primeira antecipação de que algo pode não ir bem; as máquinas são tão complexas que nem mesmo os operários do parque sabem muito bem como elas funcionam.

Ao centralizar a atenção em personagens humanos, dois aspectos importantes se destacam: a focalização *externa* sobre os

androides e a priorização do elemento humano na estruturação discursiva. Sobre o primeiro ponto, conhecer os androides sob uma focalização externa não permite ao espectador saber de sua interioridade nem maiores detalhes sobre sua forma de vida; não é possível saber sequer como elas são operacionalizadas; não se tem acesso a quaisquer pensamentos que pudessem vir a ter e, portanto, é impossível compreender *o que* teria levado à suposta rebelião das máquinas. Teriam os androides ganhado consciência? O mau funcionamento se deve a alguma falha humana, de programação ou manutenção? Ou algum tipo de sabotagem externa, causada por alguma concorrente, para desacreditar a proposta de entretenimento?

As possíveis causas não são importantes para o desenvolvimento da trama tendo em vista o personagem focalizador — Peter quer sobreviver acima de tudo, sem se importar realmente com o que levou àquele resultado. O que fica claro, no tratamento discursivo ao longo do filme, é a sensação de desconhecimento, mistério e pavor diante da ascensão da máquina, retomando um dos conflitos básicos do romance de Mary Shelley. Em *Frankenstein*, Victor destrói sua segunda criação para evitar o surgimento de uma espécie que ameaçaria o domínio dos seres humanos sobre o planeta, pagando o preço por seu orgulho. No filme *Westworld*, o elemento humano é priorizado diegética e discursivamente: no enredo, o único sobrevivente que conhecemos é exatamente o protagonista, que consegue resistir aos avanços implacáveis do androide. Em termos discursivos, o seu filtro informativo é o único que nos resta, justamente como o único sobrevivente, dando ao filme

ares de conto cautelar, que alerta quanto aos perigos do avanço tecnológico desenfreado.

Já a narrativa seriada de Jonathan Nolan e Lisa Joy (2016-) opta por um regime de focalização diverso que tem seu papel na criação da complexidade narrativa — o da focalização múltipla. Além das diferentes linhas temporais que se encontram e os diferentes espaços representados, parte da complexidade se constrói através da focalização adotada pelo seriado: ao estabelecer filtros informacionais diversos, *Westworld* oferta ao espectador a possibilidade de acompanhar os eventos de perspectivas distintas, cada uma com seus desenvolvimentos e temas que vão se conectando, formando um conjunto emaranhado e complexo.

Essa escolha discursiva abre um leque de possibilidades, criando diferentes núcleos de personagens e efetivamente ampliando o conteúdo abordado pela série, estratégia importante para a criação de um produto que pretende ser bem mais longo (com uma média de dez episódios por temporada, com duração de uma hora cada) e que conta com a interação do público em mídias externas à série, como fóruns e redes sociais.

O seriado possibilita ainda que os androides, aqui chamados de anfitriões, sejam vistos enquanto protagonistas de suas próprias narrativas e não apenas como elementos dentro das histórias de outros, escolha utilizada no texto fílmico. Assim, eles são percebidos enquanto personagens, com seus próprios arcos, mesmo quando aparecem como coadjuvantes. Para tanto, o seriado adota cinco⁶ focos narrativos principais: Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood),

⁶ Notadamente não são os únicos, havendo exceções que acrescentam informações importantes para a compreensão do enredo, mas sim os que ocupam maior tempo de tela.

Maeve Millay (Thandie Newton), Bernard Lowe (Jeffrey Wright), William (Jimmi Simpson) e o Homem de Preto (Ed Harris). Três destes personagens são anfitriões (embora um deles acredite ser humano durante quase toda a primeira temporada) e dois são humanos, com o destaque de que o William e o Homem de Preto são, na verdade, o mesmo personagem, com uma diferença temporal de trinta anos entre eles.

Essas escolhas colocam os anfitriões em evidência, especialmente considerando que o seriado abre com a narrativa focalizada em Dolores, uma moça jovem, de longos cabelos dourados e vestido azul, envolta em uma aura de otimismo e maravilhamento que será ressignificada ao longo da série e da repetição de seus ciclos narrativos. A primeira sequência exibe a anfitriã com algumas escoriações, os olhos abertos sem expressão, com uma mosca andando pelo seu rosto sem que ela demonstre nenhuma reação. Uma *voice over* interroga se ela já teria questionado a natureza de sua realidade.

A narrativa se alterna para o dia quase bucólico na vida de Dolores, que vai para a pequena cidade de Sweetwater, reencontra-se com Teddy, um amor antigo, apenas para, ao voltar para casa, ver sua família ser morta por bandidos. Os invasores são mortos por Teddy, mas a paz não dura muito, posto que o Homem de Preto aparece e a ataca.

Essa sequência inicial se repetirá, com maior ou menor nível de detalhes iguais, e sofrerá alterações à medida em que os personagens humanos interagem com os anfitriões, de maneira semelhante a um jogo. Outros ciclos são exibidos, como o da

prostituta Maeve, que recepciona os visitantes recém-chegados no hotel Mariposa, junto com sua amiga, Clementine. Conforme as narrativas avançam, entre idas e vindas aos laboratórios e às salas de manutenção, Dolores e Maeve começam a se lembrar das suas vidas anteriores no parque, os diferentes papéis que ocuparam, bem como as violências perpetradas pelos visitantes.

Além dos históricos atribuídos aos anfitriões através de sua programação, os idealizadores do parque são capazes de perceber que os visitantes conseguem se engajar melhor com anfitriões que pareçam ter histórias que os precedam. Para Florence Favard,

a memória, e mais especificamente, a associação de memórias e traumas como componentes essenciais de uma biografia, leva ela mesma a um melhor entendimento de si. [...] *Westworld* comumente destaca o fato de que a memória não é apenas o primeiro passo para a consciência, mas também uma ferramenta muito útil para a criação de *personagens* (grifo nosso) interessantes: eles precisam de um histórico forte o bastante tanto para prender a atenção dos visitantes do parque quanto os espectadores do programa de TV. (FAVARD, 2018, p. 5, tradução nossa)

As memórias como peças fundamentais para o ganho de consciência por parte de personagens maquínicos estão presentes em outros textos da ficção científica, como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). No filme, os replicantes (*replicants*) mais avançados saem de fábrica com memórias implantadas, uma tentativa de tornar as reações dos andróides mais genuínas e de facilitar seu aprendizado, dado o curto tempo de validade que têm. Neste universo, utiliza-se o termo para se referir aos andróides de

aparência humana, indicando seu caráter de réplica. O vocábulo se relaciona tanto à ideia de cópia indistinguível quanto à de produção desses seres em massa. Tal escolha atua como uma espécie de distanciamento para os personagens humanos. Já na série *Westworld*, o termo utilizado é anfitriões (*hosts*), em oposição aos visitantes (*guests*). O reconhecimento de subjetividades continua precário (com anfitriões *servindo* aos convidados), mas nota-se certa intenção em imbricar ainda mais as dúbias fronteiras entre seres humanos e andróides.

Diferente dos replicantes, no entanto, os anfitriões dispõem de tempo indeterminado de vida — seus primeiros passos para adquirirem consciência trilham o caminho da memória e o direito de mantê-la, independentemente do quão terríveis elas sejam.

Parte dos sentidos da série são construídos através do tratamento proporcionado à recuperação das lembranças por parte dos anfitriões, o que se dá, a nosso ver, através do uso da narrativa focalizada. Ao entendermos a focalização não apenas como filtro informativo, o ato de recuperar as lembranças de “outras vidas” tem impacto emocional, além de embaralhar a noção temporal dos anfitriões, sendo utilizado a favor da complexidade da trama e das personagens. No caso da personagem Dolores, por exemplo, descobrimos apenas nos episódios finais da primeira temporada que uma boa parte dos eventos que acompanhávamos de sua vida eram, na verdade, um grande flashback, que se encontra à linha temporal do Homem de Preto quando ambos se encontram na cidade onde haviam estado há quase trinta anos atrás. Assim, o espectador experimenta a confusão temporal vivenciada pela própria personagem conforme ela vai clamando suas lembranças,

que resulta no seu processo de desenvolvimento de consciência. De acordo com Florence Favard, “[*Westworld*] quer que o espectador faça a si mesmo as mesmas perguntas que Dolores começa a fazer conforme ela pula entre [...] duas eras diferentes” (2018, p. 7, tradução nossa).

É através do tratamento focalizado da narrativa que descobrimos que Dolores repete não só a sua jornada de autoconsciência — na série, materializada pela imagem do labirinto, que se torna uma espécie de jornada destinada apenas aos anfitriões — como também a sina de se voltar contra seu “criador”. É ela a perpetradora dos assassinatos de Arnold (Jeffrey Wright) e Robert Ford, sendo o primeiro trinta anos antes do tempo presente da narrativa, e o segundo, no último episódio da primeira temporada. Esse gesto é um lugar-comum encontrado em várias outras obras (os já citados *Blade Runner*, *Frankenstein*, além do filme *Ex-machina*), simbolizando costumeiramente o preço a ser pago pelo orgulho de desafiar a “ordem natural” das coisas, numa espécie de *hybris* advinda do orgulho.

Essa repetição cíclica na história de Dolores, porém, é ressignificada no último episódio da primeira temporada. O primeiro gesto é ordenado por Arnold, incrustado na programação da androide. O cientista, tal qual Victor Frankenstein, percebe os problemas que a existência de androides conscientes iria desencadear e resolve pôr um termo em sua criação, o parque inteiro — programando os anfitriões a matarem uns aos outros, e, por fim, Dolores a matá-lo. Em *Westworld*, no entanto, o dilema é diverso: é exatamente por reconhecer a subjetividade dos androides que ele se julga incapaz de comercializar a

experiência no parque, e, assim, resolve destruir tudo e matar-se no processo.

O segundo assassinato se dá em circunstâncias diferentes, embora repita o gesto e, inclusive, o espaço, numa espécie de ironia poética planejada pelo próprio Robert Ford. Aqui, seus gestos já não são mais produtos de programação explícita — ela está completamente consciente quando dispara o tiro. O que não retira o caráter planejado da morte por parte de Ford, que atua como um grande titereiro. Ele, tal qual Arnold antes dele, preparou todo o palco para o evento, reiterando o gesto de rebeldia mas, agora, Dolores supostamente possui livre arbítrio para decidir a respeito.

A personagem androide, para enfim se libertar e começar a revolução dentro do parque, decide retornar à condição de criatura que se rebela contra seu criador, desestabilizando o *status quo* do parque e liderando um grande movimento que irá culminar com a busca e destruição dos backups de todos os anfitriões. Destruindo os backups, os androides terão apenas as lembranças da sua própria vivência, as memórias vividas e por eles construídas, e ninguém será capaz de fazer revertê-los a um estado anterior do ganho de sua consciência.

As lembranças também estão atreladas ao esfacelamento de clichês associados a alguns personagens, humanos ou anfitriões. Maeve, por exemplo, é a cafetina de falas irônicas e mordazes, mas logo essa fachada se modifica quando ela começa a se lembrar da morte de sua filha, quando lhe havia sido atribuído um papel anterior dentro do parque, e suas motivações vão mudando. A personagem desperta enquanto está na sala de manutenção e

passa a apreender o mundo humano, buscando informações e atendo-se ferrenhamente a suas memórias, ao seu aprendizado, desenvolvendo uma identidade própria que vai contra, inclusive, a programação que lhe foi imposta. Ela passa a provocar a própria morte em ocasiões diversas para que, assim, possa fazer modificações em seu próprio código. Como em um videogame, a personagem utiliza suas várias mortes como meio de aprendizado, embora aqui ela tenha um propósito muito específico — o ganho de sua consciência e a liberdade do parque.

Esse desejo de escape, porém, não parte intrinsecamente dela, mas está programado em camadas profundas de sua personalidade — um outro dado de reflexividade narrativa imbricado na diegese que lembra, tanto ao espectador quanto à personagem, de sua condição de *constructo*. Mesmo após tantas melhorias e alterações, Maeve descobre que sua história havia sido previamente escrita por Robert Ford e estava programada em seu código. No entanto, prova de que ela está plenamente consciente é sua decisão de, dada a chance de fugir, ficar no parque e procurar a sua filha de uma vida anterior, quebrando sua programação.

As repetidas representações do passado são importantes também para a personagem Bernard Lowe, um dos responsáveis pelo setor de Comportamento e atuante na programação dos anfitriões e na manutenção do parque. Até meados da primeira temporada, assumimos que Bernard é humano, com uma história pregressa de tom trágico: o filho morre ainda criança, vítima de alguma enfermidade, enquanto ele lê um trecho de *Alice no país das maravilhas*. A perda do filho teria causado um isolamento maior por parte de Bernard, que passou a ficar mais tempo no parque e envolvido com o trabalho.

Tal qual o próprio personagem, o espectador é levado a pensar que Bernard é humano, dado o tratamento da focalização a partir dele: suas lembranças em torno da morte do filho recebem considerável tempo de tela; o fato de outros personagens tratarem-no como um humano; os espaços por onde transita, quase sempre em torno das assépticas salas da administração do parque, ou no subsolo, onde os anfitriões descartados são mantidos. Junto com o personagem, descobrimos sua condição de máquina, quando Ford o obriga a assassinar Theresa Cullen (Sidse Babett Knudsen), uma das administradoras. Esse efeito de surpresa é obtido pelo uso do filtro informacional — Bernard passa a perceber suas lembranças como ficções, situação análoga à dos vários anfitriões que ajuda a manter diariamente no parque, e isso faz tanto o personagem quanto o espectador ressignificarem os eventos anteriores da série. Ter ciência de sua condição de ente construído, fazendo-o perceber os elementos em torno dos quais sua identidade gira, não o impede de validar a própria subjetividade: “A dor só existe na mente, é sempre imaginada. Qual a diferença entre a minha dor e a sua?”, questiona o androide.

Diferente dos outros anfitriões, porém, Bernard é revertido para uma versão anterior, e em momentos não apresentados na série, chega a ser refeito, de modo a manter-se mais facilmente controlável. Tanto que é levado a cometer suicídio comandado por Ford. Nota-se, aqui, algumas semelhanças entre Bernard e Arnold: além de serem interpretados pelo mesmo ator, índice de nostalgia por parte de seu criador, o cientista percebe que os anfitriões levariam vidas de sofrimento como ferramentas de entretenimento e por isso, tenta destruir o empreendimento antes de ele ser

inaugurado, dirigindo, como um diretor de cinema, a própria morte. Bernard, ao notar o potencial de consciência de todos os anfitriões, tenta libertá-los, e é impedido por Ford, que orquestra seu suicídio através do poder de sua voz⁷. O ato do suicídio regido dá aos eventos um certo ar de repetição, porém com outros sentidos adicionados — Arnold quis morrer e encobrir as próprias intenções, ficcionalizando o evento como um desastre científico; Bernard não tinha intenção de fazê-lo, mas foi levado a tal com a criação de uma outra ficção.

No entanto, confirmando os temores e desejos dos seres humanos, Bernard não continua morto, sendo “consertado” por Maeve. O trauma craniano prejudica sua capacidade cognitiva, deixando-o perdido nas linhas temporais dos eventos que vivencia. Mais uma vez, é através da focalização adotada que o espectador experimenta o mesmo sentimento de confusão temporal em relação à trama: Bernard não sabe o que é presente ou passado, e o tratamento discursivo reforça esse efeito, retomando uma estratégia utilizada na primeira temporada através das passagens envolvendo Dolores e William.

Outro uso notável da focalização no seriado vê-se com os personagens William (Jimmi Simpson) e o Homem de Preto⁸. Na

7 O personagem Robert Ford atua dentro dos limites do parque de forma onisciente e com potencialidades quase divinas: ele parece saber de tudo o que acontece no parque, por ter acesso aos códigos de todos os anfitriões, e, assim, é capaz de controlar suas programações. É através de comandos de voz que os anfitriões podem ser ativados ou desativados, inclusive com palavras que são capazes de conter o alcance emocional de suas reações. Esses índices, além de indicarem o caráter reflexivo da narrativa de *Westworld*, remetem ao dilema reiterado em tantas narrativas de ficção científica, da posição do ser humano como criador de vida artificial.

8 Tendo em vista o tratamento discursivo utilizado na série, bem como o efeito de confusão que se consegue ao tratar William e o Homem de Preto como distintos, optou-se por tratá-los, para efeitos dessa discussão, como dois personagens diferentes.

primeira temporada, o jovem William é colocado, inicialmente, como o personagem a quem se apresenta o parque e sua proposta, não muito diferente do que acontece no texto fílmico, em que Peter, o protagonista, tem função semelhante. Em alternância aos eventos da vida dos personagens anfitriões, o espectador é capaz de desvelar o parque sob a perspectiva de alguém que nunca esteve lá. Esse filtro narrativo tem dois papéis importantes: um didático e um efeito de projeção. O primeiro, didático beirando ao cautelar, materializa o impacto moral que as vivências no parque podem causar, além de ensinar a “lógica” do espaço para aqueles que não estejam familiarizados com os elementos ou questões abordadas. O segundo, o papel de projeção do espectador, permite que possamos vislumbrar possíveis reações *humanas*, com as granulações morais inerentes.

Ao longo de sua estada no parque, William se apaixona por Dolores e é apresentado como contraponto a Logan (Ben Barnes), que já naturalizou a ideia de que aqueles eventos, por mais efeitos de realidade que imprimam, não terão consequência real: assim, as diversas violências que comete são permitidas em nome da diversão. O jovem William muitas vezes demonstra horror ante as escolhas do companheiro, mas de maneira paulatina, vai se tornando tão cínico e indiferente quanto ele. Quaisquer moralidades superiores a que se agarrava são implodidas quando ele reencontra Dolores e ela está flertando com um desconhecido — a anfitriã, que adquirira consciência, havia sido revertida para um estado de memória anterior, esquecendo-se dos sentimentos que desenvolveu pelo humano.

Essa queda moral do personagem é manifestada especialmente no seu figurino: inicialmente em tons claros e terrosos, William se

apresenta como alguém sensato, capaz de um curso de ação centrado e “pé no chão”. Além de evitar entrar em conflitos gratuitamente, no início de sua trajetória o personagem quer “jogar com o herói”, escolhendo se engajar nas narrativas em que as escolhas morais tenham lados mais claros, como caçar recompensas de bandidos, procurar tesouros, entre outros. No entanto, após a perda de Dolores, ele compreende intimamente a lógica de videogame e passa a encarar o parque como um grande jogo a ser explorado.

O Homem de Preto, por sua vez, é apresentado desde o início como um personagem vilanesco: os trejeitos, as vestes empoeiradas remetendo ao Pistoleiro do filme (em contraposição ao vestido azul impecável de Dolores, que é por ele atacada), sua inquietante determinação em encontrar o labirinto, sem se importar com os anfitriões que precise matar ao longo do caminho. Ele já não apresenta nenhum otimismo ou maravilhamento diante das experiências no parque — quer ir direto ao ponto, aos seus objetivos, que podem até parecer conflitantes. Esse índice é reforçado por Ford em uma conversa no quinto episódio da primeira temporada; o Homem de Preto comenta que sempre sentiu falta de um “vilão real” no parque, ao que Ford responde: “Falta-me a imaginação de sequer conceber alguém como você”.

Ao final da primeira temporada, descobrimos que William e Homem de Preto são a mesma pessoa, apartados por mais de 30 anos de diferença. O personagem, então, passa a simbolizar não apenas a queda moral, mas a mortalidade humana. Diferente dos anfitriões, cujas memórias são retiradas, ele deve conviver com o peso de suas escolhas e ações, carregando as marcas do

rosto enrugado e endurecido, remetendo aos tantos personagens icônicos dos filmes de faroeste. Para Luiz Carlos Oliveira Junior,

ele parece imitar a trajetória dos atores cujo processo de envelhecimento foi documentado pelos *westerns* em que atuaram. [...] O complemento natural do grande plano geral de paisagem, tão característico ao faroeste, é o primeiríssimo plano do rosto de um ator que envelhece diante da câmera. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2020, p. 118)

A lógica interna do parque (com andróides que são reiniciados a cada dia, tiros que não têm efeito real nos humanos) cria elementos de sentido semelhantes àqueles presentes em jogos de *videogame*, que não chegam a ser representados ao longo do seriado mas deixam suas marcas discursivas, tanto nas falas dos personagens quanto em alguns efeitos visuais. Algumas dessas marcas intertextuais, bem como possíveis caminhos analíticos, serão discutidos a seguir.

4. “ESSES PRAZERES VIOLENTOS TÊM VIOLENTOS FINS” — INTERTEXTOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar o seriado *Westworld* como adaptação do filme homônimo trouxe à tona a direção da obra rumo a uma narrativa complexa. Essa mudança amplia o texto primeiro, acrescentando-o de novos personagens e tramas. Tais escolhas parecem adequadas, ao pensarmos que o formato seriado, visando a mais de uma temporada, demanda mais conteúdo.

Não se pode ignorar também os interesses externos às obras. Adaptar um texto já existente, além de ampliar a “aura” (STAM, 2006, p. 22) da obra original, tem o potencial de atrair certo público

— aquele que teve acesso ao texto-fonte. Incidem ainda outros fatores externos, como a associação ao canal HBO, famoso por altos valores de produção, narrativas complexas e estrelas consolidadas. A ascensão de narrativas do tipo complexa na TV (ou distribuídas por *streaming*, prática cada vez mais comum no mercado) também está associada ao surgimento de um outro tipo de consumo/engajamento com o produto, o que Jason Mittel (2015) batiza de *forensic fandom*, constando de discussões e teorizações por partes de espectadores em diversos fóruns de internet.

Um último fator que contribui à adição de complexidade é a constante presença de intertextos, o que também acontece no texto fílmico analisado. O primeiro e mais gritante é a operacionalização de índices estilísticos associados aos filmes de faroeste. Conforme apontado por Luiz Carlos Oliveira Junior (2020, p. 119), *Westworld* (Michael Crichton, 1973) mobiliza outros que fazem revisões do gênero, como os tiroteios em câmera lenta presentes em *Meu ódio será sua herança* (Sam Peckinpah, 1969). Oliveira Junior (2020, p. 119) lembra também que o seriado da HBO, por sua vez, reitera a cidade de Sweetwater, presente em *Era uma vez no Oeste* (1968, Sergio Leone), filme que também reposiciona personagens femininas ao assumirem papéis de liderança⁹.

Outras interações textuais, mais ou menos sutis, podem ser percebidas ao longo da narrativa seriada, como o nome de um dos idealizadores do parque, Robert Ford. Luiz Carlos de

9 Elizabeth Mullen (2018, p. 5-6) ressalta que o papel revolucionário associado a Dolores e Maeve, embora sejam personagens femininas de destaque, acaba por reforçar certos padrões de gênero (*gender*). Na leitura da autora, a agência de Dolores é falseada, pois ela, apesar de sua consciência adquirida, acaba seguindo caminhos determinados por outros. Já Maeve, ao quebrar a programação, escolhe a jornada para buscar sua filha fictícia, o que pode consolidar a ideia do amor materno incondicional.

Oliveira (2020, p. 118) aponta nele uma reverência a John Ford, cineasta famoso por dirigir filmes *western*. Parece-nos também acertado lembrar o romance de Aldous Huxley, *Admirável mundo novo* (1932), no qual Ford é adorado como divindade, em uma clara referência ao industrialista Henry Ford. Na distopia de Huxley, os seres humanos são concebidos em laboratório e condicionados a agirem conforme os papéis designados, e qualquer questionamento a respeito das estruturas sociais é desencorajado, até mesmo rechaçado. A posição divina, reiterada pela posição espacial ocupada pelo personagem de Robert Ford (em geral, do alto, observando tudo de sua sala administrativa), é reforçada pela criação de seres à sua imagem e semelhança, além do controle que ele exerce sobre os anfitriões, sendo capaz de programar escolhas, até mesmo falas que parecem improvisadas.

Nota-se os diversos intertextos com os videogames, tanto nas falas dos personagens quanto na estrutura da série. Em diversos momentos, há comparações com a dinâmica dos jogos eletrônicos, em que é possível imergir nas narrativas, porém cientes de que as consequências são meras simulações que aumentam o efeito de imersão — não há risco real envolvido. Na maioria dos jogos eletrônicos de mundo aberto, com um vasto cenário a ser explorado na ordem desejada pelo jogador, há consequências internas ao jogo. A linguagem utilizada nos games o uso de vocábulos como *upgrade* e *cheating* aproximam ainda mais essas mídias, como é possível averiguar com a inserção, na terceira temporada, de telas de transição assemelhadas àquelas utilizadas em jogos eletrônicos.

Há intertextos também mais explícitos e que se imbricam em níveis diferentes, como a presença da música tema de *Super*

Mario World (Nintendo, 1990), no primeiro episódio da segunda temporada, no piano automático do *saloon*. No game, o jogador controla Mario, que precisa viajar entre diferentes mundos em uma jornada para salvar a princesa Peach, governante do Mushroom Kingdom. A fórmula do jogo é revisitada ao longo dos anos pela extensa franquia, sendo atualizada conforme as tecnologias avançam, e se baseia em uma repetição de ciclos narrativos com elementos sendo adicionados a cada fase, aumentando a dificuldade. Em relação à série, o intertexto remete às narrativas circulares dos anfitriões, e que também percebem a existência de outros mundos.

Esses índices de narrativa *gamificada* (ALVES; SOUZA, 2019, p. 420), notamos, faziam-se presentes também no texto-fonte, como a passagem em que o protagonista Peter Martin chega a ser preso por matar, mais uma vez, o androide. Além de haver uma resposta à ação do personagem/jogador, há aí uma deixa para uma outra breve história: o amigo de Peter consegue ludibriar o xerife e entregar explosivos, e depois eles saem em fuga do lugar. Não é incomum que, nos jogos, algumas ações disparem possibilidades narrativas em formato de *quests* (ou missões, termo corrente no jargão), o que vemos acontecer nessa passagem.

Há, ainda, o uso de câmera subjetiva do Pistoleiro, que exhibe, para o espectador, uma tela pixelizada, aparência corriqueira dos jogos na década de 1970 e 1980. Para a audiência não iniciada, as imagens podem causar maior efeito de estranhamento, mas o espectador habituado à estética de jogos eletrônicos tem o potencial de reconhecer mais fortemente o intertexto.

Por fim, reiteramos que filme e série tratam recorrentes no gênero de ficção científica, com ambas as obras apresentando marcas discursivas coerentes com seu contexto de produção, circulação, consumo e resposta social (BRAGA, 2006). O filme traz uma relação bastante antagonica, sob a focalização exclusivamente humana, enquanto o seriado, buscando tanto a ampliação do texto fílmico quanto uma maior complexidade narrativa, alterna pontos de vista e confunde a percepção temporal de personagens e do espectador, o que contribui para um tipo diferente de engajamento do público, com uma tendência mais analítica e narratológica, procurando antecipações narrativas e, por vezes, decupando o texto.

Essa postura forense por parte da audiência parece ser estimulada pelas plataformas de *streaming*, posto que o espectador pode ver e rever indefinidamente os títulos, pausando nos momentos em que quiser e até fazendo “maratonas”, o que permite a especiação dos episódios de maneira seguida, com os dados narrativos frescos na memória. Jason Mittel (2015) já indicava um comportamento parecido com a venda de mídias físicas, que permite uma experiência semelhante.

Tal modalidade de engajamento com o texto favorece, inclusive, uma percepção dos possíveis intertextos que constituem a obra. Tais intertextos, na forma de referências ou com diálogos mais profundos, contribui para a complexificação narrativa da narrativa seriada.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; SOUZA, Maria Carmem Jacob. Bem-vindo ao novo mundo: imergindo na narrativa gamificada da série televisiva *Westworld*. *Revista latinoamericana de ciencias de la comunicación*, v. 18, n. 32, 2019. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/1624>. Acesso em: set. 2020.

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ANAZ, Sílvio. Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*. *Revista Famecos*. Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 1-17, maio, junho, julho e agosto, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/28492>. Acesso em: ago. 2020.

BRAGA, José Luiz. *A sociedade enfrenta sua mídia*. São Paulo: Paulus, 2006.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. 6. ed. São Paulo: Nacional, 1980.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. *The encyclopedia of science fiction*. New York: Martin's Press, 1995.

FAVARD, Florent. The maze wasn't made for you: Artificial consciousness and reflexive narration in *Westworld* (HBO, 2016-). *TV Series*, n. 14, 2018. Available at: <https://journals.openedition.org/tvseries/3040>. Accessed on: 27th Aug. 2020.

GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

MITTEL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York and London: NYU Press, 2015. [E-book] Kindle.

MULLEN, Elizabeth. Not much of a rind on you: (de)constructing genre and gender in *Westworld* (Lisa Joy and Jonathan Nolan, HBO, 2016-). *TV Series*, n. 14, 2018. Available at: <https://journals.openedition.org/tvseries/3304>. Accessed on: Sept. 2020.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz. Carlos. Era uma vez em *Westworld*. *ARS (São Paulo)*, v. 18, n. 38, p. 107-137, 30 de abril, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/165541>. Acesso em: set. 2020.

RÉGIS, Fátima. *Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Curitiba: Champagnat, 2011.

ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.

BURGOYNE, Robert. Film-narratology. In: STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *New vocabularies in film semiotics*. Routledge, 1992.

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

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven, CT: Yale University Press, 1979.

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

09

A ESCURIDÃO NA PENUMBRA DO ABISMO: ESPECTROS DO EXPRESSIONISMO ALEMÃO EM *DARK*

André Bonsanto

Stamberg José da Silva Júnior

Recebido em 04 dez 2020.

Aprovado em 06 mar 2021.

André Bonsanto

Bolsista de Pós-Doutorado (PNPD/CAPES).

Professor colaborador junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais e Humanas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

<http://lattes.cnpq.br/5025469064512821>

<https://orcid.org/0000-0001-8406-4009>

andrebonsanto@gmail.com

Stamberg José da Silva Júnior

Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais e Humanas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Bolsista CAPES.

<http://lattes.cnpq.br/174557579377712>

<https://orcid.org/0000-0002-8680-6501>

stambergjunior@gmail.com

Resumo: O presente artigo analisa elementos do expressionismo alemão nas três temporadas da série de ficção científica *Dark* (2017, 2019, 2020). Para isso, discutimos algumas características referentes à estética estudada em relação aos aspectos discursivos, imagéticos e narrativos que compõem a *mise-en-scène* e o espaço diegético da série. Os resultados

apontam para um alinhamento entre os objetos analisados no que se refere a pontos como: o duplo, o espelhamento, o fantástico, a manipulação, a ciência mágica e o limiar das águas obscuras do humano.

Palavras-chave: Expressionismo Alemão. Análise Fílmica. Ficção Científica. Séries. *Dark*.

Abstract: This paper analyzes elements of the German expressionism in the three seasons of the science fiction series *Dark* (2017, 2019, 2020). For this, we discuss some characteristics related to the expressionism in relation to the discursive, imagetic and narrative aspects that make up the mise-en-scène and the diegetic space of the series. The results aim to an alignment between both of the analyzed objects with regard to aspects such as: the double, the mirroring, the fantastic, the manipulation, the magic science and the threshold of the dark waters of the human.

Keywords: German Expressionism. Film Analysis. Science Fiction. Series. *Dark*.

INTRODUÇÃO

Por meio de votação popular promovida pelo site *Rotten Tomatoes*, *Dark* foi considerada a melhor produção original da *Netflix* no ano de 2020, abarcando 80% dos cerca de 2,5 milhões de votos. A narrativa também ganhou o prêmio *Grimme-Pries*, o mais importante da televisão alemã; e segue com nota 8,8 no IMDb, instância crítica significativa no universo cinematográfico online¹. Com um enredo complexo formado por diversos arcos temporais, *Dark* é uma série de ficção científica que

1 Sobre a votação, consultar: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/05/05/dark-bate-stranger-things-e-mais-em-eleicao-de-melhor-serie-da-netflix.htm> Acesso em: 27 nov. 2020.

envolve mistério, suspense, referências a filósofos, cientistas e pensadores da cultura ocidental.

Ainda que o alcance e o sucesso da narrativa sejam notórios, pouco se tem discutido sobre as múltiplas facetas de objetos de pesquisa que a série possa suscitar no ambiente acadêmico. O pesquisador equatoriano Lenin Paredes (2019), por exemplo, discute a concepção de tempo cíclico do ponto de vista da ficção científica que *Dark* traz no roteiro. No Brasil, Vargas e Corrêa (2019) demonstram as alterações na estrutura da narrativa televisual que *Dark* apresenta. Trabucco (2018) mostra a relação que a série faz a partir das releituras de fatos reais, como o desastre de Chernobil.

Estudo recente de nossa autoria, por sua vez, discute a relação de *Dark* com elementos do mito e da tragédia grega. Visamos, neste artigo, ampliar e contribuir para o debate sobre essa narrativa audiovisual importante no contexto contemporâneo. Nosso foco estará nos traços fílmicos que possam apontar para o vanguardismo expressionista – e seus aspectos sombrios – surgido na Alemanha no início do século XX.

A predileção e o “gosto dos alemães pela morte” (EISNER, 1985, p. 65), que se faz presente em estilos como o romantismo, o gótico e o expressionismo, também encontra-se na atmosfera sorumbática e melancólica da série. Embora tenha características e referências explícitas a filmes hollywoodianos (como *Doonie Darko* e *De volta para o futuro*), e esteja inserida em um circuito internacional por estar alocada em um serviço de streaming, *Dark* contempla a possibilidade de reconhecemos, a partir

da experiência estética do audiovisual, sensações profundas e avassaladoras, mas nem sempre aprazíveis em nós.

Ao buscarmos estabelecer confluências entre *Dark* e o expressionismo alemão – localizando elementos da estética vanguardista, como o fantástico e o insólito – estamos, de algum modo, realocando a série dentro de um contexto histórico e nacional que permite compreender tendências intelectuais, artísticas e técnicas que estão articuladas à mentalidade do país a qual pertencem os objetos postos aqui em diálogo. Sabemos que para analisar um filme (ou uma série) precisamos situá-lo num contexto, numa história.

Se considerarmos o cinema como arte, devemos situar o filme em uma história das formas fílmicas. “Assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até em ‘escolas’ estéticas, ou nelas se inspiram a posteriori” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 2012, p. 21). Esse empreendimento pode ser considerado algo redutor ou utópico, mas ao entendermos que um produto audiovisual nunca é isolado e se conecta mais ou menos a uma tradição “é preciso ser capaz de descobrir as figuras de conteúdo ou de expressão que permitem definir o papel e o lugar da obra nesse movimento ou nessa tradição” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 2012, p. 22).

Estamos conscientes de que nosso trabalho possa estabelecer limitações essencialistas e, possivelmente, generalistas sobre o que viria a ser o *cinema alemão*, a *cultura alemã*, entre outros termos que serão utilizados aqui. Sabemos que as identidades ou as identificações se reconfiguram e são forjadas por relações de poder, além de critérios sociais, subjetivos e culturais. No entanto,

entendemos que há fios que podem ser pesquisados e debatidos ainda que tenham como origem a reiteração de uma identidade nacional construída ao longo dos séculos pelos próprios pensadores daquele país. Embora não seja nosso objetivo discorrer sobre o que seriam os termos supracitados (*cinema* e *cultura alemães*), eles perpassarão nosso trabalho referindo-se àquilo que os autores dispostos nas referências entendem por esses termos.

Os ecos do expressionismo, vanguarda que “trata do horror, de personagens fantásticos em périplos aterrorizantes” (MURARI; PINHEIRO, 2012, p. 138) e que transpassa elementos do campo literário ao cinematográfico, por exemplo, transformaram em vetor de influência o modo de fazer cinema e de experienciar a estética audiovisual. Ao realizarmos consonâncias entre certa expressão artística de outrora com uma narrativa atual, entendemos aquela não como um acontecimento distante dos fenômenos contemporâneos, mas como catalisadora que se desdobra em influxo dentro do contexto artístico nacional e internacional. Corroboramos com o pensamento de Goliot-Lété e Vanoye, quando dissertam que “é claro que essas transposições formais sempre se efetuam num contexto diferente. E é exatamente esta a tarefa do analista: encontrar a filiação, a referência, a inspiração, apreciar seu emprego, seus limites, suas novas significações” (2012, p. 32).

Por isso, nas discussões que aqui se seguem, iniciaremos o debate sobre o próprio expressionismo e seus efeitos nas artes de forma extemporânea. Discutiremos, ainda, o expressionismo na tela demoníaca² do cinema alemão clássico, citando cineastas como

2 Lotte H. Eisner compreendia o ‘demoníaco’ no cinema alemão enquanto o sentido

Robert Wiene, Paul Leni, F.W. Murnau, Paul Wegener, Fritz Lang. Em seguida, apresentaremos os principais eixos temáticos desse movimento artístico nos elementos que compõem a série *Dark*. Objetivamos assim, por meio de uma análise imagética, fílmica, discursiva e narratológica compreender em *Dark* elementos que permeiam o expressionismo, tais como: o duplo, o espelhamento, o fantástico, a morte, a manipulação, a ciência mágica, e os elementos sombrios presentes na alma humana que são suscitados pela estética presente na narrativa.

SOMBRAS DE UM GRITO ANGUSTIANTE: A VANGUARDA EXPRESSIONISTA

Marcado pelas teorias que evocaram o irracional, o inconsciente e as dimensões desconhecidas do humano³ em relação a ele mesmo, o movimento artístico conhecido como expressionismo tem seu desenrolar no período posterior à Primeira Guerra Mundial. Temas como angústia, o desamparo e as vulnerabilidades do Ser apresentam-se na tessitura dessa forma de criação que se rebela contra as ortodoxias estilísticas submetidas à ordenação racional em detrimento ao impulso e à espontaneidade. Prevalece, aqui, a degeneração, a deformação, o monstruoso, as sombras: aquilo que nos causa horror e aversão; aquilo que vai de encontro à lógica mecanicista que paira sobre a Modernidade.

“que lhe davam os gregos, e como o entendia Goethe” (1985, p. 13). Sucintamente, entendemos que isso refere-se a uma cisão/divisão na alma humana, cuja interioridade é marcada por uma discordância: zonas de sombra que nos afetam, angustiam e que são ontológicas ao ser.

3 O conceito de vontade como algo cego e não-racional em Schopenhauer (2001); a morte de Deus e a crítica de Nietzsche (2013) acerca da transcendência, dos valores, da razão, além do estímulo do filósofo ao corpo e aos instintos; os estudos sobre o desejo, a libido, os sonhos, o inconsciente e a psique humana em Freud (1996), enfim, são alguns dos exemplos das ideias que trouxe contribuições significativas às artes no século XX.

O expressionismo constitui-se como uma “prospecção de estados fronteiros e posições extremas, que frequentemente implicam crises de decisão e gestos hiperbólicos dirigidos simultaneamente em direções contrárias” (CARDINAL, 1984, p. 17). As ressonâncias emocionais são expostas em expressões visivelmente dramáticas – não como representação de um sentimento, mas como uma apresentação direta deste. A necessidade de exprimir-se sem restrições é o ponto nevralgico do movimento e aponta para uma aura inquietante de emoções manifestas de modo pungente, desvelando uma conturbada alma humana.

As vibrações de sensibilidades densas, como nas últimas pinturas de Van Gogh ou nas expressões artísticas de Edward Munch, por exemplo, nos atravessam como algo que está vivo não só na obra, nem em seu criador, mas sobretudo, em nós mesmos. A precariedade do ser, o abandono e a tortura de viver em um mundo cuja desorientação parece absoluta são transpostas em arte, ecoando o mal-estar de um grito mudo e perene que distorce e contorce a aparência do real.

O expressionismo pode ser considerado uma visão de mundo compartilhada a partir de seus predecessores artístico-filosóficos como o romantismo, o gótico e o barroco. “Mesmo diferentes em muitos aspectos, essas manifestações tinham em comum a atenção voltada à dimensão subjetiva e espiritual diante de um mundo aterrorizador” (KOHATSU, 2013, p. 104). A vanguarda aqui estudada, porém, diferencia-se pelo uso de imagens assustadoras e fantasmagóricas em um cenário desolador: “o que era sonho no Romantismo torna-se pesadelo

no Expressionismo” (RIBEIRO, 1964, s.p). Segundo Roger Cardinal (1984):

Apaixonado e premente, o impulso criativo da arte expressionista origina-se de um compromisso com o primado da verdade individual, pois encara a subjetividade como comprovação daquilo que é mais real. Esse compromisso é o dogma central de uma corrente de pensamento filosófico e psicológico que, originária do romantismo alemão e divulgada por pensadores individualistas tais como Stirner e Nietzsche, foi revivida enfaticamente pelo período expressionista. (CARDINAL, 1984, p. 35)

A propensão do expressionismo ao subjetivismo retoma aquilo que os movimentos anteriores supracitados apresentam: o sujeito criado em cima de crises, à beira da catástrofe e a um passo do abismo. “O sombrio permeia o psicológico do personagem expressionista, da mesma forma que atua na arquitetura da cena - ressaltando sua visão interior” (MURARI; PINHEIRO, 2012, p. 135). A utilização de elementos internos em expressões exteriores será a base da estética expressionista em sua relação com o cinema alemão daquele contexto, que recorrerá a uma *mise-en-scène* composta de temas macabros e insólitos.

O DIABÓLICO NA TELA ALEMÃ

Ao adentrar no ambiente psicológico do ser humano, o expressionismo contribuiu significativamente não apenas como um fenômeno estético que é partícipe da história do cinema, mas também como um anunciador artístico que desvela o agir, o sentir e o pensar humano.

Misticismo, magia, inquietação, o terror, o fantástico e as mais diversas forças obscuras coadunam a complexidade psíquica à uma complexidade ótica que se revela na diegese dos filmes desse período. De acordo com Cánepa, “a distorção das formas, a iluminação fantasmagórica, a temática irracionalista, a estrutura narrativa instável e o exagero da interpretação dos atores” (2010, p. 80) marcam a estética do cinema expressionista.

O projeto moderno de iluminar o homem por meio da razão é colocado em xeque na *mise-en-scène* deste movimento: os personagens são seres atormentados, amedrontados, perseguidos e distanciados da pretensa liberdade e autodeterminação apregoada pela ideologia do progresso.

Os cenários labirínticos, deformados e cheios de dobras formam um “espaço dramático regulado por forças distintas” (XAVIER, 2005, p. 10), que privilegiam o escuro nas bordas e o claro no centro. Desse modo, “a iluminação e seus efeitos de luz e sombra, por exemplo, não foram apenas elementos formais para adornar os cenários, mas parte fundamental do tema central do expressionismo: a luta entre a luz e a sombra como a alegoria do conflito entre a razão e o mito” (KOHATSU, 2013, p. 106).

Importante ressaltar que, embora hoje sejam considerados sob o rótulo do expressionismo, os filmes daquele período apresentam uma multiplicidade de características fruto da própria diversidade plástica do movimento. Em algumas obras, as similitudes de traços como os supracitados reúnem temáticas exploradas em torno da ordem daquilo que é trágico na existência, entre eles, os “personagens obcecados por visões e

conflitos internos, a personalidade cindida e a presença do duplo, a submissão voluntária dos indivíduos e a manipulação da massa” (KOHATSU, 2013, p. 104).

Segundo Eisner, essas representações estavam ligadas à alma torturada da Alemanha de então, pois “tais filmes, repletos de evocações fúnebres, de horrores, de uma atmosfera de pesadelo, pareciam o reflexo de sua imagem desfigurada e agiam como uma espécie de enxutório” (1985, p. 25).

Marco inaugural da estética expressionista e que serve de referência para a cinematografia posterior, *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene, desbrava, com seu poder imagético, truques ilusionistas fantásticos abordados a partir de uma natureza humana em bruma que sai do particular e vai ao universal. A angustiante visão de um espaço fantasmagórico e artificial, a mimese expressivamente exagerada, as escadas e as pontes como caminhos que levam ao abismo, além da complexidade narrativa de uma história dentro de outra, assinalam a riqueza das formas apresentadas por Wiene em *Caligari*.

Um sentimento de insegurança e de insólito invade o interior de cada cena. Um clima de angústia e inquietação nascido das formas cenográficas conferem um sentido trágico à passagem dos personagens. Com tal sentido plástico, o caligarismo traduz por linhas, formas e volumes, uma intencionalidade psicológica que influi e afluí ao *pathos* trágico perturbando as personagens. (DIAS, 2007, p. 56)

O *caligarismo* nasce, então, com uma estilística visual que denota o mundo das distorções como as ressonâncias do

irracionalismo, da crítica ao método científico, das sombras e dos pesadelos dissonantes que traduzem o espírito de sua época e de todas as outras. A atmosfera de ameaça, insegurança e medo é revelada na diegese narrativa dos filmes expressionistas como um horror inominável acerca daquilo que vai além do controle do sujeito moderno na contingência da vida.

O *caligarismo* é a égide estética, por exemplo, de *O Gabinete das Figuras de Cera* (1924), de Paul Leni. O exagero dos aspectos nos cenários tridimensionais e labirínticos que causam estranheza, além da atmosfera aterrorizante, embora cômica algumas vezes, tornam fantástico o enredo das histórias dentro da história que formam o filme. As formas geométricas e a aparência onírica ressaltadas em *Caligari* são ratificadas por Leni e auxiliam a percepção imagética da existência como ilusão, sonho ou mesmo pesadelo.

Dois outros filmes que também são referências do expressionismo no cinema alemão advêm do cineasta Paul Wegener. *O Estudante de Praga* (1913), por exemplo, explicita a compreensão dos alemães de que o “cinema pode se tornar o médium por excelência de sua angústia romântica, permitindo reproduzir o clima fantástico das visões vagas que se esfumam na profundidade infinita da tela, espaço irreal que escapa ao tempo” (EISNER, 1985, p. 40).

A representação do *eu* e seu duplo captam símbolos do cenário que traduzem a dualidade fantástica na qualidade das imagens do filme. Já em *O Golem* (1920), o caráter irracional do monstro de barro, que não é nem bom nem mau, é apresentado

por meio de uma fotografia contrastada com cenários artificiais e assustadores que reafirmam o uso do fantástico como traço estilístico da estética expressionista.

Na filmografia de Fritz Lang, encontramos uma “espécie de predileção – quase uma obsessão – pelas covas fantásticas no coração dos mistérios subterrâneos” (EISNER, 1985, p. 163). O realizador de *A Morte Cansada* (1921), *Metropolis* (1927), e *M, O vampiro de Dusseldorf* (1931) – para citar apenas algumas das expoentes películas de Lang – é famoso pela magnitude visual, pelo desequilíbrio visual e pelo jogo de iluminação que apresenta em seus filmes.

Em *Metropolis*, por exemplo, Lang traz uma imprecisão nas imagens construídas a partir da sensação vertiginosa dos elementos da modernidade destacados no longa. O exagerado artificialismo modernista – ao invés da distorção dos cenários – constrói a dureza da vivência numa cidade cosmopolita. Os gestos bruscos da encenação, contudo, espelham a angústia de um mundo dividido e rachado. O duplo aparece como um elemento fantástico da criação científica que põe um robô construído à imagem da líder dos trabalhadores.

Considerado por Lotte Eisner como o “maior diretor que os alemães jamais tiveram” (1985, p. 73), Friedrich Wilhelm Murnau transpassa a atmosfera do horror com o seu *Nosferatu* (1922). O filme, adaptação não-autorizada de *Drácula*, de Bram Stoker, segue influenciando uma geração de cineastas pelo uso das sombras, da iluminação, dos personagens insólitos.

Para Eisner, todos os filmes de Murnau traduzem a marca de uma dolorosa complexidade íntima, uma luta que se travava dentro

dele contra um mundo “ao qual permanecia desesperadamente estranho. [...] Sua alma feroz, que carrega a pesada herança de uma sentimentalidade tipicamente alemã de uma timidez mórbida, admira no outro a força muscular e a vitalidade que lhe faltam” (1985, p. 73).

Os personagens sinistros, que parecem habitar algum recanto escondido de nosso próprio ser, interligam-se em montagens sensíveis que estilizam os cenários e povoam o vazio monstruoso que existe em nós. A subjetividade soturna que permeia o céu nublado de *Fausto* (1926), também de Murnau, é sinalizada como a cisão do fundamento interior do personagem que dá título ao filme – também considerado referência na estética aqui estudada.

APROPRIAÇÕES DA ESTÉTICA EXPRESSIONISTA

Com a migração em massa de diretores, roteiristas, produtores e artistas alemães para os Estados Unidos a partir dos anos 1920 – parte devido à incorporação da indústria hollywoodiana desse pessoal e parte devido à ascensão do nazismo – o expressionismo parecia chegar ao fim. O acesso dos alemães ao mercado estadunidense foi realizado com restrições e limitações filmicas: as novas películas precisariam estar adaptadas à linguagem-padrão de Hollywood, tornando possível que apenas algumas temáticas da vanguarda influenciassem as películas.

A Universal foi à principal produtora destes e obteve sucesso em muitas de suas apostas, principalmente durante as décadas de 30 e 40. A repulsa dos personagens alemães e horror que os acentuavam se transfiguraram em ousadias temáticas dentro do cinema feito nos Estados Unidos, trabalhando

o emocional do espectador. Além das filmografias de Tod Browning e James Whale, vale destacar dentro do ciclo de monstros da Universal Pictures: a versão espanhola de “Drácula” (Dracula, 1931), dirigida por George Melford; “O Crime da Rua Morgue” (Murders in the Rue Morgue, 1932); de Robert Florey; “A Múmia” (The Mummy, 1932), de Karl Freund; “O Gato Preto” (The Black Cat, 1934), de Edgar G. Ulmer; “O Corvo” (The Raven, 1935), de Lew Landers; “A Mão da Múmia (The Mummy’s Hand, 1940), de Christy Cabanne e “O Túmulo da Múmia” (The Mummy’s Tomb, 1942), de Harold Young. (MURARI; PINHEIRO, 2012, p. 140)

A partir dos anos 1940, com a irrupção do filme-noir na produção hollywoodiana, o visual contrastado e sombrio da estética expressionista “atinge o cinema americano, reconfigurando as imagens em termos estéticos. Além dessa alteração imagética, os argumentos dos filmes também mudaram” (MURARI; PINHEIRO, 2012, p. 140).

As divergências entre o noir e o expressionismo, porém, aparecem: agora há o uso do flashback; ênfase em objetos como armas e facas; realismo nas atuações; cenários e ambientes funcionais, entre outros. O próprio Fritz Lang realizou alguns filmes que dialogam com a estética noir, como em *Quando desceram as trevas* (1944) e *O segredo atrás da porta* (1948). Os dramas do período expressionista remodelaram o cinema americano e ecoam influências até os dias atuais.

Enquanto os ecos do expressionismo se modulavam no filme-noir, a Alemanha via o seu cinema mergulhar na ideologia nazista, que tinha por *missão* audiovisual “conquistar o mundo, tornar-se a vanguarda das tropas nazistas” (EISNER, 1985, p. 228), com

produção de filmes com tendência definida e associados ao ideal racial que acompanhava o regime totalitário. O expressionismo passa a ser visto como arte que degenerava os princípios e valores do Terceiro Reich.

Com a queda do regime autoritário, o movimento conhecido como Novo Cinema Alemão resgata alguns pontos da estética vanguardista. Os paradigmas artísticos do expressionismo, contudo, seguiram influenciando e remodelando a indústria do cinema. A vanguarda marcou em profundidade “o cinema alemão (Pabst, Sternberg), o cinema americano por meio da imigração (ainda Sternberg, Lang) e principalmente certos gêneros (o filme noir, Welles, Hawks, o filme de terror), o cinema europeu dos anos 1940-1950 (filmes naturalistas “noirs” de Duvivier ou Carné, por exemplo)” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 2012, p. 32).

Películas de diretores da atualidade – como o norte-americano Tim Burton e os europeus Philippe Garrel, Leos Carax e até Lars Von Trier – apropriam-se das temáticas do horror, da melancolia, das sombras, do fantástico e do insólito para permear a atmosferas de seus enredos. Essa influência faz-se presente não apenas em filmes, mas também em tudo o que compõe o cinema contemporâneo, incluindo as narrativas de ficção seriada.

O ENCONTRO DO PASSADO COM O PRESENTE: CONGRUÊNCIAS ENTRE *DARK* E O EXPRESSIONISMO

Sintomas do nosso tempo (JOST, 2012), as narrativas de ficção seriada já fazem parte do cotidiano dos sujeitos (pós)modernos. É inegável a atuação desse tipo de arte na contemporaneidade, principalmente após a disseminação em larga escala dos serviços

de *streaming* online. As séries – que trazem novas formas de assistir ao produto audiovisual e alargam a possibilidade de escolhas do espectador – possuem uma infinidade de formatos variados e apresentam, em seus argumentos, um conjunto de influências narrativas, literárias, filosóficas, religiosas, míticas, místicas e cinematográficas.

Primeira série em língua alemã da Netflix, um dos principais serviços de streaming do mundo⁴, *Dark* aborda um enredo cujo repertório abarca desde a mitologia grega e cristã, passando por filósofos e pensadores como Nietzsche, Schopenhauer, Pascal, Shakespeare, Goethe, Ibsen, Freud, até o misticismo e ocultismo do *Caibalion*, texto atribuído a Hermes Trimegisto.

O argumento complexo da narrativa aponta para a multiplicidade estilística como característica de diversos gêneros do audiovisual, inclusive do cinema alemão clássico. As influências estéticas se encontram em *Dark*: há elementos que permeiam o gênero gótico, romântico, barroco, ficção científica, horror, suspense, entre outros.

A paisagem da série é a pequena cidade de Winden, que vivencia o impacto do desaparecimento e da morte de crianças, em um enredo que envolve viagens no tempo, incestos, suicídios, assassinatos, sociedades secretas e apocalipses. Após o suicídio do pai e o desaparecimento do amigo, Jonas Kahnwald (Louis Hofmann), o protagonista, tenta alterar o passado por meio

4 De acordo com a 18ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PWC, em setembro de 2020 a Netflix contava com um total de 195,55 milhões de assinantes em 190 países, estando na liderança dos serviços de streamings na maioria deles, inclusive no Brasil. Disponível em: <https://blog.aainovacao.com.br/guia-streaming-globopay-disney-netflix-amazon/>. Acesso em: 24 fev. 2021

de uma passagem no tempo, um buraco negro encontrado nas cavernas da usina nuclear da cidade. Nessa viagem de luz e sombra para dentro de si, o personagem descobre um nó górdio capaz de revelar aspectos obscuros sobre as quatro principais famílias que habitam a cidade: os *Kahnwald*, os *Nielsen*, os *Doppler* e os *Tiedemann*.

Na análise que se segue, evidenciaremos algumas características entre a estética expressionista e *Dark* que podem estar entrelaçadas. De antemão, destacamos peculiaridades distintas entre os objetos: em *Dark*, os cenários realistas e funcionais são prevaletentes, como também a mimese naturalista das atuações.

Ao apresentarmos apenas os pontos de possíveis convergência entre os objetos de estudo aqui analisados, não pretendemos avaliar apenas aquilo que é conveniente ao que poderia ser focalizado entre a estética e a série. Buscamos, antes, compreender como alguns elementos dessa estética do século XX, no início da história do Cinema, pode produzir ressonâncias significativas no audiovisual contemporâneo.

A ATMOSFERA SOMBRIA, A MORTE E O INSÓLITO

O homem é uma criatura estranha. Todas as suas ações são motivadas pelo desejo. Seu caráter é forjado pela dor. Quanto mais ele tenta suprimir essa dor, reprimir esse desejo, mais ele não pode escapar da escravidão eterna dos seus sentimentos. Enquanto durar a tempestade dentro dele, não conseguirá encontrar a paz. Nem na vida, nem na morte. E assim ele fará, todos os dias, o que for necessário. A dor é o seu navio,

o desejo é sua bússola: é só disso que o homem é capaz. (DARK, 2019, Temporada 2, Episódio 7,0min. 14seg)

Com a escuridão sendo a marca no próprio nome da série, *Dark* apresenta uma atmosfera sombria que gera um clima de insegurança e melancolia. A penumbra e a iluminação em claro-escuro não está presente apenas no cenário, mas em toda a *mise-en-scène*. Luz e sombra, deus e diabo, bem e mal, inferno e paraíso: o embate entre a dualidade ontológica do sujeito pertence à materialidade da diegese de *Dark*. No segundo capítulo da segunda temporada (Figura 8), por exemplo, o *eu* mais velho e o *eu* jovem do personagem Noah, dialogam entre si e ratificam a pulverização dos valores morais, algo também presente no expressionismo. Segue o trecho:

Noah: Coincidências não existem. Cada caminho é predeterminado. Tudo acontece quando deveria acontecer. Na hora certa. No lugar certo. Como se o mundo fosse um tapete coberto por uma teia de fios infinitos. Cada um em seu lugar. Mas pouco de nós sabem para onde estamos indo. Você deu o primeiro passo. Adam ficará orgulhoso de você. Eu tive esse mesmo sentimento. Vai passar.

Noah jovem: Por que o Adam nos acolheu?

Noah: Ainda há coisas obscuras para você. Mas elas virão à luz. Pouco a pouco. Quando a hora certa chegar.

Noah jovem: Como sabemos o que é certo e o que é errado? O que é bom e o que é mau?

Noah: Ouvindo nossa voz interior. Não seguindo mais ninguém além de nós mesmos. Nosso verdadeiro caráter se revela não só em nossos atos, mas no propósito deles. Eu sou você. Eu sou a sua voz. Nunca se esqueça disso. Tudo está conectado. Você. Eu. O passado e o futuro. (DARK, 2019, Temporada 2, Episódio 2, 25min. 10seg.)

A dicotomia entre bem e mal apresenta-se como face do abismo atrelado ao próprio tempo: a força que engole a tudo e a todos e que não barganha com ninguém.⁵ A luta, em *Dark*, é sobre o controle do tempo: a manutenção, a criação ou a destruição das coisas em si na linha cronológica. A ameaça e a sensação de amedrontamento surge da ordem natural das coisas: são oriundos do horror da mais radical contingência trágica a que está submetido o universo ficcional da série. Nesse sentido, o próprio processo da temporalidade produz a revelação dos segredos obscuros dos personagens e ilumina o contraste terrível da realidade diegética.

A repetição dos eventos que ocorrem em Winden, tanto no nível micro como no macro dentro daquele contexto, parecem expor pulsões mortíferas e destrutivas que se deslocam em cena. A morte vai além do fim de algo ou alguém – mas é o reiterado recomeço de tudo o que destrói e insiste em permanecer.

Nesse sentido, *Dark* desvela um sujeito que não tem o controle racional completo sobre a natureza e que, mesmo o tendo parcialmente, não consegue escapar ao seu destino, já que, dentro da diegese narrativa, o tempo e a morte são ingovernáveis. A sentença de Shakespeare que aparece na abertura do oitavo capítulo da primeira temporada, por exemplo, confessa: “O inferno está vazio e todos os demônios estão aqui” (DARK, 2017, Temporada 1, Episódio 8, 0min. 10seg.). Os personagens atormentados por uma espiral de dor e sofrimento – devido a um passado ou futuro indelével e um presente insuportável – visualizam a tempestade de seus dias como um inferno do qual não conseguem se livrar.

5 *Cronos*, deus do tempo, é conhecido na mitologia grega por engolir todos os seus filhos.

A monstruosidade e a deformação do expressionismo aparecem aqui como a contorção de uma cidade que está entrelaçada em nós temporais e ciclos de angústia oriundos do próprio processo do tempo em seu percurso, do devir.⁶ A deformidade vai além do contexto diegético, visto que, ao apresentar uma narrativa não-linear, *Dark* nos introduz às estruturas sinápticas que distorcem o nosso modo de compreensão sequenciado e contínuo.

Frente aos paradoxos e ambiguidades das coisas – que são, de algum modo, inerentes à própria vida – a penumbra se torna paulatinamente mais espessa e obscura com o passar das temporadas de *Dark*. Isso porque, ao adentrarmos na esfera psicológica do mundo de Jonas (Adam) – o protagonista que tenta alterar o seu passado e toda a rede incestuosa que compõe sua família – ou na atmosfera do mundo de Martha (Eva) – que tenta manter a estrutura da realidade diegética enquanto tal, sendo a antagonista de Jonas e, simultaneamente, o amor de sua vida, mãe de seu filho e sua própria tia – somos atravessados pela luz e pela sombra dispostos na *mise-en-scène*.

A natureza nos cenários traduz os reflexos dos estados da alma de Jonas e de Martha. A penumbra cada vez mais sombria daquilo que exprime o mais íntimo do personagem é sentida no exterior (Figuras 1, 2 e 3): a escuridão, a sequeidão, a destruição, as obscuridades, o abandono. A tempestade dentro de Jonas parece anunciar a trovejante angústia que constitui a disjunção de seu mundo.

O futuro (Figura 1), sempre semicerrado pelo destino em um eterno devir, apresenta-se como um espectro do resultado

6 Em alemão, o verbo *Winden* significa enrolar, um ligar que dá volta, serpentear, enrolar uma fita em volta de algo. No reflexivo, pode significar contorcer-se.

da busca de Jonas pelo passado de si, ou mesmo pela tentativa de destruição deste. Face ao expressionismo, que por meio de cenários angulosos e disfórmicos evidencia os traços psicológicos do sujeito, em *Dark* vemos a predominância de uma natureza realista que por si mesma é destrutiva e intrincada em pulsões mortíferas reveladoras de um herói despedaçado pelas tragédias que vivencia, e das quais é causa e efeito.

No entanto, como nos mostram as figuras 4 e 5, as deformidades do cenário da peça *Ariadne* e a atmosfera acachapante de penumbra próprias do expressionismo, encontram-se nos planos em que os personagens principais demonstram as obscuridades oriundas de seus universos interiores.

Figura 1: O futuro, em 2052, como terra arrasada



Fonte: *Dark*, 2019; Temporada 2, Episódio 1, 26min. 54seg.

Figura 2: Jonas caminha entre os escombros



Fonte: *Dark*, 2019; Temporada 2, Episódio 1, 8min. 41seg.

Figura 3: Jonas entra no mundo de Martha



Fonte: *Dark*, 2020; Temporada 3, Episódio 1, 14min. 10seg.

Figura 4: Cenário da peça *Ariadne* em *Dark*, nos remete à atmosfera do expressionismo



Fonte: *Dark*, 2020; Temporada 3, Episódio 1, 29min. 30seg.

Figura 5: A mudança da luz no cenário traduz os estados da alma de Jonas



Fonte: *Dark*, 2020; Temporada 3, Episódio 1, 31min. 51seg.

O luto que parece mergulhar o herói nas vísceras do seu interior é, antes de tudo, um luto de si: de uma parte sua que já está morta, que foi embora junto com a morte do pai, a perda do amigo, a separação de Martha. A escuridão reina no universo

obsuro (Figura 2) de *Dark*: “Somos atraídos pela escuridão assim como as mariposas são atraídas pela luz. Nascemos da escuridão e retornamos a ela” (DARK, 2020, Temporada 3, Episódio 7, 01min. 02 seg.), diz o personagem sem nome, filho da relação de Martha e Jonas, no sétimo episódio da terceira temporada. A carta deixada pelo pai do herói reitera: “[...]Fazemos de uma mentira a nossa verdade para sobreviver. Tentamos esquecer. Até não ser mais possível. Não conhecemos nem metade dos mistérios do mundo. Somos andarilhos na escuridão.” (DARK, 2019, Temporada 2, Episódio 6, 49min. 40 seg).

Como viajantes carregando suas sombras, Martha e Jonas vivem um tempo infinito dentro de um período de tempo finito que se repete: aquele que acontece entre o nascimento e a morte de cada um. As micro-histórias que constituem as vidas dos personagens de *Dark* narram, sobretudo, de forma simbólica, as nossas próprias histórias: os erros que cometemos, os segredos que escondemos, as mentiras que fingimos, as indecisões que nos cegam, os arrependimentos que levamos, os ciclos que não fechamos, as lutas que travamos, as lembranças que não conseguimos esquecer.

O insólito, então, aparece em *Dark* como algo inerente à memória. As obscuridades de outros tempos, quando vêm à tona no momento em que os personagens estão, parecem incomuns. O efeito de estranhamento acontece, justamente, devido ao laço temporal imutável que impede os personagens de conhecerem a relação de causa e efeito do presente diegético. O fantasmagórico passado gótico parece estar sempre à espreita dos personagens.

Os eventos do passado não mais auxiliam na compreensão do que está por vir: Tornam-se estranhos e potencialmente aterrorizantes, retornando, muitas vezes em figurações fantasmagóricas, para afetar as ações do presente. Em uma de suas formas de enredo mais recorrente, a protagonista da ficção gótica é vítima de atos pretéritos, nem sempre por ela perpetrados, e precisa enfrentar seu passado como condição para recuperar o controle de seu presente e a esperança em um futuro melhor. (FRANÇA, 2017, p. 2493)

Em *Dark*, a reiteração de práticas e hábitos transmitidos entre as gerações das famílias que compõem o núcleo do enredo, também constitui o potencial aterrorizador da trama. A ascendência e a descendência geracional continuam a repetir os erros outrora cometidos. Essa herança *maldita* e aparentemente atávica à diegese está exposta, por exemplo, numa conversa entre *Regina* e *Aleksander*, quando ainda jovens, em 1986, no segundo capítulo da segunda temporada.

Regina: Você acredita em fantasmas?

Aleksander: O que você quer dizer?

Regina: O livro que estamos lendo na escola é sobre os fantasmas e demônios que herdamos dos nossos pais e que passamos adiante. Coisas sombrias. De geração em geração.

Aleksander: Talvez... Mas você só herdou coisas boas da sua mãe.

Regina: Eu nem sabia que ela tinha coisas boas.

Aleksander: Não?

Regina: Você não faz ideia. Ela nunca está lá. Quando está, tudo o que faz é reclamar sobre mim. Ela nunca disse “Eu te amo”. (DARK, 2019, Temporada 2, Episódio 2, 21min. 25 seg.)

O livro a que *Regina* se refere tem o título *Gengagere (Espectros)*, do dramaturgo Henrik Ibsen. A série não detalha as especificidades da publicação, mas a ideia da transferência de traços sombrios e fantasmagóricos que atravessam o tempo em laços consanguíneos aponta para um dinamismo estático que atribui características da ascendência a subjetividades que já nascem destinadas à escuridão de seus antecessores, o que pode revelar o caráter expressionista da narrativa. Assim, a anormalidade é constituinte do enredo da série, já que, embora o curso das coisas se mostre da forma que está, a maioria dos personagens considera tudo aquilo incomum, preferindo alterar o passado ao invés de aceitá-lo, ou viver o presente.

A atmosfera onírica também entra em cena, desvelando os aspectos subjetivos e obscuros dos personagens e apresentando seus desejos mais profundos – ou medos mais intensos. Para Jung (2001, p. 24), os sonhos tem uma significação própria, mesmo quando provocados por alguma perturbação emocional em que estejam também envolvidos os complexos habituais do indivíduo. Segundo o autor, “o aspecto inconsciente de um acontecimento nos é revelado através dos sonhos, onde se manifesta não como um pensamento racional, mas como uma imagem simbólica” (JUNG, 2001, p. 20).

Em *Dark*, essas imagens simbólicas aparecem tanto em visões (Figura 6) quanto em sonhos (Figura 7), revelando as instâncias recônditas de *Jonas*, cuja desolação emocional devido às perdas sofridas reaparece como fantasma de suas angústias. Aqui também podemos estabelecer uma ponte com a atmosférica onírica do expressionismo, que propõe mostrar um humano muito mais

próximo de suas densas emoções e irracionalidades que um ser puramente lógico ou racional.

Figura 6: *Michael* aparece nas visões de Jonas com uma aparência incomum



Fonte: *Dark*, 2017; Temporada 1, Episódio 1, 39min. 55 seg.

Figura 7: Jonas sonha que uma matéria escura sai de seus ouvidos



Fonte: *Dark*, 2017; Temporada 1, Episódio 2, 1min. 52 seg.

A DUALIDADE DOS PERSONAGENS E SEUS EUS

A ideia de duplo na psicanálise está ligada a uma sensação inquietante: o “segundo ser” parece despertar de uma dissociação do eu original, que já estava presente na identidade do sujeito, mas que foi esquecida ou reprimida (FREUD, 2010). Para Jung, “a psique do indivíduo está longe de ser seguramente unificada.

Ao contrário, ameaça fragmentar-se muito facilmente sob o assalto de emoções incontidas” (2001, p. 21). Já na literatura, influenciada pela psicanálise e filosofia, a duplicação do *eu* está associada à consciência moral do indivíduo ou como reflexo de sua parte instintiva, que lhe aparece como estranha, mas que lhe é constitutiva.

Em produtos de ficção científica, o duplo “é criado a partir de procedimentos tecnológicos ou científicos. Isto quer dizer que, na maioria dos casos, a construção do duplo na ficção científica é justificada por esses procedimentos” (SASSE e MOURA, 2020, p. 178). No mundo ambíguo do cinema alemão, onde “ninguém está seguro de sua identidade, e além disso pode muito bem perdê-la no caminho” (EISNER, 1985, p. 80) o desdobramento demoníaco aparece em muitos filmes:

Caligari é ao mesmo tempo o eminente médico-chefe e o charlatão de feira. Nosferatu, o vampiro, dono de um castelo feudal, quer comprar uma casa de um corretor de imóveis, este também imbuído de diabolismo. E a personagem da Morte, em *A Morte Cansada*, é ao mesmo tempo um simples viajante à procura de um terreno à venda. Parece que para o alemão o lado demoníaco de um indivíduo comporta forçosamente um contraponto burguês. (EISNER, 1985, p. 80)

Em *Dark*, as ambivalências dos personagens são expostas deliberadamente. Com o desaparecimento de Mikkell Nielsen, um dos personagens centrais na narrativa, a mãe do garoto, Katharina Nielsen, em um programa de rádio, escancara as obscuridades e possíveis segredos dos moradores de Winden. O fato está presente no sexto capítulo da primeira temporada.

Achamos que sabemos tudo sobre o outro. Mas será verdade? Somos vizinhos de pessoas cujas vidas não sabemos nada. E por trás de uma dessas portas está meu filho. Pode ser qualquer uma. A do caixa do mercado. Ou um convidado de domingo, que brinca com nossos filhos. Não quero mais fechar os olhos. E vocês deveriam fazer o mesmo. Esta cidade está doente. Winden é como um câncer. E todos fazemos parte disso. (DARK, 2017, Temporada 1, Episódio 6, 24min. 44 seg.)

A possível vida dupla dos moradores da cidade, questionada por Katharina é, na verdade, característica de boa parte dos envolvidos na trama. O desvelamento da história dos personagens e a justificativa sobre cada ato aparentemente maligno vão sendo desmontados com o passar das temporadas. Noah, por exemplo, na primeira temporada aparece como um reverendo bondoso, mas é o responsável pela morte das crianças e luta pela destruição de Winden.

Nas duas temporadas seguintes, descobre-se que ele estava sendo manipulado por Adam para que, ao fazer o que este pedia, pudesse manter o ciclo e obter sua filha (Charlotte) e esposa (Elizabeth) de volta. O próprio Adam, que na segunda temporada aparece como o vilão e o duplo de Jonas (ou o seu *eu* mais velho), está sendo manipulado por Eva, também para que o ciclo se mantenha e ela tenha seu filho. Claudia, a ex-chefe da usina, manipula Adam, Jonas, Eva e Martha para a destruição dos dois mundos – o que é revelado ao espectador apenas nos capítulos finais da última temporada.

Todos os acontecimentos, até aqueles aparentemente acidentais (como no caso da explosão do sistema de volume

de controle da usina) estão sujeitos à manipulação de uma alteridade, seja Eva, Martha, o Estrangeiro (Jonas de meia-idade), Adam, Noah ou Claudia. Jonas, o herói, também está submetido à manipulação. O trecho abaixo é um dos momentos em que Jonas descobre o controle de Eva sobre a situação vivenciada junto com Martha:

Jonas: O arranhão. Ela também tinha, a Martha que me trouxe para cá. Tudo se repete. Ela queria mudar isso. Mas, se você se tornar ela, tudo ficará igual. Por que a Eva mentiu? Ela disse que há um jeito de salvá-lo: o meu mundo.

Martha: Eu não sei sobre o seu mundo, mas este aqui é o meu. Se eu puder evitar que abram os barris, se puder parar tudo...

Jonas: E se for isso o que ela quer? Que aconteça tudo de novo? Talvez ela não queira que evitemos. Pode ser que nós sejamos a causa.

Martha: Por que ela iria querer isso?

Jonas: Porque todos eles mentem! O tempo todo eu fiz o que os outros disseram. Não importa o que eu faça, tudo só fica pior. Eu tenho que voltar para a Eva. Eu finalmente quero saber a verdade. (DARK, 2020, Temporada 3, Episódio 5, 23 min. 10 seg.)

O desamparo do humano, que é da nossa estrutura psíquica e, consequentemente, a ligação com uma alteridade que sempre sabe mais do que nós, coloca os personagens a mercê do outro ou do seu *eu* mais velho. Para o filósofo Lutz Müller (2017), a cisão entre o *eu* jovem e um *eu* maduro está associada a estruturas psíquicas formadas na infância.

Essa duplicidade de sua primeira situação de vida corresponde à duplicidade do seu caráter: ora ele é o herói luminoso, radiante, amigável, defendendo

a conservação e o desenvolvimento de estados vitais positivos; ora ele é capaz de se tornar uma pessoa calculista, colérica, egoísta, sedenta de poder, violenta e pronta para se enfurecer de maneira cruel e sádica por uma “boa” causa, tal como as forças inimigas que ele se propôs superar. (MÜLLER, 2017, p. 84)

O encontro dos personagens com o *eu* mais velho acontece, na maioria das vezes, de forma bastante traumática (Figuras 9 e 10) em *Dark*. A visualização do futuro *eu* no presente diegético e a demolição de uma idealização acerca do ulterior choca os personagens por terem que cumprir o – nem sempre apazível – destino que levará à sobrevivência e manutenção de suas vidas, mesmo que dilaceradas.

Figura 8: O *eu* mais velho e mais jovem de Noah



Fonte: *Dark*, 2019; Temporada 2, Episódio 1, 25min. 10 seg.

Figura 9: O encontro dos *eus* de Claudia



Fonte: *Dark*, 2019; Temporada 2, Episódio 2, 16min. 23 seg.

Figura 10: Jonas encontra ao seu *eu* mais velho, Adam



Fonte: *Dark*, 2019; Temporada 2, Episódio 4, 55min. 15 seg.

Figura 11: Claudia encontra o seu *eu* de mesma idade oriundo da realidade paralela e a mata.



Fonte: *Dark*, 2020; Temporada 3, Episódio 7, 30min. 03 seg.

Figura 12: Cena de *O Estudante de Praga* (1913)⁷

Fonte: *O Estudante de Praga*, 1913, 53min. 12 seg. Disponível em: shorturl.at/fjzE2
Acesso em: 02 mar. 2021.

Como já mencionamos, vários filmes expressionistas trouxeram a temática do duplo em seus enredos. O exemplo supracitado (Figura 12) é um dos que podem ter influenciado *Dark* (Figura 11). Outro filme é a película *A cabeça de Janus* (*Der Januskopf*), produzida em 1920 sob a direção de F. W. Murnau. O horror do protagonista, cuja dupla personalidade é marcante, pode ter sido uma das influências mais diretas da obra de Murnau em *Dark*.

Além do nome dos protagonistas serem semelhantes (Janus e Jonas), a mitologia romana compreendia o deus *Janus* como o representante dos términos e dos começos, do futuro e do passado, das transições (AGOSTINHO, 2019). Janus era considerado o deus das duas faces: a que acalenta, guia, protege e ama; e aquela que engana, trai, odeia e trapaceia.

⁷ A cena de *O Estudante de Praga*, produzido por Paul Wegener, se assemelha à da figura (11) anterior. O longa expressionista é uma adaptação do livro homônimo de Edgar Allan Poe, notável pela literatura de horror.

Nesse sentido, um dos *plot-twists* mais notáveis da série é justamente o encontro entre Jonas e o seu *eu* mais velho, Adam (Figura 10). “Não é estranho sentirmos a maior aversão às pessoas que são mais parecidas conosco?” (DARK, 2019, Temporada 2, Episódio 5, 3min. 08 seg.), questiona Adam à reação repugnante de Jonas sobre o seu futuro *eu* e todo o rastro de destruição deixado por ambos. “Se o herói de um filme pode agir de forma tão excessiva, a ponto de querer aniquilar uma imagem, então, em consequência, o espectador deve se sentir igualmente eletrizado” (CARDINAL, 1984, p. 94).

Ao perceber-se capaz de irracionalidades e monstrosidades que serão partícipes de sua vida futura, Jonas tenta negar o seu destino e fazer o possível para que o seu futuro *eu* não exista: a cada passo que dava, porém, o encontro com o abismo só lhe deixava mais perto de quem se tornaria naquela realidade específica. Como escapar? Como fugir de si? Ao que parecia não haver saída, *Dark* apresenta, em sua última temporada, um outro mundo possível.

A REALIDADE ESPELHADA, O FANTÁSTICO E A CIÊNCIA MÁGICA

Na terceira temporada, o espectador entra em uma realidade diegética paralela: o espelho do universo de Jonas e Adam, o mundo de Martha e Eva. Mas, “um espelho é sempre um espelho?” questiona a estudiosa do cinema alemão Lotte H. Eisner (1985, p. 94), que continua:

A vida não passa de uma espécie de espelho côncavo que projeta personagens inconsistentes, que flutuam como as imagens de uma lanterna mágica, nítidas quando pequenas e cada vez mais esfumadas conforme crescem. “Em algum lugar

de um mundo mais claro deve existir a lanterna mágica em cujas plaquetas estão pintados países, primaveras, grupos humanos”, diz Jean Paul. O que chamamos um país, uma vida, não seriam as sombras que emanam dessas plaquetas vaporosas e saltitantes? (EISNER, 1985, p. 94)

Os truques de espelhos no cinema expressionista “são semelhantes ao uso de papéis duplos para o mesmo ator” (CARDINAL, 1984, p. 94) e reiteram o jogo visual para alimentar a ideia da realidade como ilusão.

Do outro lado do espelho, os alemães, levados por seus pensamentos metafísicos, vão bem mais fundo que Alice, pequena inglesa na realidade muito materialista, e certamente muito mais longe que Cocteau. A rima de Schein (aparência) com Sein (ser) os leva a jogar, como Ludwig Tieck, “com a realidade como com os sonhos, até o momento em que as formas nascidas das trevas pareçam as únicas verdadeiras. (EISNER, 1985, p. 94)

Em se tratando de *Dark*, a realidade espelhada de ambos os mundos é, de fato, uma ilusão, visto que a diegese narrativa aponta para a criação de um mundo cindido a partir de um experimento científico falho em seu intento no *mundo original*. As ideias de que tanto Jonas como Martha e seus futuros *eus* são *falhas na matrix*, e de que o mundo é uma simulação aparecem por diversas vezes na série.

Como, por exemplo, no primeiro episódio da primeira temporada, quando o casal conversa sobre um possível *déjà-vu* e acabam por chegar à conclusão de que isso ocorre por uma erro na base original, já que o universo apresenta-se como uma

representação. Essa conversa se repetirá no quinto capítulo da segunda temporada e no segundo capítulo da terceira temporada, quando Jonas está no mundo paralelo ao seu, o mundo de Martha.

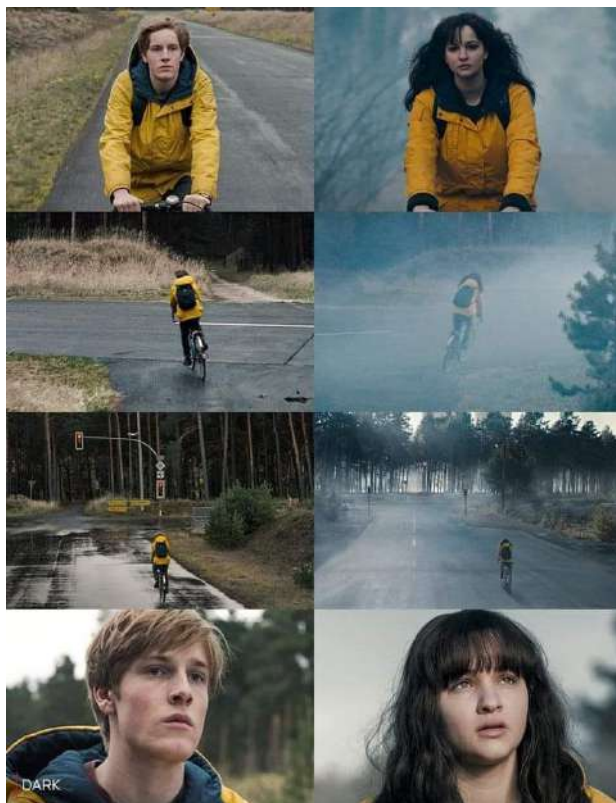
Os protagonistas, em seus mundos, vivem situações muito semelhantes embora estejam em realidades distintas (Figuras 13 e 14). A *mise-en-scène* repete-se, só que de maneira inversa: do polo masculino ao feminino. O espectador assiste duas vezes à repetição dos ciclos, porém, cada realidade paralela possui as suas especificidades.

Figura 13: O mundo de Martha e o mundo de Jonas



Fonte: *Dark*, 2020, 2017; Temporadas 3 e 1, respectivamente.

Figura 14: A realidade espelhada nos mundos dos heróis



Fonte: *Dark*, 2017,2020; Temporadas 1 e 3, respectivamente.

O mundo-espelho duplica e acentua as imagens que o espectador vê, mas também reflete o jogo de luz e sombras consequentes de cada realidade diegética, já que uma atua em embate com a outra. O jogo dos espelhos parece traduzir a miragem dos pensamentos dos personagens.

O fato de ambos os mundos terem como origem uma realidade em que os protagonistas inexistem – bem como o universo simbólico-imaginário construído ao longo das temporadas pelo

enredo – apresenta a arte da ciência mágica. Podemos dizer que, aqui, prevalece a arte fantástica: aquela que é capaz de acarretar “um estado de suspense incrédulo, de modo a dar a eventos paranormais o status de realidade” (CARDINAL, 1984, p. 94). Para Cardinal:

Em termos de diversão, isso significa que a plateia pode se sentir temporariamente aliviada das tensões do dia-a-dia, mas, num nível mais profundo, a apresentação de uma transformação traiçoeira, a manipulação de fé, o revestir das aparências normais de uma aura de sobrenatural, pode ser interpretado como uma tentativa expressionista de introduzir a plateia a sensações de ansiedade e vertigem, chamando atenção para as limitações da percepção ortodoxa. (CARDINAL, 1984, p. 94)

Embora o universo fantástico não tenha sido inaugurado pelo cinema expressionista alemão, este o usou de forma exaustiva, influenciando inúmeras gerações de cineastas. Segundo Tzvetan Todorov (1992), se entende por fantástico tudo aquilo que põe em dúvida a noção de real de determinado fenômeno, isto é, quando não se consegue argumentos lógicos que o justifiquem. Para o crítico literário, qualquer fenômeno pode ser explicado de duas formas “por meio de causas de tipo natural e sobrenatural. A possibilidade de se hesitar entre os dois criou o efeito fantástico” (TODOROV, 1992, p. 16).

Figura 15: H.G.Tannhaus traz elementos científicos ao enredo



Fonte: *Dark*, 2020, Temporada 3, Episódio 7, 1min. 37 seg.

Em *Dark*, a ciência, os mitos, o ocultismo e a filosofia formam um caldeirão mágico que busca não explicar, mas levantar inúmeras questões sobre a existência e as subjetividades no seio da temporalidade. “Será que um dia conseguiremos viajar no tempo e ver o que há além? E qual preço pagaríamos por isso? Até onde iriam os cientistas?” (*DARK*, 2017, Temporada 1, Episódio 2, 22 min. 24 seg.). *Dark* questiona a partir de pressupostos científicos – ainda em experimentação – acerca do que seria o real e qual a nossa relação com ele. Segue trecho do personagem H.G. Tannhaus (Figura 15), no sétimo capítulo da terceira temporada:

O que é realidade? Só tem uma dela? Ou coexistem várias realidades? Para ajudar a explicar, Erwin Schroedinger idealizou uma experiência mental extremamente interessante: o gato de Schroedinger. Um gato está trancado em uma câmara de aço com uma pequena quantidade de substância radioativa, contador Geiger, frasco de veneno e martelo. Logo que um átomo radioativo se desintegra dentro da câmara de aço, o contador Geiger liberta o martelo, que quebra o frasco de veneno. O gato está morto. No entanto, devido às características de onda no

mundo quântico, o átomo avariou e não avariou, até que a nossa própria observação o força para um estado definitivo. Até ao instante que olhamos e vemos, não sabemos se o gato está vivo ou morto. Existe em dois estados sobrepostos. As propriedades “morto” e “vivo”, portanto existem simultaneamente no microcosmos. (DARK, 2020, Temporada 3, Episódio 7, 0min. 12 seg.)

A existência ou coexistência de realidades paralelas, buracos negros e buracos de minhoca aparecem fantasticamente, em *Dark*, como fatos cientificamente comprovados e possíveis de serem realizados. Essa ciência mágica, que na diegese narrativa é a responsável pela criação dos dois mundos, é a mesma utilizada para a sua destruição: a salvação do bem coletivo do *mundo original* vem por meio do aniquilamento dos heróis.

Na tentativa de romper e quebrar os ciclos, Jonas e Martha se unem para impedir que o trágico acidente do filho de H.G. Tannhaus ocorra e este gere a criação dos dois mundos em declínio pelo ciclo de feridas, tragédias e relações incestuosas.

A trágica sina romântica de que o amor não se concretiza e é sempre impossível vem à tona: “Eu me pergunto se sobrará algo de nós ou se é isso o que somos: um sonho” (DARK, 2020, Temporada 3, Episódio 8, 1h. 0 min. 17 seg.). Este é o último enunciado de Martha que, ao lado de Jonas no *mundo original*, vê a si, ao seu amor e ao mundo de ambos obliterarem-se em poeira de estrelas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos observar, os espectros do vanguardismo expressionista seguem influenciando as narrativas fílmicas alemãs

e moldam-se ao cinema contemporâneo afluindo em tramas como a série aqui estudada. Elementos como o duplo, a manipulação, o insólito, o horror, a realidade espelhada, o fantástico e a ciência mágica aparecem na série e produzem uma trama cuja complexidade narrativa referencia aspectos relacionados também a outros estilos.

Sabemos que um gênero, num dado momento de sua evolução, “se define tanto pelo que dele é excluído quanto pelo que dele é parte integrante – o espectador usufrui, desse modo, do prazer do reconhecimento” (GOLIOT-LÉTÉ, VANOYE, 2012, p.25). Nesse sentido, entendemos que as formas cinematográficas constituem-se num fundo cultural no qual os cineastas se inspiram, e portanto “cabe ao analista explicar os movimentos que dele decorrem” (GOLIOT-LÉTÉ, VANOYE, 2012, p.34).

Dark não é uma série expressionista, visto que o movimento é datado historicamente, mas toma diversos elementos da vanguarda em seu enredo. Desta forma, embora não encontremos em *Dark* todos as configurações expressionistas tais como os cenários disfórmicos e angulosos (em *Dark*, são prevaletentes os cenários realistas e funcionais; os disfórmicos apenas aparecem em poucos momentos e pertencentes a uma espécie de metalinguagem fílmica de um cenário dentro de outro, conforme figuras 4 e 5), ou a mimese exageradamente expressiva (em *Dark*, prevalece o naturalismo das atuações), entendemos que isso não exclui os possíveis ecos do expressionismo na narrativa.

As heranças do expressionismo em *Dark*, conforme verificamos, parecem trazer justamente aquilo que o movimento do século XX expunha em seus filmes: a visão do mais profundo abismo, da

dissolução e degeneração de um mundo que, em algum momento foi algo de apolíneo, racional e iluminado. Nesse sentido, a série parece desvelar, tal qual a corrente vanguardista, aquilo que a vida é em seu mais profundo grito: criação e destruição. O fim, a morte, a repetição, o horror talvez não sejam da ordem do aprazível, mas sem eles, é impossível o gestar de um renascimento que floresce na penumbra de cada crepúsculo.

Talvez a angústia da escuridão e das sombras revele os fantasmas da dupla – ou tripla – face de quem somos. Quem olha para a mais dura e terrível visão do real, para o pensamento mais abismal, mas apesar disso não encontra nesse fado qualquer objeção à existência, “nem mesmo contra seu eterno retorno – mas vê nele, muito antes, um motivo para ser, ele mesmo, o sim eterno de todas as coisas, ‘o monstruoso e ilimitado dizer-sim e amém’” (NIETZSCHE, 2003, p. 122) parece ter encontrado um antídoto para o horror: o próprio horror.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Santo Bispo de Hipona. *A cidade de Deus*: contra os pagões, parte I. Petrópolis: Vozes, 2019.

CÁNEPA, Laura. Em torno das definições do expressionismo: o gênero fantástico em filmes da República de Weimar. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 19, p. 78-89, jul., 2010.

CARDINAL, Roger, *O expressionismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1984.

DARK. (Temporadas 1, 2, 3). Direção: Baran bo Odar; Jantje Friese. Alemanha; Estados Unidos: Netflix, 2017-2020.

DIAS, Fernando Paulo Rosa. O expressionismo no cinema. In: TAVARES, Cristina Azevedo; DIAS, Fernando Paulo Rosa. *As artes visuais e as outras artes*: as primeiras vanguardas. Lisboa: Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa. 2007.

ECKERMANN, J. P. Conversas com Goethe. 1827. In: EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

FRANÇA, Júlio. O gótico e a presença fantasmagórica do passado. In: *Anais eletrônicos do XV encontro do ABRALIC - Associação Brasileira de Literatura Comparada*. Rio de Janeiro: UERJ, p. 2492-2502, 2017. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais/?ano=2017>. Acesso em: 8 nov. 2020.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na civilização*. Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud, vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: FREUD, Sigmund. *Obras completas*, vol. 14: História de uma neurose infantil ("O homem dos lobos"), Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. *Luto e melancolia*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. *Ensaio sobre análise fílmica*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 2012.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 2001.

KOHATSU, Lineu Norio. Cinema expressionista alemão: o estranho, o estranhamento e o efeito de estranhamento. *Impulso*. Piracicaba, v. 23, n. 57, p. 103-118, maio/set. 2013.

MÜLLER, Lutz. *O herói: a verdadeira jornada do herói e o caminho da individuação*. São Paulo: Editora Cultrix, 2017.

MURARI, Lucas de Castro; Fábio Francener PINHEIRO. O expressionismo alemão e suas múltiplas devirações americanas. *O Mosaico: R. Pesq. Artes*. Curitiba, n. 7, p. 132-144, jan./jun., 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. *A gaia ciência*. São Paulo: Escala, 2013.

NIETZSCHE, Friedrich. *Ecce homo*. Porto Alegre: L&PM, 2003.

PAREDES, Lenin Vladimir. El eterno retorno: análisis de la concepción temporal en la serie Dark de Netflix. *PAAKAT: Revista de tecnología y sociedade*, v. 9 n. 16. Guadalajara. mar., 2019.

SASSE, Pedro. MOURA, Victoria Barros. O gótico e a figura do duplo em “USS Calister”. *Revista Abusões*, Rio de Janeiro, n. 12, v. 12, ano 06, p. 172-194, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/47826/34149>. Acesso em: 10 nov. 2020.

RIBEIRO, Léo Gilson. *Cronistas do absurdo*: Kafka, Büchner, Brecht, Ionesco. Rio de Janeiro: José Álvaro Editor, 1964.

SCHOPENHAUER. Arthur. *O mundo como vontade e representação*. São Paulo: Contraponto. 2001.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

VALENZUELA, Sandra Trabucco. A fragmentação na série Dark: o ser, o espaço e o tempo. In: SILVA, Lourdes Ana Pereira; GUARANHA, Manoel Francisco; BASEIO, Maria Auxiliadora (Org.). *Identities ficcionais: narrativas literárias e televisivas*. Covilhã: LabCom Comunicação & Artes, p. 149-166, 2020.

VARGAS, Herom; CORRÊA, Angela Miguel. Recapitulações na série original Netflix Dark: alterações na estrutura narrativa tradicional televisual. *Revista latinoamericana de la comunicación*, v. 17, p. 246-257, 2019.

XAVIER, Ismail. *A opacidade e a transparência*. São Paulo: Paulo: Paz e Terra, 2005.

10

EDGAR ALLAN POE NO BRASIL: O GÓTICO DE “BERENICE” TRADUZIDO PARA A TV

Emílio Soares Ribeiro
Lucas Sales Barbosa

Recebido em 21 fev 2021.
Aprovado em 17 mai 2021.

Emílio Soares Ribeiro

Doutor em Estudos Linguísticos pela UNESP.

Professor Adjunto de Língua e Literatura de Língua Inglesa do Departamento de Letras Estrangeiras da UERN, no Campus Central, em Mossoró/RN, e do Programa de Pós-graduação em Ciências da Linguagem – PPCL/UERN.

Membro do Grupo de Estudos do Gótico e do Grupo de Estudos da Tradução, e seus temas de interesse incluem tradução, adaptação fílmica, literatura e cinema góticos e pós-modernidade.

emilioribeiro@uern.br.

<https://lattes.cnpq.br/6618345602578843>

Lucas Sales Barbosa

Mestrando em Ciências da Linguagem (UERN).

Membro do Grupo de Estudos da Tradução – GET/UERN.

<https://lattes.cnpq.br/4876130777889850>

lucasbarbosa@alu.uern.br

Resumo: O escritor Edgar Allan Poe (1809-1849) teve uma grande influência na história da literatura, especialmente no desenvolvimento da ficção gótica e do conto enquanto forma artística. Embora também tenha escrito ficção científica, histórias de detetive,

paródias cômicas e poesia, o autor se destaca pelo terror, em que expressa “[...] uma visão obscura do lado irracional da mente humana e sua tendência à autodestruição” (SCOFIELD, 2006, p. 32). Tal aspecto, somado ao seu estilo hiperbólico, repleto de referências esotéricas, aos elementos sobrenaturais de seus contos e a estranheza de seus personagens fazem de Poe uma referência na literatura gótica do século XIX. Desde o cinema mudo, os contos de Poe têm sido adaptados para a tela, em mais de duzentos filmes. Entre essas adaptações está a série brasileira produzida por Fernando Meirelles e dirigida por Pedro Morelli, *Contos do Edgar* (2013), transmitida pelo canal FOX. Analisa-se, no presente trabalho, como aspectos góticos do conto “Berenice” (1835), de Poe, em especial a ambientação gótica e a decadência e morbidez, foram traduzidos para a série televisiva, no episódio “Berê”. O estudo se volta para as estratégias utilizadas na realização do filme ao recriar a literatura gótica de Poe para o Brasil do século XXI. As análises apresentam uma perspectiva pós-moderna de cunho desconstrutivista e partem da concepção de que os fenômenos que se apresentam à nossa consciência se constituem de representações sociais, simbólicas, culturais e/ou políticas, não sendo, assim, instâncias que trazem qualquer essência identificável que transcende lugares e épocas.

Palavras-chave: Gótico. Edgar Allan Poe. Berenice. Tradução. Televisão.

Abstract: The writer Edgar Allan Poe (1809-1849) had a great influence in the history of literature, especially in the development of gothic fiction and short stories as an artistic form. Although he also wrote science fiction, detective stories, comic parodies and poetry, the author stands out for his terror, in which he expresses “[...] a dark view of the irrational side of the human mind and its tendency to self-destruction” (SCOFIELD, 2006, p. 32). This

aspect, added to his hyperbolic style, full of esoteric references, the supernatural elements of his stories and the strangeness of his characters make Poe a reference in 19th century Gothic literature. Since silent film, Poe's tales have been adapted into the screen in more than two hundred films. Among these adaptations is the Brazilian series produced by Fernando Meirelles and directed by Pedro Morelli, *Contos do Edgar* (2013), broadcast by the FOX channel. In the present work, it is analyzed how Gothic aspects of Poe's story "Berenice" (1835), in particular the Gothic setting and decay and morbidity, were translated into the television series, in the episode "Berê". The study turns to the strategies used in making the film when recreating Poe's Gothic literature for 21st century Brazil. The analysis presents a post-modern deconstructivist perspective and starts from the conception that the phenomena that are presented to our conscience are constituted of social, symbolic, cultural and/or political representations, thus not being instances that bring any identifiable essence that transcends places and times.

Keywords: Gothic. Edgar Allan Poe. Berenice. Translation. Television.

INTRODUÇÃO

Recentemente, tanto no Brasil quanto no exterior, muitos pesquisadores têm estudado a adaptação de textos literários para o cinema e para a televisão. Diniz (1998), por exemplo, explicou as estratégias usadas pelo diretor russo Grigori Kozintsev para traduzir *Karol Lear*, da peça de Shakespeare, *King Lear* e a influência de alguns aspectos culturais nessa tradução. Oliveira (1999) também trabalhou com tradução intersemiótica ao examinar em sua tese a minissérie *Grande Sertão Veredas*, da Rede Globo de Televisão,

produzida em 1985, baseada na obra de João Guimarães Rosa. Mascarenhas (2006), por sua vez, investigou três diferentes traduções audiovisuais da peça *O Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna: os filmes *Os trapalhões no Auto da Compadecida* (1987) e *O Auto da Compadecida* (1999), e a microssérie *O Auto da Compadecida* (1999). Além de discutir a tradução da peça de Suassuna, a autora teceu relevantes discussões acerca da adaptação como ato tradutório, bem como reflexões sobre intertextualidade entre gêneros decorrente desse processo intersemiótico.

No século XXI, percebeu-se um crescimento na quantidade de trabalhos que buscam fugir de análises unilaterais entre cinema e literatura e de investigações que priorizam os cânones literários. Muitos estudos passaram a envolver o gótico, e a incluir outras formas de adaptação, envolvendo produções televisivas, musicais, videogames e a relação entre filmes, e a associar a adaptação fílmica a concepções de tradução que evitam o caráter prescritivo e que valorizam o papel dos tradutores (diretores, produtores, intérpretes) enquanto agentes importantes no processo. Os trabalhos teóricos sobre a relação entre literatura e cinema na contemporaneidade tomam o papel criador dos indivíduos em seu contato com as produções cinematográficas como aspecto importante. Julie Sanders (2006), Thomas Leitch (2007 e 2008), Linda Hutcheon (2013) e Deborah Cartmell (2015), um retrato da atualidade dos estudos de adaptação, consideram o diálogo contínuo entre os textos e a instabilidade dos significados, mais do que as qualidades formais dos textos literários e fílmicos. Trata-se de um enfoque que aponta para uma dissociação entre os filmes e fontes textuais específicas, ou seja, uma menor preocupação com

supostas correspondências formais entre texto literário e texto fílmico e com supostas essências pré-estabelecidas.

Para o presente trabalho, escolhemos como corpus o conto “Berenice” (1835), do escritor estadunidense Edgar Allan Poe, assim como a sua adaptação para a série televisiva brasileira *Contos do Edgar* (2013), produzida por Fernando Meirelles e dirigida por Pedro Morelli, no episódio “Berê”. Em suas obras, histórias de terror em sua maioria, Poe se volta para a habilidade do conto em alcançar uma unidade de efeito e de impressão. O protagonista frequentemente é um ser decadente e desesperado para controlar seus ouvintes ou leitores e para convencê-los da sua sanidade. Tal ímpeto coexiste com transtornos psiquiátricos ou comportamentos macabros, entre os quais está a loucura, o desejo pelo crime e a autodestruição. Para Lovecraft (2008), uma parte substancial da literatura de Poe pode ser considerada gótica ou terror sobrenatural em seu sentido mais agudo.

Exercendo uma enorme influência na literatura mundial até a atualidade, Poe se aproximou do público brasileiro graças à adaptação de seus contos para a série televisiva *Contos de Edgar*, transmitida pela FOX. A série é composta por cinco episódios (“Berê”, “Cecília”, “Priscila”, “Íris” e “Lenora”), traduções dos contos “Berenice” (1835), “A Máscara da Morte Rubra” (1842), “Metzengerstein” (1832), “O coração delator” (1843), “O gato preto” (1843) e “O barril de Amontillado” (1846). O desafio da produção foi reescrever o texto do Poe do século XIX, parte do romantismo americano, mais especificamente o romantismo negro (*Dark Romanticism*), com todas as suas especificidades, para o contexto brasileiro, mais especificamente a realidade da São Paulo do século XXI.

A análise se volta para o episódio “Berê” e busca discutir a série televisiva enquanto tradução da literatura gótica de Poe para a contemporaneidade e para o contexto brasileiro. Destacam-se os aspectos que constituem a cultura de chegada da produção fílmica, mais especificamente elementos relacionados ao universo suburbano da São Paulo do século XXI, e sua influência no estabelecimento e na criação de sentidos dentro do universo de terror. O estudo também aborda como a série, por meio de recursos específicos do cinema, reconstrói na televisão aspectos góticos que caracterizam o conto “Berenice”, em especial a ambientação gótica e o caráter doentio e decadente do protagonista.

Trata-se de um estudo que permite não apenas analisar a adaptação como forma que tem relação com um texto produzido anteriormente, ressaltando as reescrituras que ocorrem nesse processo, mas também que considera os elementos que não têm relação com o conto, mas que têm grande influência sobre o filme, como questões ligadas à própria cultura de chegada (Brasil do século XXI) e ao desenvolvimento da tradução como obra autônoma e dotada de outros sentidos.

REFLEXÕES SOBRE A ANÁLISE DE ADAPTAÇÕES FÍLMICAS DA LITERATURA GÓTICA

Traduzir literatura para as telas é uma atividade realizada desde o advento do cinema. Devido também ao progresso da indústria televisiva e cinematográfica, utilizando, por exemplo, recursos gráficos avançados na elaboração dos filmes, as trocas entre literatura e a produção fílmica crescem a cada dia.

Algumas obras literárias são escritas com o propósito de serem adaptadas para as telas, outras ganham leitores adeptos a partir da tradução audiovisual.

As produções audiovisuais, entre elas as séries televisivas, são expressões artísticas caracterizadas por uma plurisemiose e, como tal, abrangem aspectos de outras formas, entre eles, a noção de enquadramento da pintura, o movimento e o ritmo da dança e da música, a noção de encenação e de representação da dramaturgia e os elementos narrativos da literatura. Ao compararmos um texto literário a uma produção fílmica, aparentemente, há um abismo que separa estas duas esferas, cada um com seu sistema de signos e seus códigos específicos. Todavia, Santaella (2005, p. 27) explica que, enquanto nos currículos escolares e universitários, por exemplo, os dois sistemas são colocados em campos estanques e continuam sendo estudados de modo separado, as trocas, migrações e intercursos entre as diversas linguagens são densos e complexos. Embora o meio pelo qual determinada linguagem é veiculada seja relevante para se compreender a produção de sentidos, é importante se levar em consideração as trocas de recursos entre as linguagens e seus processos sógnicos (SANTAELLA, 2005, p. 27).

Muitas análises envolvendo traduções para a televisão ou cinema de obras literárias se baseiam em concepções prescritivas e totalitárias de linguagem, a partir das quais o sentido, transcendental, poderia ser conservado. Para tais modelos tradicionais, as traduções promovidas pelas adaptações fílmicas viriam a “deturpar” ou “violar” essências bem identificáveis dos textos escritos anteriormente. “Se as adaptações são, por essa

definição, criações inferiores e secundárias, por que elas estão tão presentes em nossa cultura e, de fato, crescem constantemente em números?” (HUTCHEON, 2013, p. 4). O questionamento de Hutcheon nos apresenta um quadro que se prolonga desde os primeiros filmes adaptados, e sua resposta está no desejo pelo significado transcendental.

Estudos que priorizam a obra literária e analisam a relação entre os textos de forma unilateral o fazem por identificarem uma representação como o próprio objeto representado, isto é, veem o signo como uma presença, a “metafísica da presença” abordada por Derrida (1973, p. 27). Convencionalmente, crê-se em uma instância que representa o marco originário, uma base natural que seria fundamento para todas as demais traduções. Tal base constitui uma verdade que acaba por deslegitimar as representações, supostamente artificiais e menos legítimas. E qualquer modificação nessas reescrituras teria que ser desejável e previsível, uma perspectiva que promove uma política de transparência do texto e de apagamento da capacidade de interpretação dos indivíduos. Esse desejo por um movimento controlado e previsível condena, na visão de Derrida (1995, p. 77), os sentidos à própria morte.

Em uma perspectiva pós-moderna, uma aula, um artigo científico, sonhos, um conto de terror ou uma adaptação fílmica, nenhuma dessas formas de representação é mais ou menos legítima do que as demais. As adaptações da obra de Edgar Allan Poe são traduções, deslocamentos que, seguindo a lógica da suplementariedade, como abordada por Derrida (1995), apontam para a falta de completude do significado, questionando a busca pelo centro essencial dos sentidos. É o diálogo inevitável com a

tradução, o encontro com o outro diferente, que admite a criação de sentidos e que permite que a história envolvendo Berenice chegue ao século XXI com todas as suas possibilidades.

Considerando, desse modo, que os sentidos de um texto não são fixos, mas sempre incompletos, atualizados em cada leitura e suscetíveis a diversas interpretações, entende-se que as imagens criadas pelos intérpretes do texto formam o que Hutcheon chama de um “contínuo de relações fluidas entre obras anteriores e posteriores” (2013, p. 171). Filmes se associam a narrativas literárias de diversas formas. Embora se relacionem entre si e compartilhem certos elementos, a obra adaptada e a adaptação contam suas narrativas de modos diferentes, a partir de recursos que são próprios de cada meio. A adaptação ocorrerá da maneira como os tradutores relacionarem os elementos da narrativa à configuração que desejam imprimir na televisão.

Dessa forma, é interessante que análises envolvendo traduções para a televisão do terror da literatura de Poe considerem a relação entre as linguagens envolvidas, suas peculiaridades e como estas se relacionam na construção dos significados e dos aspectos góticos das obras estudadas. Além disso, tais pesquisas não podem negar as diversas maneiras como uma obra literária é reescrita fora de seu espaço, de modo a assumir um novo lugar em outros contextos e épocas. São análises que levam em consideração o papel dos intérpretes e a produção de sentidos, mais do que critérios prescritivos de julgamento, que tradicionalmente tendem a privilegiar as obras traduzidas, a condenar as traduções e a anular a complementariedade.

O GÓTICO EM “BERENICE”, DE EDGAR ALLAN POE

A designação “gótico” caracteriza muitas formas de arte e se refere a áreas variadas, podendo aludir a um povo, a um vestuário, a uma literatura e a um cinema, pra citar alguns. Na literatura, o termo apresenta distintas concepções e perspectivas de abordagem, sejam elas mais sócio-históricas, psicanalíticas ou simbólicas. Assim, é arriscado reduzir o gótico a uma definição específica ou estereotipar seus aspectos e temas, sob pena de se escamotear elementos que podem ter um papel relevante dentro da ficção gótica, como o sobrenatural ou o grotesco. Em termos gerais, obras literárias góticas apresentam, entre outros aspectos, ambientes sombrios, fenômenos (normalmente anormais ou sobrenaturais) que corporificam o horror ou terror e efeitos desses fenômenos nos personagens, como explica Vasconcelos (2002). O gótico, desse modo, pode ser utilizado de forma ampla para se referir a obras de horror ou terror cujas narrativas se voltem para a relação entre fantasia e realidade palpável, e que envolvam o medo, em geral diante da morte ou da decadência.

Assim, tratando de ameaças, muitas vezes, “associadas a forças sobrenaturais e naturais, a excessos e delírios imaginativos, ao mal religioso e humano, a transgressão social, a desintegração mental e a corrupção espiritual” (BOTTING, 1996, p. 1-2), o gótico abrange um vasto escopo que inclui, entre outros, o sobrenatural, o terror psicológico, o horror, o gótico feminino e o gótico *queer*. No caso de Edgar Allan Poe, o autor se destaca principalmente pelos contos de terror, em que ele retrata com frequência protagonistas transtornados e decadentes e espaços sombrios que mantêm uma

relação próxima com os próprios personagens, influenciando-os muitas vezes. Poe “encontrou na tradição gótica os próprios tipos de cenários e personagens que, transformados em sua imaginação, contribuiriam com um simbolismo maravilhoso para narrativas psicologicamente plausíveis de alcance múltiplo” (FISHER, 2004, p. 84). Assim, mais do que corpos ensanguentados ou monstros à espreita, Poe nos apresenta “psiques em desintegração” (2004, p. 89). Em seus contos, o escritor “buscou incansavelmente situações incomuns, excessivamente sombrias ou terríveis, e as tornou o ponto de partida para excursões na psicologia anormal” (BIRKHEAD, 1921, p. 213-214). Assim, são narrativas que, voltando-se para o dramático, privilegiam os temas da morte e da loucura.

O conto “Berenice” foi escrito por Edgar Allan Poe e publicado inicialmente na revista *Southern Literary Messenger* em 1835. O conto é protagonizado e narrado por Egeu (Egaeus em inglês). A partir do seu ponto de vista, acompanhamos a relação que o homem tem com sua prima Berenice, que, no decorrer da narrativa, é apresentada como sua futura esposa. Trata-se de uma obra que apresenta aspectos que são recorrentes no gótico literário, entre eles a doença (tanto a física, quanto a psicológica), a decadência, a morbidez e a ambientação sombria. Enquanto Egeu possui uma rotina na qual ele passa o dia confinado na biblioteca de um velho casarão lendo seus livros (o próprio nome Egaeus remete etimologicamente àquele que é nascido em uma biblioteca), sua prima é uma pessoa extrovertida e alegre. Em um trecho do conto, a personagem comenta essa divergência de personalidades entre eles, afirmando: “Eu, debilitado de saúde e afundado na melancolia – ela, ágil, graciosa, transbordando de energia – a ela

as deambulações pela encosta da colina – a mim, os estudos no claustro” (POE, 2012, p. 192).

Durante a narração, é relatado por Egeu que sua prima está com uma desconhecida enfermidade e que seu corpo, com exceção dos seus dentes, está ficando muito debilitado. O narrador explicita que

a doença – uma doença fatal – se abateu como um simum sobre seu corpo, e, diante meus próprios olhos, o espírito da mudança desceu sobre ela, permeando sua mente, seus hábitos e seu caráter, e, da maneira mais sutil e terrível, perturbando até mesmo a identidade de sua pessoa! Ai de mim! o destruidor veio e partiu, e a vítima – onde estava ela? Eu não a conhecia — ou não mais a conhecia como Berenice. (POE, 2012, p. 193)

Ele descreve ainda que, ao afetar Berenice, a doença a transformou de tal modo que ele não a reconhecia mais, e que sua beleza, antes contemplada, tinha sumido. Egeu revela que ele também sofre cotidianamente de uma enfermidade, no seu caso um transtorno psiquiátrico denominado monomania, descrito por ele da seguinte forma:

Esta monomania, se assim posso designá-la, consistia de uma irritabilidade mórbida dessas propriedades da mente que a ciência metafísica denomina *atentivas*. É mais do que provável que eu não esteja me fazendo entender; mas receio, na verdade, não haver modo possível de transmitir ao espírito do leitor meramente geral uma ideia adequada dessa *intensidade de interesse* nervosa com que, no meu caso, as faculdades de meditação (para me abster de termos técnicos) se ocupavam e se abandonavam na contemplação até mesmo dos mais ordinários objetos do mundo. (POE, 2012, p. 193)

A referida compulsão é, assim, uma condição na qual a pessoa fica em um estado de obsessão, podendo passar um longo período contemplando algo específico sem se cansar, retendo sua atenção somente para determinado foco.

A condição inusitada das duas enfermidades, uma que impõe um quadro inexplicável à Berenice, e a outra pelo seu teor paranoico, conferem à obra um caráter sombrio. Transtornos psiquiátricos são parte da tradição gótica ficcional e são tema de discussão de muitos teóricos. Ao abordarem o chamado *Southern Gothic* estadunidense, Punter e Byron, por exemplo, usam a loucura como uma das principais características do subgênero, descrevendo-a como aquela literatura que, entre outras coisas, “é caracterizada por uma ênfase no grotesco, no macabro e, muitas vezes, no violento, investigando a loucura, a decadência e o desespero, e as contínuas pressões do passado sobre o presente” (BYRON; PUNTER, 2004, p. 116).

A goticização dos transtornos mentais e psicopatias é usada por muitos escritores e cineastas ao longo das décadas como estratégia para conferir um tom sombrio e, algumas vezes, permitir ao leitor ou espectador certa empatia ou aceitação do vilão gótico. Todavia, como expõe Madden (2020) em sua tese, o cinema também acaba sendo responsável por uma estigmatização de certos distúrbios, ao ressaltar a relação ambivalente entre as condutas socialmente desviantes, conferindo muitas vezes esse caráter gótico a certas condições psiquiátricas. Um exemplo é o caso do psicopata sexual corporificado no romance *Psycho* (Psicose, 1959), de Robert Bloch, pela figura de Norman Bates, e em sua adaptação fílmica homônima de 1960 dirigida por Alfred Hitchcock.

No caso do conto “Berenice”, trata-se de uma espécie de paranoia de Egeu: ao perceber que a enfermidade de sua prima afetou todo o seu corpo, com exceção de seus dentes, ele fica alucinado pelo sorriso dela.

Então seguiu-se a plena fúria de minha *monomania*, e lutei em vão contra sua estranha e irresistível influência. Dentre os múltiplos objetos o mundo externo eu não tinha pensamentos senão para os dentes. Por ele anelava com desejo maníaco. Todos os demais assuntos e todos os diferentes interesses foram absorvidos unicamente em sua contemplação. (POE, 2012, p. 197)

A aparência mórbida de sua prima devido à doença contrastava com seu sorriso. Quando Berenice vem a falecer, Egeu vai até a biblioteca e adormece. Ao despertar, ele não consegue se lembrar bem do que ocorreu anteriormente e, em seguida, chega até ele a notícia de que o túmulo de sua falecida prima tinha sido violado, e que seu corpo tinha sido desfigurado. A lama e o sangue na roupa do homem, além de uma pequena caixa e de uma pá em seu escritório, são indícios do pior: ao tentar abrir a caixa, Egeu encontra os dentes de Berenice. Ele havia violado o túmulo e arrancado os dentes da mulher.

À loucura, tema que permeia outros contos de Poe, soma-se a morbidez que se relaciona à própria deterioração do corpo de Berenice e que envolve o espaço da narrativa. Ambientado em uma casa antiga, o conto destaca a biblioteca, que teria sido, de acordo com as descrições do protagonista, o local de seu nascimento e da morte de sua mãe. Espaço onde ele passa grande parte do tempo, muitas vezes em estado de devaneio, a biblioteca é descrita pelo

narrador como um “palácio de imaginação” (POE, 2012, p. 192) e, dada a sua conexão com os dramas e traumas do passado e com o tema da morte, indica ou sugere para o leitor uma suposta dificuldade, por parte do protagonista, em diferenciar realidade palpável e fantasia.

O EPISÓDIO “BERÊ” ENQUANTO TRADUÇÃO DA LITERATURA GÓTICA DE POE

A série *Contos do Edgar* foi lançada no ano 2013, tendo um total de cinco episódios, com enredos independentes, e que foram exibidos pelo canal FOX. Produzida por Fernando Meireles e dirigida por Pedro Morelli, a série adapta cinco contos de Edgar Allan Poe para a São Paulo do século XXI. Cada episódio é narrado por Edgar (interpretado por Marcus de Andrade), funcionário da dedetizadora *Nunca Mais*, que pertence ao seu amigo Fortunato. Sofrendo as marcas do desaparecimento de sua esposa Lenora, Edgar relata os acontecimentos trágicos e sombrios ocorridos nas casas ou estabelecimentos em que realizou serviços pela empresa. Adaptação declarada do conto “Berenice”, o episódio “Berê” sugere, já em seu título, uma preferência pela adoção de aspectos culturais locais na tradução, ressaltando, nesse caso, o costume brasileiro de se conferir apelidos encurtando-se o primeiro nome.

No enredo do referido episódio, a personagem Berê (Gabi Amarantos) começa a ter problemas em sua carreira como cantora por causa da feiura dos dentes, motivo pelo qual seu primo Cícero a leva a um dentista para que ela não mais seja julgada pela aparência e, assim sua voz e performance sejam notadas pelo público do barzinho onde se apresenta. Devido a complicações no

procedimento da troca de dentes, por fim, Berê adoece, começa a ficar debilitada e é sepultada. Assim como o Egeu do conto de Poe, Cícero também possui um comportamento monomaniaco. Na cena inicial do episódio “Berê”, uma espécie de prólogo, observa-se o homem encarando um pequeno objeto, que em seguida identificamos como um dente. O *zoom in* que culmina com um plano aproximado do rosto do protagonista integra a cena, que destaca as suas expressões faciais e o efeito de obsessão da monomania.

Na cena em questão, a impressão de movimento proporcionada pelo uso do *zoom in*, normalmente usado para destacar elementos específicos (DICK, 1990, p. 51), cria uma atmosfera mais tensa, dado que a aproximação do rosto de Cícero é um recurso que traduz de forma análoga aquilo que ele representa, o temor e a obsessão que dominam a personagem. Ao emoldurar o seu rosto em plano aproximado, o *close-up* destaca a tensão da personagem, visto que “é no primeiro plano do rosto humano que se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático do filme” (2003, p. 39), como lembra Martin. O primeiro plano “constitui a primeira, e no fundo a mais válida tentativa de cinema interior” (2003, p. 39). O prólogo apresenta, assim, o que vai ser uma constante no episódio, a ênfase nos efeitos da monomania em Cícero por meio de recursos fílmicos específicos.

Observemos a cena em que ele vai ao consultório de um dentista com sua prima e fita atentamente uma pequena prótese dentária. Novamente há o uso do plano aproximado para enfatizar os dentes que Cícero segura e que são desejo da cantora, aliado à uma música que cresce em volume para indicar uma espécie de transe do protagonista, que desperta quando o dentista pega

a dentadura de suas mãos. A impressão, para o espectador, do caráter paranoico do protagonista, cujo olhar fixo é expresso por meio de câmera subjetiva que filma os dentes em *close-up*, ganha ainda mais destaque devido à alteração da profundidade de campo, recurso em que se busca “escalonar as personagens (e os objetos) em vários planos e [...] os obrigar a representar o mais possível segundo dominante espacial longitudinal” (MARTIN, 2003, p. 207). Assim, na cena em análise, o cenário, desfocado, deixa de estar em evidência, e o objeto de paranoia e de fascínio de Cícero ganha destaque. Trata-se de uma composição que aponta para uma concepção de cinema mais psicológico e que, no caso do uso da câmera subjetiva, com frequência retrata efeitos das manifestações de terror nas personagens. O terror “se faz acompanhar de um sentimento de obscura incerteza em relação ao mal que tanto teme [...]” (RADCLIFFE, 1826, p. 6).

Sendo primos, os noivos do conto são traduzidos para a televisão apenas como parentes, e Cícero como um indivíduo que alimenta uma paixão não correspondida pela prima. Viciado em álcool, o protagonista é atormentado tanto pelo fascínio que tem por Berê quanto pela paranoia em torno dos seus dentes. Assim, as impressões, para o espectador, do terror que o atormenta ocorrem muitas vezes por meio do ponto de vista de um bêbado e de um indivíduo que se encontra emocionalmente instável. Desse modo, em alguns momentos a adaptação sugere que as realidades expostas pelo homem são fruto de suas imaginações e/ou devaneios, característica comum à ficção de terror, centrada “na mente, na imaginação” (WILLIAMS, 1995, p. 74). Tais expressões de descrença no homem são, portanto, relevantes para que a ruptura

entre o mundo palpável (e experimentado pelas personagens e espectadores) e o terror aconteça.

Grande parte dos devaneios de Cícero se passa no barzinho onde Berê se apresenta e do qual ele é cliente, um típico espaço urbano brasileiro utilizado para traduzir a biblioteca do conto de Poe e, assim, aproximar a história do público nacional. Assim como um castelo, que “representa a dessubjetivação”, visto que “dentro de suas paredes, alguém pode ser ‘submetido’ a uma força que é totalmente resistente à tentativa do indivíduo de impor a sua própria ordem” (BYRON; PUNTER, 2004, p. 262), o casarão do conto “Berenice” e, em especial a biblioteca em que Egeu se encontra, representam essa tentativa frustrada de fuga da condição mental conturbada e do caráter sombrio que a acompanha. No episódio “Berê”, por outro lado, o espaço é traduzido por cenários ligados a certos ambientes populares e/ou suburbanos da cidade de São Paulo, como o centro (onde supostamente fica o consultório dentário “pouco confiável” frequentado por Berê), ruelas pouco iluminadas, becos sujos e o bar, de forma que haja uma sensação de morbidez e um aspecto sombrio e lúgubre, e uma indicação forte da condição decadente/alcóolatra do homem.

Em determinada cena no bar, Cícero, sob o efeito de álcool, come amendoins enquanto assiste a uma apresentação de Berê. Enquadrada em *close-up*, a expressão do seu rosto denota uma condição atemorizada diante do que vê: os amendoins se confundem com dentes. O plano aproximado permite uma maior ênfase na condição da personagem. A câmera alterna campo e contra campo, direcionando, intercaladamente, o olhar do espectador para os amendoins e para o rosto do

homem e, assim, cria uma conexão visual entre o motivo de sua monomania e os efeitos dela sobre ele. A sensação de tensão é reforçada ainda pelo fundo musical, que traz semitons tocados de maneira melódica e harmônica por instrumentos de diversas variedades de timbre (sopro e corda em especial), com destaque para o som do pandeiro, cujo ritmo ganha velocidade à medida que a tensão aumenta.

Berê não resiste a infecções após a troca dos dentes, fica muito debilitada e é sepultada. O momento em que Cícero recebe a notícia de que sua prima estava viva, que havia sido enterrada viva, possivelmente em decorrência de catalepsia, e que havia tido o seu túmulo violado, é gatilho para *flashbacks* que, ao representarem a sua memória, explicam o ocorrido. A trilha sonora adotada na cena é semelhante à utilizada nas sequências de tensão ao longo do episódio, com semitons melódicos e harmônicos. A velocidade do ritmo do pandeiro que compõe a música cresce à medida que acompanha o *flashback*, e só diminui quando enfim o macabro é revelado: ele havia arrancado os dentes da mulher no túmulo, e só agora parecia lembrar do ocorrido. Assim, o ritmo crescente da música traduz, de forma análoga, a ansiedade e agonia do protagonista, e ajuda na construção de uma atmosfera de tensão, ao mesmo tempo em que promove uma perspectiva inquietante para o espectador.

A série *Contos do Edgar*, de Fernando Meirelles e Pedro Morelli, ambienta as histórias adaptadas de Edgar Allan Poe em um novo espaço e época. A série apresenta várias referências às narrativas do escritor estadunidense, entre elas a própria dedetizadora *Nunca Mais*; e as personagens Edgar, sua esposa

Lenora e Fortunato, alusões ao próprio Poe, à figura feminina dos poemas *O corvo* (1845) e *Lenore* (1843), e ao protagonista de “O barril de Amontillado” (1846), respectivamente. Assim, busca trazer o universo criado por Poe para o público brasileiro. Os contos do escritor são suplementados com suas traduções para cenários suburbanos da São Paulo do século XXI, de forma que o chamado público de chegada se familiarize com elementos nacionais.

Como se observa, o conto “Berenice”, de Edgar Allan Poe, com seus aspectos góticos, em especial a ambientação mórbida e a decadência, foi traduzido para a série em um episódio que se volta principalmente para representações dos efeitos das formas de manifestação de terror no protagonista Cícero. Ao abordar os efeitos psicológicos devastadores que sua condição psicótica lhe impõe, o episódio “Berê” vai ao encontro da percepção de terror enquanto uma ficção que “leva a uma expansão imaginativa do senso de si mesmo” (BOTTING, 1996, p. 6).

Ao priorizar recursos fílmicos que se voltam para a caracterização dos efeitos sobre Cícero, como o plano aproximado, o campo e contra campo e o *zoom in*; e a predominância, nas cenas que representam a monomania da personagem, de música marcada por semitons e pelo ritmo que cresce em velocidade, o episódio explora uma atmosfera sombria e decadente que se volta para a caracterização dramática de Cícero, tradução de Egeu do conto de Poe. Expande os significados da obra literária, ao passo que, fazendo uso de recursos comuns ao cinema e às produções televisivas, recria personagens e espaços e, assim, permite associações com os sentidos já existentes, deixando-se moldar pelo que virá.

Recursos como o plano aproximado, o campo e contracampo, o *zoom in* e a tensão musical, são de ampla utilização no cinema e na televisão como forma de promover uma identificação do expectador com determinadas personagens. No caso do episódio “Berê” da série em análise, a aproximação que promovem do protagonista Cícero passa principalmente pela ênfase na caracterização do aspecto doentio e paranoico do homem. Ao conferir à sua condição mental conturbada um caráter gótico, com representações que indicam a falta de distinção clara entre realidade palpável e os devaneios da personagem, a adaptação permite ao expectador compreender parte das ações desempenhadas por Cícero como condizentes com a sua condição. Tratam-se de recursos que permitem ao filme destacar a influência da ambientação gótica, com seus traços brasileiros, na caracterização da atmosfera da obra, mas principalmente a força da sua condição psicológica conturbada do protagonista.

Enquanto, em sua etimologia, o nome da personagem do conto de Poe (Egeu - Egeus) remete literalmente àquele nascido em uma biblioteca, o que pode denotar o seu caráter intelectual, o Cícero do episódio passa grande parte da história em um bar, o que reforça a sua condição conturbada e alude aos devaneios por ele vivenciados. Como consequência, têm-se cenas e sequências que privilegiam, sobretudo formas de representação dos efeitos do alcoolismo e dos modos de manifestação de terror em Cícero. Embora a série tenha adotado formas de aproximar a história do conto de Poe do público nacional e incorporado ao enredo novos elementos para a construção de sua trama, o foco da adaptação também é na representação dos efeitos da monomania da

personagem e na criação de uma atmosfera doentia. Assim como no conto, o desejo pelos dentes de Berenice não é racional, trata-se de uma construção inconsciente e de motivação psicótica. Edgar Allan Poe se exime de detalhar ou descrever a ação do homem ao atacar o corpo da mulher para arrancar seus dentes. A violência da narrativa está na revelação de que o narrador supostamente cometeu o ato macabro e na atmosfera envolvendo a sua mente doentia. No episódio “Berê”, tal ênfase é ainda reforçada pelo uso da trilha sonora que, como explicado anteriormente, apresenta propriedades técnicas que contribuem para a criação de uma atmosfera que privilegia uma ênfase no terror psicológico, na obsessão e da decadência de Cícero.

O episódio “Berê” é, assim, uma representação do conto “Berenice” que se soma a outras traduções da obra enquanto suplemento, textos distintos pela transformação e pelo movimento. A tradução para a televisão da obra de Poe constitui, assim, a “criação de um universo que se acrescenta ao universo” (DERRIDA, 1995, p. 19). O que há anteriormente à série televisiva, porém, não são sentidos estáveis e fechados em si, facilmente observáveis e passíveis de categorização ou delimitação, mas sentidos que mudam a cada tradução e cuja essência não é palpável, tampouco passível de manutenção. Resta aos espectadores da série *Contos do Edgar* (e aos analistas), criar mecanismos de afastamento das instâncias em que se instaura a utopia da essencialização do significado, de forma que não se vejam determinadas formas de representação como mais legítimas do que outras e, desse modo, não se condenem os novos textos à transparência e os tradutores à invisibilidade.

REFERÊNCIAS

- BIRKHEAD, Edith. *The Tale of Terror: a study of the Gothic Romance*. London: Constable and Company, 1921.
- BYRON, G.; PUNTER, D. *The Gothic*. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.
- DERRIDA, J. *A escritura e a diferença*. 2. ed. Tradução de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- DERRIDA, J. *Gramatologia*. Tradução de Miriam e Renato Janini Ribeiro. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DICK, B. F. *Anatomy of film*. 2. ed. New York: St. Martin's Press, 1990.
- DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Tradução intersemiótica: do texto para a tela. *Cadernos de Tradução*. v. 21, n. 3. Santa Catarina, 1998.
- FISHER, Benjamin F. Poe and the Gothic Tradition. In: HAYES, Kevin J. (Ed.). *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 72-91, 2004.
- HUTCHEON, Linda. 2. ed. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2013.
- LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- MADDEN, Victoria M. *Horror of personality: exploring the gothicization of mental illness in American fiction of the long 1950s*. Tese (Doutorado) – The University of Edinburgh. Edimburgo, UK, 2020.
- MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- POE, Edgar Allan. Berenice. In: POE, Edgar Allan. *Contos de Imaginação e mistério*. São Paulo: Tordesilhas, p. 191-201, 2012.
- RADCLIFFE, Ann. On the Supernatural in Poetry. *The New Monthly Magazine and Literary Journal*. London: Henry Colburn, p. 145-151, 1826.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- SCOFIELD, M. *The Cambridge introduction to the American short story*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

WILLIAMS, A. *Art of darkness: a poetics of gothic*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

11

ELEMENTOS DO GÓTICO FICCIONAL
EM *DESALMA*

Wellington Oliveira de Souza

Recebido em 18 fev 2021. Wellington Oliveira de Souza
Aprovado em 22 mar 2021. Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em
Estudos Literários – PPGEL, da Universidade do Estado
de Mato Grosso – UNEMAT.
Bolsista CAPES.
wellington.os17@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2609-612X>

Resumo: Este estudo objetiva analisar a série *Desalma* à luz do Gótico ficcional, partindo de alguns elementos, tais como o *locus horribilis* e o passado que volta para assombrar o presente, ambos revestidos pela atmosfera negativa. *Desalma* chama atenção pela grande produção e a forte presença do terror e suspense, responsáveis pela experiência do medo no espectador, que vivencia e experimenta acontecimentos originários de espaços inóspitos e imbricados ao sobrenatural.

Palavras-chave: *Desalma*. Gótico ficcional. *locus horribilis*. Terror. Horror.

Abstract: This study aims to analyze the series *Desalma* under the light of gothic, considering some key elements existing in the gothic machinery, such as *locus horribilis* and the past that returns to haunts the present, both covered by the negative

atmosphere that characterizes the gothic. *Desalma* calls the attention by its great production and the presence of the terror and suspense, responsible for the experience of fear in the viewer, who experiences the events originating from inhospitable spaces imbricated to the supernatural.

Keywords: *Desalma*. Gothic. *loci horribiles*. Terror. Fear.

INTRODUÇÃO

Ao olharmos para a historiografia literária e tentarmos identificar as origens do modo/gênero Gótico, corremos o risco de limitá-lo apenas a um tempo e espaço históricos. No entanto, não podemos negar que a ideia de origem lança-nos para a Inglaterra, mais especificamente a partir de meados do século XVIII, quando os ‘Graveyard poets’ (Poetas de cemitério) produziam seus textos tendo como elementos centrais ruínas, cemitérios, morte, escuridão etc. Sem dúvida, iniciaram um percurso que, logo em seguida, ganhou maiores contornos através do romance seminal *The castle of Otranto* (O castelo de Otranto) (1764-1765), de Horace Walpole, que intensificou ainda mais as questões iniciadas pelos poetas.

Desde então, escritores vindouros embarcaram nessa esteira de produção, podemos citar alguns: Ann Radcliffe, Matthew Gregory Lewis, Edgar Allan Poe, Mary Shelley, entre vários outros, que investiram e fortaleceram o caminho trilhado pelos poetas e por Horace Walpole, criando, portanto, uma tradição do gótico, que logo foi buscada pelo teatro e pelo cinema, também pelo rádio e televisão (a partir do início da década de 1950), fundamentais para as adaptações literárias e para o surgimento de novos formatos, como a série televisiva ou seriados, em que

contemplamos mecanismos e estratégias difundidas pelos artistas da tradição gótica.

De acordo com Helen Wheatley, “[...] the latter part of the twentieth century (and, arguably, the beginning of the twenty-first) has seen a general diffusion of the Gothic genre across a wide range of cultural sites, a relative explosion of Gothic images and narratives which has prompted a renewed critical interest in the genre”¹ (2002, p. 33). É pensando no percurso do gótico ficcional e nas relações intersemióticas, cada vez mais presentes no século XXI, entre literatura, teatro, cinema e televisão, que chegamos na série *Desalma*, um drama sobrenatural que aposta no terror. Essa série foi lançada em 22 de outubro de 2020, pela plataforma de *streaming* Globoplay², pertencente à emissora brasileira de televisão Rede Globo.

Com base nessas observações, este estudo objetiva analisar a série *Desalma* à luz do Gótico ficcional, partindo de alguns elementos, tais como o *locus horribilis* e o passado que volta para

1 A última parte do século XX (e, possivelmente, o início do XXI) viu uma difusão geral do gênero Gótico em uma ampla gama de espaços culturais, uma explosão relativa de imagens e narrativas góticas que gerou uma renovação de interesse crítico no gênero (WHEATLEY, 2002, p. 33, todas as traduções do presente estudo foram feitas por mim).

2 De acordo com o site imprensa, “o Globoplay é a maior plataforma brasileira de streaming, com oferta de conteúdo gratuito e exclusivo para assinantes. Com mais de 840 títulos publicados em 2019 e cerca de 115 milhões de horas de consumo por mês, o serviço reúne conteúdos originais Globo e do mercado audiovisual independente, filmes e séries internacionais renomadas, dentre elas produções exclusivas, que só serão exibidas online. A plataforma conta ainda com uma oferta completa com os canais lineares da Globo através do Globoplay + canais ao vivo, que agrega em um só lugar, além da TV Globo, o Multishow, Globonews, Sportv 1, Sportv 2, Sportv 3, GNT, Viva, Globob, Gloobinho, Off, Bis, Mais Na Tela, Megapix, Universal TV, Studio Universal, SYFY, Canal Brasil e Futura. Tudo junto, na mais completa e variada oferta de conteúdo para que o público acesse a qualquer momento e de onde estiver o que está no ar, o que já foi ao ar e o que ainda será exibido”. Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/desalma/textos/a-construcao-da-ivana-kupala-em-desalma/>. Acesso em: 05 jan. 2021.

assombrar o presente, ambos revestidos pela atmosfera negativa. *Desalma* chama atenção pela grande produção e a forte presença do terror e suspense, responsáveis pela experiência do medo no espectador, que vivencia e experimenta acontecimentos originários de espaços inóspitos e imbricados ao sobrenatural.

GÓTICO FICCIONAL

Sem dúvida, *The castle of Otranto* (*O castelo de Otranto*) (1764-1765), de Horace Walpole, é obra seminal para pensarmos o gótico no plano literário. Todavia, não podemos esquecer da produção existente pouco antes de Walpole, observada por Fred Botting (2014, p. 30) e Noël Carroll (1999, p. 16) como ‘Graveyard poetry’ (Poesia de cemitério), muito popular na Inglaterra na primeira metade do século XVIII e que contribuiu diretamente para o *Gothic revival* (Revivalismo gótico), movimento marcado por um forte sentimento afetivo pelo estilo medieval.

Conforme Botting (2014), embora muitas construções arquitetônicas na Inglaterra do século das luzes se filiassem às características da arquitetura medieval, foram as obras literárias que pavimentaram de maneira concreta o sentimento afetivo pelo passado. Para o autor, “Antiquarianism, the vogue for the Graveyard school of poetry and intense interest in the sublime were significant features of the cultural environment that nurtured the gothic revival”³ (BOTTING, 2014, p. 30). O revivalismo gótico se tornou uma sombra capaz de assustar os valores neoclássicos que orientavam o período.

3 O antiquarianismo, a moda da escola de poesia de cemitério e o intenso interesse pelo sublime foram características significativas do ambiente cultural que alimentou o renascimento gótico (BOTTING, 2014, p. 30).

A poética principal que regia a poesia de cemitério constituía-se através dos seguintes elementos: sepulturas, cemitérios, noite, ruínas, morte e fantasmas. Alguns nomes e poemas se destacam nesse momento, como Nathaniel Cotton, com *Night-piece on death* (1722); Joseph Warton, com *The enthusiast* (1740); Robert Blair, com *The Grave* (1743); William Cole, com *Ode to fear* (1746); Edward Young, autor de *Night Thoughts* (1749-51), entre vários outros, fundamentais para pavimentar o gosto pelas questões inerentes à escuridão, morte, sobrenatural etc.

Diante de todo esse movimento, podemos dizer que *The castle of Otranto* dá continuidade e projeta com mais intensidade as questões iniciadas pelos poetas de cemitério. Na busca por uma forma híbrida, Horace Walpole revela no prefácio da segunda publicação do romance: “It was an attempt to blend the two kinds of romance, the ancient and the modern”⁴ (WALPOLE, 2016, p. 8). A obra é responsável pela consolidação de um gênero ou modo ficcional, o Gótico, que se configura no campo da imaginação, quebrando as barreiras impostas pelo realismo e proporcionando uma experiência estética que faz evanescer a nossa segurança epistemológica. Walpole produziu seu *novel* tomando como matéria as características dos *romances* medievais, considerando o universo maravilhoso, as superstições e a fantasia. Mistura que confrontou as estruturas daquela sociedade ainda pautada nos preceitos clássicos e que exigia dos artistas uma preocupação com o decoro e com a *verossimilhança*, caros ao gênero romance, em ascensão naquele período.

A ‘gothic story’ proposta por Walpole e como continuidade do que era feito pelos poetas de cemitério serviu não apenas para

4 Foi uma tentativa de mesclar duas formas de romance, o antigo e o moderno.

fomentar outros gêneros (o horror e o fantástico, por exemplo), outras possibilidades e modos de leitura, mas também para revelar os medos e assombros da nascente sociedade burguesa, ou seja, “[...] o romance gótico apenas exhibe, portanto, as tensões e contradições inerentes à representação que a sociedade setecentista produziu de si mesma” (VASCONCELOS, 2002, p. 129). A estética pavimentada a partir do autor e pelos poetas tem muito do imaginário existente sobre a Idade Média, criado pelo Renascimento que a enxergava como um longo período de atraso e superstições; o gótico, nesse momento e na própria Inglaterra do século XVIII, significava “[...] tudo o que fosse antiquado, bárbaro, feudal e irracional, caótico, não-civilizado. O oposto de ‘clássico’, em resumo” (VASCONCELOS, 2002, p. 120).

Longe de querer uma definição para o gótico, podemos entendê-lo, grosso modo, como um ‘gênero’ transgressor que trinca a ordenação natural do mundo real, construindo um universo que, aparentemente, se distancia do mundo empírico, mas que, na verdade, diz muito sobre ele, tudo isso através dos confrontos entre as contradições que muito dizem sobre as deformidades da própria realidade, o que explica ser um fenômeno ambivalente (BOTTING, 2014; PUNTER; BYRON, 2014). Acerca disso, Hogle pontua: “Gothic fictions generally play with and oscilate between the earthly laws of convencional reality and the possibilities of the supernatural”⁵ (HOGLE, 2002, p. 2). É importante sublinhar que a mais antiga forma de narrativa é fantástica, discussão que foge do escopo do presente estudo, contudo, podemos lembrar que as

5 Ficções Góticas jogam, geralmente, com a oscilação entre as leis terrenas da realidade convencional e as possibilidades do sobrenatural. (Tradução nossa).

teorizações sobre o fantástico (tomado como gênero) o entendem como nascido entre os séculos XVIII e XIX. Nomes como H. Mathey (1915), Tzvetan Todorov (1970), Joseph Restinger (1973), Irène Bessière (1974) etc., destacam-se nas teorizações a respeito do gênero. É juntamente com Júlio França que vamos entender a literatura gótica não como grupo de narrativas datado e limitado a um local e a uma época, mas sim “[...] como a confluência entre uma visão de mundo desencantada e uma linguagem artística bastante convencionalista e estetizada, que possui uma série de recorrências estilístico-textuais” (FRANÇA, 2017a, p. 186).

Isso dialoga com o dizer de Fred Botting, de que a estética negativa é o que caracteriza o gótico, colocando em xeque as fronteiras do conhecimento a medida em que invoca, através dos excessos da imaginação, o fenômeno sobrenatural. De acordo com o autor, “[...] gothic flights of imagination suggest supernatural possibility, mystery, magic, wonder and monstrosity”⁶ (BOTTING, 2014, p. 2), surgindo exatamente desse campo da desrazão para perturbar a realidade calma, o que reflete, como veremos, a própria estética fria criada pelas cores da série em estudo, mostrando que:

[...] the use of obscurity, the interplay of light and shadow, and the partial visibility of objects, in semi-darkness, through veils, or behind screens, has a similar effect on the imagination: denying a clearly visible and safe picture of the world, disorientation elicits anxiety or extends a stimulating or scary sense of mystery and the unknown.⁷ (BOTTING, 2014, p. 6)

6 Voos góticos da imaginação sugerem possibilidades sobrenaturais, mistério, magia, o maravilhoso e monstruosidade.

7 O uso da obscuridade, a interação de luz e sombra e a visibilidade parcial de objetos, na semiescuridão, através de véus ou atrás de telas, tem um efeito semelhante na imaginação: negar uma imagem claramente visível e segura do mundo, desorientação

Essa estética negativa da qual fala Botting se dá de forma dupla: pela deficiência (ausência, a exclusão ou negação do conhecimento, fatos ou coisas) e pelo excesso (seja das palavras, sentimentos, ideias ou imaginação). Trata-se da ruptura com os códigos das leis do conhecimento, isso constrói a ambivalência, que, de acordo com o autor, é uma inter-relação dinâmica do limite e da transgressão; assim, proibição e desejo sugerem que as normas, os limites e as fronteiras sejam também naturais sem se fixar absolutamente ou se manterem estáveis, apesar dos medos que eles engendram. Isso quer dizer que o gótico nega uma visão clara e segura do mundo, desorientação que gera ansiedade e prolonga o medo diante do misterioso e do desconhecido que são experimentados por personagens e leitores.

Diante disso, é importante lembrar que um traço distintivo do gótico ficcional é o sublime, conceito que Edmund Burke discute em *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo* (1993), texto seminal para os estudos das artes e das estéticas. Para ele, o gosto está atrelado às faculdades da mente, que são influenciadas por um certo juízo a respeito das obras da imaginação e da arte. O autor acredita que as ideias do sublime e do belo não podem ser irredutíveis, ambas estão atreladas, não na concepção neoclássica que acreditava que o sublime estava em um grau maior do que o belo, aspecto que fez o autor refletir sobre os dois conceitos sob a perspectiva antropológica. Nessa empreitada, as categorias surgem como resultado do trabalho da imaginação. Para Burke, “[...] tudo que

provoca angústia ou prolonga uma sensação estimulante ou assustadora de mistério e o desconhecido (BOTTING, 2014, p. 6, tradução nossa).

seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror constitui uma fonte do sublime” (BURKE, 1993, p. 48).

Isso coloca o sublime como efeito condutor do gótico, que revela os excessos da imaginação, que parecem dar conta de uma consciência infinita no homem, que sente um certo temor exatamente por não se sentir capaz de dar conta de toda essa grandiosidade. Desta forma, esse efeito tem a função de construir, esteticamente, presságios que revelam o irreal diegético tendo em vista que se configura nas características que escapam ao comum, tudo isso em espaços cronotrópicos que se revelam ameaçadores. As reações estéticas promovidas pelo sublime envolvem a sensibilidade do receptor para que ele sinta a grandiosidade dos fenômenos extraordinários, gerados pelo ambiente inóspito e misterioso. De acordo com Júlio França:

Os *loci horribiles* da narrativa gótica são um elemento essencial para a produção do medo como efeito estético, já que expressam a sensação de desconforto e estranhamento que as personagens – e, por extensão, o homem moderno – experimentam ante o espaço físico e social em que habitam. (FRANÇA, 2017b, p. 117)

Ao considerar o *locus horribilis*, a presença fantasmagórica do passado e a personagem monstruosa como elementos convencionais para a estrutura narrativa e a visão de mundo gótica, Júlio França, a respeito do segundo elemento, diz:

Sendo um fenômeno moderno, a literatura gótica carrega em si as apreensões geradas pelas

mudanças ocorridas nos modos de percepção do tempo a partir do século XVIII. A aceleração do ritmo de vida e a urgência de se pensar um futuro em constante transformação promoveu a ideia de rompimento da continuidade entre os tempos históricos. Os eventos do passado não mais auxiliam na compreensão do que está por vir: tornam-se estranhos e potencialmente aterrorizantes, retornando, de modo fantasmagórico, para afetar as ações do presente. Em uma de suas formas de enredo mais recorrente, o protagonista gótico é vítima de atos pretéritos, nem sempre por ele perpetrados. (FRANÇA, 2017b, p. 117-118)

É importante lembrar que no primeiro prefácio de *The castle of Otranto*, Horace Walpole construiu a figura de um tradutor fictício de nome William Marshal, que ao tomar partido da obra apresentada, diz: “I could wish he had grounded his plan on a more useful moral than this: that ‘the sins of fathers are visited on their children to the third and fourth generation’”⁸ (WALPOLE, 2016, p. 6). Sim, isso acontece na diegese do romance, mais especificamente com o personagem Manfred, “Prince of Otranto”⁹ (WALPOLE, 2016, p. 12), que perde a soberania quando forças sobrenaturais cumprem a profecia que deveria impedi-lo de se manter no poder, afinal, só ocupa essa posição elevada porque é um usurpador. É importante sublinhar que esse tema da maldição que paira sobre a família é bastante presente na tradição ocidental; a Bíblia, por exemplo, traz, no livro de Números, capítulo catorze, versículo dezoito, o seguinte: “O senhor é longânimo e grande em misericórdia, que

8 Eu gostaria que ele tivesse fundamentado o seu plano em uma moral mais útil do que esta: de que “os pecados dos pais são impostos aos filhos até a terceira ou quarta geração” (WALPOLE, 2016, p. 6, tradução nossa).

9 Príncipe de Otranto.

perdoa a iniquidade e a transgressão, ainda que não inocenta o culpado, e visita a iniquidade dos pais nos filhos até à terceira e quarta gerações” (BÍBLIA, 2008, p. 159). Essa mesma característica é vista no capítulo trinta e quatro de Êxodo, versículo sete, que diz: “[...] que guarda a misericórdia em mil gerações, que perdoa a iniquidade, a transgressão e o pecado, ainda que não inocenta o culpado, e visita a iniquidade dos pais nos filhos e nos filhos dos filhos, até à terceira e quarta geração!” (BÍBLIA, 2008, p. 159).

Damos atenção a esse ponto, porque notamos que a relação entre passado e presente tornou-se um elemento basilar da maquinaria gótica, sobretudo nas primeiras produções do século XVIII. Por se mostrar longínquo e desconhecido, essa relação temporal ajuda na construção da ambivalência da produção artística, pois coloca os interlocutores em campos desconhecidos para insinuar o não dito, o invisível, aquilo que inquieta, de maneira a revelar personagens e figuras monstruosas ao longo dos acontecimentos. Isso mostra que, “[...] na narrativa gótica, vilões e anti-heróis são costumeiramente caracterizados como monstruosidades. As causas atribuídas à existência do monstro são variáveis – psicopatologias, diferenças culturais, determinantes sociais, a *hybris* do homem de ciência, entre outras” (FRANÇA, 2017b, p. 118, grifo do autor). Portanto, pensar o gótico ficcional é entender que se trata de um modo que rompe com as leis da probabilidade e com as fronteiras do conhecimento para invocar o obscuro e tudo o que nele existe.

Acerca dessa experiência proporcionada pelo gótico ficcional e de sua presença na série *Desalma*, podemos afirmar que se trata daquilo que Noël Carroll identifica como ‘horror artístico’,

“‘horror’ que serve de nome a um gênero que atravessa várias formas artísticas e vários tipos de mídia, cuja existência já é reconhecida na linguagem ordinária” (1999, p. 27). Essa concepção ajuda-nos a compreender o sentimento do espectador diante dos acontecimentos que ultrapassam o mundo real, bem como as propriedades desse gênero artístico que produz efeitos sobre o público. Carroll, ao defender sua tese de que o elemento ameaçador é a parte central do gênero narrativo horror, pontua:

Em relação ao horror artístico, algumas das sensações - ou agitações fisicamente sentidas, ou respostas automáticas, ou sentimentos - são contrações musculares, tensão, encolhimento, tremores, recuo, entorpecimento, enregelamento, paradas momentâneas, calafrios (portanto, “frios na espinha”), paralisias, estremecimentos, náusea, um reflexo de apreensão ou um estado de alerta fisicamente Incrementado (uma resposta ao perigo), talvez gritos involuntários etc. (CARROLL, 1999, p. 41)

Carroll pressupõe que o ‘horror artístico’ seja uma emoção, ou seja, a emoção que as narrativas e imagens de horror intentam no público, uma emoção cujos contornos se refletem nas respostas emocionais dos personagens humanos positivos aos monstros das histórias de horror, um estado emocional ocorrente, como pontua o autor, que entende que esse estado tem dimensões físicas e cognitivas. “Estar num estado emocional envolve a experiência de transição ou migração – uma mudança de estado, um mover-se para fora de um estado físico normal para outro estado agitado, marcado por mudanças interiores” (CARROLL, 1999, p. 41). Assim, é preciso que o estado emocional esteja sempre correlacionado

com alguma perturbação física, experimentada pelo espectador de *Desalma* através do envolvimento que ele passa a ter com a trama, afinal,

nossas respostas emocionais às ficções, portanto, parecem implicar que acreditemos que os personagens de ficção existem, ao mesmo tempo em que também se pressupõe que os consumidores normais e informados de ficção não acreditam que os personagens de ficção existam. Sem dúvida, um modo de tentar explicar isso de uma maneira que dissipe a contradição é rejeitar a premissa de que os consumidores de ficção não acreditem na existência dos personagens de ficção. Isso poderia ser chamado de a teoria da ficção como ilusão. (CARROLL, 1999, p. 97)

Diante dessas questões, identificamos que *Desalma* busca agitar fisicamente seus espectadores, pois o que identifica e individualiza os estados emocionais são os seus elementos cognitivos, as emoções envolvem não apenas perturbações físicas, mas crenças e pensamentos. Assim, “os estados cognitivos diferenciam uma emoção de outra, embora para que um estado seja um estado emocional deva haver também algum tipo de agitação física que tenha sido gerada pelo estado cognitivo dominante (abarcando crenças ou pensamentos)” (CARROLL, 1999, p. 43). O autor pontua ainda que o estado emocional ocorrente constitui-se através de algum estado fisicamente anormal de agitação sentida, que é causado pela interpretação e pela avaliação cognitiva do sujeito acerca de sua situação, como veremos ao longo das discussões levantadas sobre a produção audiovisual em estudo.

NAS SENDAS DA TRAMA: *DESALMA* E O *LOCUS HORRIBILIS*

No momento, *Desalma* tem apenas uma temporada de dez episódios que duram aproximadamente 45 minutos cada. Os episódios são nominados e dispostos da seguinte maneira: “Roman”, “Fôlego”, “Submersos”, “Inocentes”, “Tradições”, “Revelações”, “Halyna”, “Ivana Kupala”, “O retorno”, “Desalma”. Foi criada e roteirizada por Ana Paula Maia e dirigida por Carlos Manga Jr., Pablo Muller e João Paulo Jabur. Para a composição das personagens, conta com atores e atrizes novatos e experientes, nomes como Cássia Kis (bruxa Haia), Cláudia Abreu (Ignês Burko) e Maria Ribeiro (Giovana) movimentam os acontecimentos centrais da tessitura audiovisual, como podemos visualizar no cartaz oficial, figura 1, de divulgação da série:

Figura 1: Cartaz de divulgação da série



Fonte: Globoplay.

A imagem acima comunica o místico em *Desalma*, produzida com uma fotografia densa. As cores frias se juntam com um tom escuro catalisando mistério, o indizível, a tristeza e o medo, de forma a construir uma atmosfera negativa (própria do gótico ficcional) que abriga o sobrenatural. Essa atmosfera paira sobre a cidade ficcional de Brígida e seus moradores, reverberando, por fim, no espectador, que se envolverá através de um estado emocional em sua dimensão física e cognitiva, como salienta Carroll (1999, p. 41). Ainda sobre o cartaz, é relevante sublinhar a presença da floresta, elemento fundamental na trama e que gera medo e contribui para a experiência aterrorizante. Não é à toa o lugar central ocupado pela bruxa Haia, que vive afastada do espaço citadino e que, através da magia, sempre está ligada ao sobrenatural.

A trama apresenta a trajetória dos moradores de Brígida diante dos fenômenos sobrenaturais que pairam sobre eles. Esse evento extraordinário que ronda as personagens no ano de 2018 tem relação com o assassinato da jovem Halyna (filha da bruxa Haia) durante a festa de Ivana Kupala em 1988. A morte da jovem fica associada à festividade, que é excluída do calendário festivo de Brígida. No entanto, trinta anos depois (2018), o povoado se prepara para recuperar e celebrar a festa, contudo, os preparativos indicam interferência na ordenação natural, os mistérios do passado assombram a cidade e seus moradores, que passam a ser assombrados por fenômenos sobrenaturais que conectam presente e passado.

Em *Desalma*, Brígida e suas florestas chamam atenção por serem lugares que causam insegurança, da mesma forma como nos textos góticos, que possuem espaços opressores que geram medo e

inquietação nas personagens. Entendemos que esse elemento se mostra como força motriz capaz de emanar a cosmovisão gótica, cuja atmosfera negativa marca e reconhece o terror exatamente pelo efeito buscado: o medo. Tudo isso alinhado a uma sonoplastia que intensifica o clima de suspense, que, grosso modo, é um “[...] estado emocional que acompanha uma tal cena até o momento em que um dos resultados alternativos em competição é realizado” (CARROLL, 1999, p. 196).

Os espaços ameaçam as personagens porque se mostram como lugares onde o desconhecido habita e se manifesta. Em *Desalma*, temos uma força sobrenatural que se comporta como personagem monstruosa ao perseguir os moradores da cidade, cujos sentimentos guiam as reações dos espectadores, que experimentam esse ‘horror artístico’, conforme identificado por Noël Carroll. Entendemos que as florestas de Brígida são marcadas como lugares sombrios não convencionais que escondem o desconhecido, são lugares do perigo, bem como da relação com o passado, estratégia narrativa que amplia o medo do que não pode ser visto. O elemento espaço fomenta o medo à medida que se revela sombrio e carregado por questões inquietantes, fazendo as personagens se movimentarem de acordo com o que nele surge. O elo com o desconhecido intensifica-se através da forma imbricada da trama, que é construída sob um jogo temporal que mescla acontecimentos de 2018 e 1988, estratégia narrativa que reforça a indissociabilidade entre presente e passado, vida e morte, realidade e fantasia. Portanto, identificamos os espaços diegéticos de *Desalma* como lugares do medo e da opressão. Brígida e as florestas à sua volta são espaços enunciativos que

abrigam e comunicam o sobrenatural, uma cidade tradicional antiga repleta de lendas e segredos, suas florestas são obscuras e místicas, características que intensificam a atmosfera negativa existente no lugar. A seguir trazemos duas imagens (figura 2 e 3) para mostrar esse funcionamento:

Figura 2: Abertura de Desalma



Fonte: Globoplay.

Figura 3: Entrada da cidade de Brígida



Fonte: Globoplay.

A imagem referente à abertura, figura 2, dialoga com o cartaz de divulgação, figura 1, apresentado inicialmente. Nela contemplamos a presença de neblina ou fumaça, que estão em movimento na floresta, uma clara menção aos espíritos que habitam o lugar. Ao longo da abertura, as letras que formam a palavra ‘desalma’ se desfazem de forma evanescente, reafirmando a fluidez e a característica movediça e mística das matas que assombram o vilarejo, onde tudo é incerto. A imagem seguinte, figura 3, mostra a entrada da cidade, o primeiro contato de quem chega em Brígida é com a miscelânea natural. Atravessar o lugar para chegar no espaço urbano é adentrar no campo do misterioso, onde tudo é guiado pelo místico. É notória a frequência, a intensidade e a densidade com que esses espaços se impõem no conjunto da trama de *Desalma*. O carro presente na imagem pertence à personagem Giovana, é o momento que ela e suas filhas estão chegando em Brígida. O percurso no interior da floresta é acompanhado pelo espectador, que, assim como elas, sente a atmosfera sombria do lugar, tudo isso através de jogo de imagens e sons que mostram as particularidades labirínticas do espaço, que faz alusão a algumas presenças invisíveis.

Podemos dizer que Brígida (com seus casarões antigos) e suas florestas se mostram como extensões delas mesmas, cenários enunciativos altamente assustadores (com características mórbidas, assombrosas, opressoras etc.) que geram conflitos na medida em que exercem forte influência no rumo da vida e no comportamento das personagens que transitam entre elas e sempre são observadas pela presença invisível. Os lugares ficam cada vez mais violentos através da relação com a própria festa

de Ivana Kupala, que contribui para a construção de sentidos negativos nesses espaços. Identificamos que o evento festivo age como um trauma na vida dos moradores, pois a chegada do dia da comemoração atua como um agouro que reforça o imaginário coletivo acerca dessa festividade desconfortável para eles porque ela une presente e passado.

Para a construção da cosmovisão gótica em *Desalma*, notamos a presença do folclore ucraniano, ou melhor, de toda a fantasia que ronda o imaginário popular desse povo. Contudo, é importante ressaltar que *Desalma* não pretende recuperar os elementos da tradição eslava para ser fiel a ela, mas considerá-la para, através da criação artística, suscitar o medo no espectador, sentimento primitivo, universal e avassalador, a busca é por um efeito estético. Sobre isso, não podemos deixar de mencionar os estudos de Xavier Aldana Reyes, especialista em filmes, ficções góticas e de terror. O livro *Horror: A Literary History*, organizado por ele, por exemplo, apresenta, através dos textos, um percurso cronológico desse gênero na ficção, investigando seu desenvolvimento ao longo dos anos.

A festa Ivana Kupala é uma tradição eslava que celebra o Sol. As pessoas se adornam com flores, fazem uma grande fogueira (símbolo de purificação), dançam e cantam ao redor dela. Os camponeses acreditavam que nessa noite, considerada a mais curta do ano, ninguém deveria dormir, pois as bruxas, os espíritos malignos, feiticeiros, espíritos da floresta, estavam todos soltos, elementos folclóricos presentes em Brígida e em suas florestas. Na Ucrânia pré-cristã, essa festividade era, de fato, um rito de fertilidade que asseguraria boa colheita; a festa marca o final do

solstício de verão e o início da safra, contudo, foi proibida pelo cristianismo. Destaca-se que ao longo do dia os meninos e as meninas confeccionavam bonecos de Merena e Kupalo, eles eram queimados ou jogados no rio, porque as pessoas acreditavam que as almas iriam se encontrar em outro plano, com esse gesto garantiriam a perpetuação da espécie humana. As meninas também queimavam ervas especiais com o intuito de atrair sorte no amor e na colheita.

Essas questões fazem-nos pensar sobre a representatividade do folclore para uma cultura, bem como o quanto diz sobre ela. De acordo com Frederico Edelweiss, “[...] o Folclore, o saber popular, são, em resumo, as manifestações variadas da alma popular através das ideias e dos sentimentos coletivos, inconscientemente feitos e refeitos através dos tempos” (EDELWEISS, 2001, p. 20). Com Frederico Edelweiss entendemos que os iniciadores da ciência limitaram o folclore a um campo apenas das lendas e contos de fadas. Contudo, aos poucos começa-se a perceber que nesses relatos havia muito mais que fantasia, como, por exemplo, experiências de sobrevivências reais, de crenças e costumes de antanho. Como diz Edelweiss,

as fadas e os bruxos, os gigantes e os anões, benfazejos ou malvados, eram velhas divindades ou personagens poderosas da sua corte celestial que, banidas pela religião romana, a princípio, e depois pelo cristianismo, foram aos poucos relegadas ao rol das superstições ou criações poéticas. (2001, p. 21)

O autor chama atenção ainda para o lugar evocado pelo folclore. Não se trata de multidões, espaços citadinos, mas de

regiões menos trepidantes, com uma população menor, em suas palavras, “[...] quanto menor tiver sido o contato com o automóvel, o avião e o rádio, tanto mais genuínos serão os fatos que se nos apresentam” (EDELWEISS, 2001, p. 22). Brígida é tipicamente esse lugar menos trepidante, pois estar na floresta, sobretudo, na noite de Ivana Kupala, significa expor-se aos espíritos e às forças sobrenaturais, isso mostra que:

[...] os ambientes são capazes de inspirar medo não apenas em decorrência de suas características concretas, físicas, mas dependem das percepções subjetivas que os indivíduos têm dos lugares. Tais percepções, entretanto, não são apenas idiossincráticas, mas respondem a determinadas condições culturais. (FRANÇA, 2015, p. 6)

Assim, Brígida e suas florestas não são, portanto, espaços de harmonia, pois são responsáveis por lembrarem seus moradores a todo momento da força invisível que deles toma conta e que sempre está presente. Um exemplo disso é a chegada de Giovana e suas filhas Melissa e Emily, personagens acostumadas com a movimentação de São Paulo, oposto de Brígida.

É interessante notar que, no início da narrativa, Giovana tem uma filosofia de acreditar apenas no que pode ser visto e tocado, contudo, aos poucos, no decorrer dos acontecimentos, isso muda, devido a vivenciar os mistérios que atravessam a cidade, o que a faz rever seus princípios e ideias sobre aquilo que até então considerava superstição popular. Desde quando chega em Brígida, a todo momento é colocada em situações que revelam determinados estados emocionais, é importante lembrar que “[...] as emoções envolvem não só perturbações físicas, mas também

crenças e pensamentos, crenças e pensamentos acerca das propriedades dos objetos e das situações” (CARROLL, 1999, p. 43).

Para visualizarmos isso, remetemos à cena em que Bóris explica para Giovana sobre Ivana Kupala e todos os mistérios que rondam a festa; depois ele afirma que Brígida é uma cidade cheia de mistérios. Por fim, ele pergunta se ela acredita em Deus, ela responde: “Digamos que estou sendo convencida da existência dele”,¹⁰ o que caracteriza mudança na personagem, diante dos segredos descobertos e acontecimentos que a colocam diante do sobrenatural. Isso é cada vez mais visível quando ela percebe que Emily começa a ter comportamentos estranhos, que indicam a presença de espíritos, mais especificamente o de Halyna, não apenas querendo se apossar do corpo da garota, mas também se vingar da família Skavronski. Um desses vários momentos é mostrado na cena em que a criança começa a ouvir seu nome sendo sussurrado; hipnotizada, ela é atraída para o rio que corta a cidade, Emily estava sendo induzida à morte, o ato não acontece porque ela é despertada pelos latidos de seu cachorro.

Ao longo dos episódios, notamos que Giovana se abala com os acontecimentos irracionais que tomam conta de Brígida e suas florestas, isso mostra que é na relação com o indizível que o medo nela e nas demais personagens é construído, são colocadas em estado fisicamente anormal de agitação, que será interpretado pela avaliação cognitiva das personagens acerca da situação, “[...] esse é o núcleo de um estado emocional [...]”, diz Carroll (1999, p. 44). Isso permite-nos concordar com Zygmunt Bauman, que diz:

10 Fonte: Globoplay.

O medo é mais assustador quando difuso, disperso, indistinto, desvinculado, desancorado, flutuante, sem endereço nem motivo claros; quando nos assombra sem que haja uma explicação visível, quando a ameaça que devemos temer pode ser vislumbrada em toda parte, mas em lugar algum se pode vê-la. “Medo” é o nome que damos à nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito – do que pode e do que não pode – para fazê-la parar ou enfrenta-a, se cessá-la estiver além do nosso alcance. (BAUMAN, 2006, p. 8)

Brígida e suas florestas ameaçam a segurança epistemológica por serem lugares fechados, densos, gélidos e labirínticos, a dimensão espacial introspectiva reforça a instabilidade dos moradores, que funcionam como brinquedos do próprio espaço lúgubre. Desta forma, “as reações emocionais dos personagens fornecem, pois, uma série de instruções, ou melhor, de exemplos sobre a maneira como o público deve responder aos monstros da ficção - ou seja, sobre a maneira como devemos reagir a suas propriedades monstruosas” (CARROLL, 1999, p. 33). Há uma sinergia entre essas particularidades que se entrelaçam e criam o clima de tensão e assombro, inquietando a todos. Ter contato com Brígida e suas florestas é saber que a ameaça está presente, ponto que amarra o elo entre *Desalma* e o gótico, este que, conforme Sandra Vasconcelos, “[...] tem a ver com a estimulação e a representação do medo [...]” (2002, p. 132). É importante destacar que os espaços não são tomados por uma atmosfera negativa que apenas sugere a presença sobrenatural, mas é por eles e através deles que esse elemento age na vida das personagens, como veremos a seguir.

O PASSADO RECLAMA E ASSOMBRA O PRESENTE

A relação temporal entre presente e passado, constante nos gêneros terror e horror, estrutura *Desalma*, reforçando a indissociabilidade entre vida e morte, como podemos perceber na fala de Haia, no primeiro episódio, e que se mostra pertinente e elucidativa. Essa personagem, que mora em um casebre distante do vilarejo, pratica rituais de magia e sempre é procurada pelos moradores da cidade, que buscam magia, curadora etc. Em uma consulta, ela diz: “Até a morte pode ser revertida, se tiver paciência de lidar com o tempo. O tempo... É uma invenção para controlar a vida”.¹¹ A mulher que está ali se consultando questiona se a Haia pode trazer alguém da morte, a resposta é a seguinte: “A morte também é uma ilusão, assim como o tempo. Tudo que existiu uma única vez, jamais deixará de existir”.¹²

Essa relação temporal se mostra ambivalente e obscura, conectada com o indizível e sempre sugerindo presenças sobrenaturais que despertam angústia e terror. Isso se intensifica a partir do momento em que começamos a perceber que o espírito de Halyna sempre esteve presente para se vingar da família Skavronski, sentimento que parece ser alimentado por Haia, que tem a magia como meio para punir a família, não é aleatório Roman Skavronski, Anatoli Skavronski Burko, Emily Skavronski e Melissa Skavronski serem os alvos dessa vingança. Tudo indica que Halyna sempre desejou a alma de Roman, uma espécie de acerto de contas entre a jovem assassinada e a família Skavronski.

11 Fonte: Globoplay.

12 Fonte: Globoplay.

Isso nos remete ao início da série, exatamente com a morte de Roman. A trama inicia com uma imagem fria e panorâmica, nossos olhos acompanham um carro em movimento (dirigido por Roman) por uma estrada cheia de curvas nas montanhas da Serra Catarinense, ao som de uma música melancólica que parece anunciar algo ruim. Trata-se da canção popular ucraniana chamada “Plyve kacha”, interpretada pela atriz e cantora Bella Leindecker. A letra apresenta um diálogo entre mãe e filho indo para a guerra. Um dos propósitos da canção é afirmar que, enquanto as guerras existirem, músicas tristes sempre existirão, o que faz sentido em *Desalma*, sobretudo na cena inicial, em que acompanhamos o suicídio de Roman.

O personagem estaciona o carro em um lugar deserto da floresta; aparentemente perturbado, ele caminha até o alto de uma cachoeira, onde, em ucraniano, pronuncia as seguintes palavras traduzidas: “Não era pra ter acontecido. Nós erramos. Éramos jovens, estúpidos”¹³. Em seguida, em português, diz: “Me perdoa, Halyna. Nós não podíamos ter feito aquilo”¹⁴, e se joga lá de cima. Uma clara referência ao que ele fez em 1988, quando ele e Halyna eram namorados. Durante a festa de Ivana Kupala daquele ano, a jovem descobre que Roman tinha um caso com Bóris Burko; ela consegue fotografar os dois se beijando; ao perceberem o que ela tinha feito, os meninos a perseguem. Durante a fuga, Halyna encontra Aleksey Skavronski, primo de Roman, um jovem inconsequente que era apaixonado por ela. Ele tenta agarrá-la à força, derrubando-a brutalmente no chão; na queda, ela bate a cabeça e desmaia. Assustado e acreditando que tinha matado a jovem, ele enche a

13 Fonte: Globoplay.

14 Fonte: Globoplay.

mochila dela com várias pedras e afunda a menina nas águas da cachoeira. Toda a cena é assistida por Roman e Bóris, que estavam escondidos. Quando Aleksey sai do lugar do crime, os meninos decidem recuperar a fotografia que acabaria com a reputação deles. Nesse momento, Halyna dá um suspiro profundo; amedrontados e com a certeza de que se ela sobrevivesse contaria tudo sobre eles, os meninos a afundam. Nos episódios finais, descobrimos que meses antes do suicídio, Roman tinha procurado a bruxa Haia para que ela fizesse o ritual de transmigração de alma, pois ele estava muito doente e não queria morrer. Desde então, parece que sua alma fica perdida nesse processo, até encontrar o corpo de Anatoli Skavronski. Haia sabe que Roman já estava amaldiçoado (por Halyna) antes mesmo de procurá-la.

Além de Roman, outro elemento essencial na trama é apresentado nesse momento: a água, cuja simbologia diegética, acreditamos, significa fluidez, continuidade, movimentação, por isso a série chamar *Desalma*, a alma que deságua em outra morada, o que implica dizer que tudo o que existiu, jamais deixará de existir, conforme pontuado por Haia, reforçando ainda mais o elo entre o antes (passado) e o agora (presente). A água simboliza a relação com a própria origem da vida, a cura, a fertilidade, a regeneração, o nascimento, a transformação, a mudança, ponto que inicia o segmento da vida, tudo o que Roman queria; portanto, é nessa relação sacra que ela figura na tessitura ficcional de *Desalma*, é o caminho que movimenta as almas, o que explica a presença desse elemento ao longo de toda a trama.

Essas observações podem ser pensadas juntamente com Gaston Bachelard em *A água e os sonhos*, em que ele reflete

sobre uma das quatro substâncias descobertas por Empédocles na antiga Grécia: o fogo, a água, a terra e o ar. Ao enxergá-las como primitivas ao homem e aos seus sentimentos, Bachelard se volta para a substância água, entendendo-a não apenas como matéria, mas como uma realidade poética completa, exatamente por ser elemento das misturas. Para ele, não podemos olhá-la de maneira simplista, tampouco considerá-la apenas matéria importante para a sobrevivência, pois as águas significam e têm significados, cheiros, vozes, sabores, cores. Nas palavras do autor:

[...] a água é realmente o elemento transitório. É a metamorfose ontológica essencial entre o fogo e a terra. O ser votado à água é um ser em vertigem. Morre a cada minuto, alguma coisa de sua substância desmorona constantemente. A morte cotidiana não é a morte exuberante do fogo que perfura o céu com suas flechas; a morte cotidiana é a morte da água. A água corre sempre, a água cai sempre, acaba sempre em sua morte horizontal. Em numerosos exemplos veremos que para a imaginação materializante a morte da água é mais sonhadora que a morte da terra: o sofrimento da água é infinito. (BACHELARD, 1997, p. 7)

Para compreendermos o funcionamento desses sentidos em *Desalma*, é importante atentarmos ao título da obra, cuja palavra existe a partir de uma prefixação e que nos permite dividi-la em duas partes: ‘des’ e ‘alma’, ponto que configura a presença do duplo na produção. Recorremos ao dicionário Houaiss, que traz as seguintes definições: “Des – *pref.* 1. ‘separação, afastamento’: *descascar, desenterrar*. 2. ‘oposição, negação’: *desamor, desnortear*. 3. ‘aumento, reforço’: *desinfeliz*” (HOUAISS, 2004, p. 218). Para ‘alma’, tem-se:

Al.ma s.f. **1** REL parte imortal do homem; espírito cf. corpo. **2** Natureza moral e emocional de uma pessoa <era uma a. revoltada> **3** ser humano <é uma boa a.> **4** caráter de uma pessoa ou grupo <a a. do povo italiano> **5** fonte de animação ou liderança <ela é sempre a a. das festas> **6** expressão de emoção ou sentimento <cantar com a a.> **7** *infrm.* fantasma **8** *infrm.* condição essencial <o segredo é a a. do negócio> **9** peça de couro colocada entre a palmilha e a sola do calçado **10** interior oco de arma de fogo, que vai da parte interior da câmara da carga até a boca. (HOUAISS, 2004, p. 32, grifos do autor)

Os prefixos, em síntese, são elementos mórficos que se juntam a um radical para que uma nova palavra seja criada. A aglutinação é capital nesse processo que revela a relação entre dois elementos semânticos para formar novas palavras, a exemplo da palavra desalma, constituída pelo prefixo ‘des’ + o substantivo ‘alma’, cuja formação prefixal anuncia, ao mesmo tempo, ausência e presença de alma, que aponta para a duplicidade, existente na série, por meio de: Roman e Anatoli, passado e presente, Halyna e Melissa. Esse sentido construído no título da trama e que se manifesta nos dez episódios é o fio condutor que mantém vivo o elo entre vida e morte. Conexão que é estabelecida no primeiro episódio, quando Roman se mata e dois meses depois presenciamos a manifestação de sua alma em Anatoli Skavronski Burko. Isso é sugerido na cena em que Anatoli está tomando banho na banheira de sua casa, de repente o chaveiro que pertencia ao personagem que se matou cai ali dentro, logo o espectador identifica a quem pertence aquele objeto. A partir desse momento, o elo, entre os dois, é estabelecido.

Anatoli é um menino que se transforma em uma figura assustadora, obscura. Nessa relação com a ausência de uma forma humana, podemos dizer que a criança tem a sua alma afastada de seu corpo para que a de Roman se manifeste nele. Isso pode ser visto na cena em que o menino está na sala de aula sentado ao lado de Emily (filha de Giovana). Eles trocam os desenhos, o menino pergunta quem era o homem com asa presente no desenho dela. Ela diz que é o pai e que ele tinha ido morar no céu. Diante disso e com um olhar macabro, o menino diz: “Não foi não. Ele está aqui”, a voz manifestada não é a da criança, e sim a do próprio Roman, que quer se manter presente entre os humanos, contudo, o comportamento da criança deixa claro que esse processo parece não estar se dando de maneira tranquila, pois tudo indica que as almas de ambos brigam por espaço, no corpo de Anatoli. Podemos lembrar do momento em que Anatoli, que repetitivamente desenha um cavalo preto (em referência ao cavalo da família que se chama Veludo), encontra-se sozinho e de frente para o animal. A mãe, ao perceber o sumiço do filho, logo chega ao lugar onde ele estava; de repente, ele diz para ela que o animal disse que iria matá-lo. Não se trata de invenção ou imaginação infantil, mas sim da relação sobrenatural que pairava sobre Anatoli; conforme o desenvolvimento dos episódios, o menino induz o cavalo à morte.

Outro momento que revela falha no ritual é quando Anatoli desaparece dentro do consultório da psiquiatra de sua mãe, Ignes. Ela tratava de uma depressão porque ainda não tinha superado a morte do irmão Aleksey Skavronski, que havia sido condenado, no passado, pela morte de Halyna. É interessante destacar que ao longo da narrativa ficamos sabendo que Aleksey Skavronski, após

cumprir a sua pena na cadeia pelo assassinato de Halyna, morre em um acidente; teve sua cabeça decepada e nunca fora encontrada. Contudo, no último episódio descobrimos que a bruxa Haia o manteve preso ao longo de todos esses anos, o tempo dele como prisioneiro fora cumprido, conforme a sua vingança, após isso, ela o solta. Isso reafirma a necessidade de vingança contra a família Skavronski, como indicamos inicialmente.

No consultório, ambas procuram Anatoli e o encontram sob o chuveiro, todo molhado e com um olhar profundo. A psiquiatra questiona se ele está com medo de algo, e ele responde: “Eu não. Ele está”¹⁵, e aponta para o espelho, onde havia a marca de uma mão sobre o vapor, cena que subtrai não apenas a compreensão das personagens, mas também a do espectador, que a experimenta de forma inquietante na mesma proporção que Ignes e a psiquiatra. Isso, como pontua Todorov, mostra que “[...] a intervenção do elemento sobrenatural constitui sempre uma ruptura no sistema de regras preestabelecidas e nela encontra justificção” (TODOROV, 2010, p. 174). Vale destacar que após esse momento a psiquiatra liga para alguém e avisa que Anatoli era o alvo. Não sabemos com quem ela fala, entretanto, tudo indica ser com Haia, pois ao longo dos episódios descobrimos que a médica é também uma bruxa.

Para Haia, “[...] a água é o melhor condutor para a magia [...]”¹⁶. A água se mostra como representativa desse processo de desalma, que nos permite entendê-lo como passagem fluida (ou pelo menos deveria ser) da alma para o corpo, uma vez que, segundo Bachelard,

15 Fonte: Globoplay.

16 Fonte: Globoplay.

“[...] a água tem também vozes indiretas. A natureza repercute ecos ontológicos. Os seres respondem-se imitando vozes elementares. De todos os elementos, a água é o mais fiel ‘espelho das vozes’” (BACHELARD, 1997, p. 199).

A afirmação de Bachelard dialoga com a cena em que Anatoli é encontrado afogado na piscina da escola. As cenas desse momento se entrecruzam, pois ora visualizamos a mãe recebendo o telefonema anunciando o acontecido, ora a imagem do menino estático na piscina, ambas são revestidas por um terceiro elemento, a voz da bruxa Haia dizendo: “Ele estava ali na calmaria daquelas águas. Tentando um caminho de volta, apesar de saber que não há caminho de volta”.¹⁷ De forma abrupta, o menino é puxado por uma força sobrenatural para o fundo da piscina, evidenciando, portanto, a presença de Halyna, que está atrás da alma de Roman; toda a cena é revestida por uma sonoplastia que confere terror à trama, reforçando cada vez mais a presença do espírito da jovem. É como se Haia fosse responsável pela punição dos vivos (o que explica ter mantido Aleksey Skavronski preso por tanto tempo) e Halyna responsável pela punição espiritual (ela deseja a alma de Roman e se manifesta no corpo de Melissa, como veremos).

A personagem Haia é uma figura central em *Desalma*. É importante destacar que no mesmo ano da morte da filha, a senhora tinha acabado de perder o marido, que trabalhava como caminhoneiro na empresa de Viktor Skavronski, que insistia em não indenizá-la pela morte do esposo. Entendemos que ela é uma personagem enlutada que nutre ódio pelos Skavronski ao longo desses trinta anos, afinal tudo indica que ela sabe que os culpados

17 Fonte: Globoplay.

pela morte de sua filha pertencem a essa família. Ao longo da narrativa, é sugerido que ela seja a responsável pela maldição que paira sobre os Skavronski, juntamente com o espírito de Halyna, que quer se vingar.

Ainda nessa relação, não podemos deixar de destacar a cena em que algo bate na porta da casa de Haia; ao abri-la, encontra a bolinha amarela do chaveiro de Roman. Já no interior de sua casa, de repente um vulto passa rapidamente, é a imagem de Anatoli. Em seguida, a porta do banheiro se fecha sozinha, quando Haia a abre, nota que a torneira está ligada e a banheira transbordava muita água. Ao se abaixar e passar a mão sobre a água, a personagem é surpreendida por uma mão que a toca; logo em seguida, vê marcas de passos no chão, como se alguém tivesse acabado de sair do local. Mais uma vez, observamos o recurso de alternância entre cenas, pois ora vemos Anatoli, ora Haia. Por fim, é a imagem de Anatoli que ela enxerga ali dentro da banheira. Parece que a alma de Roman almeja a ajuda dela. Tudo isso se configura como sendo consequência da presença de Halyna.

Desta maneira, podemos afirmar que o espírito de Halyna se comporta como as personagens monstruosas das narrativas góticas, pois sua presença e seu desejo por vingança caracterizam a sua monstruosidade, uma vez que a represália de Halyna começa a prejudicar o corpo de Anatoli, que aos poucos adoece e parece caminhar para a morte. Levando em consideração as discussões de Carroll, podemos dizer que essa figura monstruosa passa a ser um importante objeto da emoção horror, pois essa figura precisa ser reconhecida pelo público como um ser ameaçador. O que horroriza não está nas categorias sociais, o que explica o espírito da jovem,

que vive longe do contato humano. A presença do espírito da jovem se manifesta exatamente no ano em que a cidade de Brígida, após trinta anos, resolve comemorar a antiga tradição, ponto que reforça o imaginário negativo sobre a festividade. O momento é propício para Halyna se fazer presente porque se trata da noite de Ivana Kupala, a noite mais escura do ano e que é considerada portal para que espíritos malignos, bruxas e demônios sejam livres. Diante disso, podemos dizer que a narrativa de *Desalma* opera o escopo da razão e do conhecimento visto que moldura perspectivas parciais, de forma a abalar a segurança das personagens e dos espectadores, suscitando medo, terror, horror, repulsa, esteticamente falando.

Nos momentos finais da narrativa audiovisual, Ignes, orientada por Haia, consegue salvar Anatoli, tudo através do mesmo ritual de transmigração de alma feito em Roman. Porém, no exato momento ritualístico, Bóris aparece e é morto ao ser possuído pelo espírito que habitava o corpo de seu filho. Enquanto é levado pelo rabeção, de repente, o defunto começa a se mover, o motorista e seu acompanhante se assustam, param o carro e ficam paralisados. Ivan Burko (irmão do falecido), que estava logo atrás acompanhando o carro funerário, desloca-se até eles para averiguar o que estava acontecendo. Ao abrirem a parte de trás do automóvel, o corpo, como se tivesse afogado levanta e solta muita água pela boca (e aqui observamos mais uma vez a presença do elemento água). Assustado, Ivan diz que aquilo era um milagre. No entanto, Bóris responde: “Eu não sou o Bóris. Eu sou o Roman”.¹⁸ A cena é cortada para a bruxa Haia, que pressente e parece ver o que está acontecendo.

18 Fonte: Globoplay.

A presença de Halyna nesses momentos finais é concretizada, uma vez que ela encontra morada no corpo de Melissa, o que parece ter sido anunciado quando em uma certa noite a filha de Giovana e seus amigos resolveram fazer um ritual. Em um momento, cada um deveria se olhar no espelho, com o intuito de receber algum contato sobrenatural. Quando chegou a vez de Melissa, ela se assustou ao ver a imagem de uma menina (Halyna), acontecimento que estreita sua ligação com a família Skavronski.

No final do último episódio, Halyna escolhe o corpo da jovem para se manifestar. Isso se dá quando na noite de Ivana Kupala a pequena Emily se perde na floresta. Contudo, Melissa desaparece assim que encontram a criança. Algum tempo depois, ela é vista caminhando, com um olhar perdido e cantarolando uma música popular e tradicional na Ucrânia, que se chama “Маруся” (Marusia). A canção traz características folclóricas ucranianas que são compartilhadas na Rússia e com países eslavos ocidentais. Por pertencer ao popular, não se sabe quem é o autor da canção, cuja letra faz referência ao nome Marusia Bohuslavka, uma heroína lendária que pode ter vivido na Ucrânia ou no século XVI ou XVII. A história popular ucraniana conta que a jovem foi capturada pelos turcos e comercializada para um harém, contudo, passou a ter confiança do marido e começou a libertar vários cossacos (kozak, palavra que origina do turco kazak, o significado original era “homem livre”), mas ali ela permaneceu por estar disposta a viver naquela situação. Assim, os ucranianos passaram a alimentar fortes laços por ela.

O policial (sobrinho de Haia e também bruxo) a encontra e a cena é reveladora ao sugerir que não era Melissa quem estava ali,

e sim Halyna. Em seguida, há um corte de cena para a bruxa Haia que, com um olhar misterioso, diz: “Seja bem vinda, Halyna”,¹⁹ ela sabia que a filha estava de volta. Assim, a vingança da jovem se concretiza porque ela, agora, tem no mesmo corpo, as almas de Bóris e Roman, responsáveis pela sua morte em 1988. Isso explica o nome do último episódio, em que isso acontece, se chamar “Desalma”, um processo que dá a entender que é cíclico e não irá cessar por ali, de maneira a fundir passado e presente.

Por fim, podemos dizer que as personagens se mostram como sujeitos que vivem um trauma coletivo, acarretado pela morte de Halyna em 1988 e que foi recalcado ao longo desses trinta anos. Todavia, a comemoração da festa de Ivana Kupala reascende aquilo que deveria permanecer desconhecido, ponto que parece dialogar com a ideia de *unheimlich* (inquietante), pensada por Freud. Para ele, “[...] o inquietante é algo que deveria permanecer oculto, mas apareceu” (FREUD, 2010, p. 360). O que é considerado desconhecido e que volta de forma potente, não se trata de algo novo, mas sim familiar, ou seja, aquilo que por algum motivo ou trauma deveria manter-se recalcado, mas surge com uma força que reflete alguma angústia já sofrida no passado, como acontece em *Desalma*. A morte de Halyna cria esse trauma coletivo, afinal, a aproximação da festa de Ivana Kupala, que inquieta os personagens, se mostra “[...] aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar” (FREUD, 2010, p. 331), reverberando, por fim, no espectador, que ao longo dos dez episódios, experimenta e desenvolve sentimentos desconfortáveis inerentes à inquietude dos personagens, a noite de Ivana Kupala

19 Fonte: Globoplay.

cria fissuras na ordenação natural para que o passado reclame e assombre o presente. *Desalma* é a representação do desassossego.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso investigativo do presente estudo se ocupou em analisar a série *Desalma* à luz do gótico ficcional, partindo de alguns elementos, como o *locus horribilis* e o passado que volta para assombrar o presente, ambos revestidos pela atmosfera negativa que caracteriza o gótico. A escolha da série se deu porque a produção audiovisual brasileira, ao apelar para o drama sobrenatural, filia-se ao terror, elemento fundamental para a experiência do medo no espectador, que vivencia o místico, o obscuro, através de acontecimentos gerados por espaços inóspitos e imbricados ao sobrenatural.

É importante salientar que *Desalma* é um produto que por si só representa a consistência e o espaço dos serviços de *streamings* na atualidade e que são fundamentais para construir o hábito e gosto do público, que tem buscado cada vez mais por esses serviços *on-demand*; *Desalma* representa o desafio das empresas que se lançam no meio digital e que buscam exclusividade. Essa realidade só revela o espaço conquistado pelo serviço de *streaming* nos últimos dez anos, o que nos permite pensar na própria relação entre o espaço da *internet* e o público, que se mostra cada vez mais tomado, motivado e influenciado pelo mercado digital, que precisa ser ágil para dar conta do consumo voraz de conteúdo realizado pelo consumidor, que é exigente e demanda atualizações rápidas.

Toda essa popularização das produções audiovisuais deve muito ao desenvolvimento do cinema (e também o teatro) no

século XX, com as projeções realistas, mas que anunciavam o nascimento de uma nova maneira de produzir material artístico, o que hoje conhecemos por cinema. É fato que o espaço cinematográfico foi crucial para as repetições e desenvolvimento de elementos que até então eram vistos apenas na literatura, essa que foi fundamental para tornar o cinema a sétima arte. Além disso, o aparecimento da rádio e da televisão também foi crucial para a difusão de elementos e formatos que até então existiam apenas no universo literário.

Por mais que os avanços tecnológicos sejam expressivos, é possível observar que as produções audiovisuais ainda mantêm o mesmo formato, sobretudo as novelas e as séries, que seguem a estrutura dos folhetins do século XIX. Além disso, notamos que os elementos discutidos em *Desalma* se inscrevem na tradição do gótico ficcional, mostrando que essa estética não pode ser compreendida como datada, o que acontece porque está bastante atrelada às questões modernas. Na verdade, estamos falando de uma tradição artística elaborada que encena os medos e assombros da própria sociedade.

Como salientamos inicialmente, é curioso uma emissora brasileira recorrer ao gênero terror, visto que suas produções não seguem essa linha, afinal a ideia de realismo ainda é cara ao gótico. Acerca disso, Júlio França lembra que a crítica literária da primeira metade do século XIX, decisiva para o entretenimento, sempre se baseava na percepção de entender a literatura atrelada aos espaços geográficos do Brasil, o que fez com que a produção literária beneficiasse a identidade nacional, ponto que contribuiu para um olhar preconceituoso que fez com que “[...] a ficção gótica

e literatura brasileira sejam incompatíveis [...]” (FRANÇA, 2017b, p. 112); portanto, tudo o que não revelasse as características brasileiras, era deixado de lado, é por isso que o gótico, de certa forma, foi excluído, contudo, nosso percurso investigativo mostrou que a tradição do gótico ficcional mantém-se viva na atualidade. Assim como o mundo, o gótico tem se transformado e ganhado novos contornos, espaços e dimensões. *Desalma* merece atenção porque ao se inscrever nessa tradição ajuda a difundi-la e abrir caminhos para outras produções nacionais, fazendo com que o Brasil entenda que não é preciso dar atenção apenas ao que é de fora, mas também ao que é produzido aqui. *Desalma* mostra que o interesse por essa estética no âmbito nacional é grande, não é à toa que, devido ao grande sucesso, a série foi renovada para ter sua segunda temporada.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, P. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. *ARS*, São Paulo, [S. l.], v. 3, n. 6, p. 52-65, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2941>. Acesso em: 15 jan. 2021.
- BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fonte, 1997.
- BAUMAN, Zygmunt. *Medo Líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BÍBLIA. Traduzida em Português por João Ferreira de Almeida. 2. ed. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, p. 1536, 2008.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. London; New York: Routledge Taylor & Francis Group 2014.
- BURKE, Edmund. *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*. Tradução, apresentação e notas de Enid Abreu Dobránszky. São Paulo: Papyrus, 1993.
- BYRON, Glennis; PUNTER, David. *The Gothic*. United Kingdom: Blackwell Publishing Ltd, 2004.

- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.
- DESALMA. Direção: Carlos Manga Jr, João Paulo Jabur, Pablo Muller. Produção: Globoplay. Brasil: Globoplay, 2020. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/>. Acesso em: 09 dez. 2020.
- EDELWEISS, Frederico. *Apontamentos de folclore*. Salvador: EDUFBA, 2001.
- FRANÇA, Júlio. As sombras do real: a visão de mundo gótica e as poéticas realistas. In: CHIARA, Ana; ROCHA, Fátima Cristina Dias. (Orgs.) *Literatura Brasileira em Foco VI*; em torno dos realismos. Rio de Janeiro: Casa Doze, 2015.
- FRANÇA, Júlio. O gótico e a presença fantasmagórica do passado. *Anais eletrônicos do XV encontro da ABRALIC*, v. 1. Rio de Janeiro: Dialogarts, p. 2492-2502, 2016.
- FRANÇA, Júlio. Aspectos góticos na estrutura narrativa de “Sarapalha”, de Guimarães Rosa. *Nonada*, Porto Alegre, v. 2, n. 29, p. 185-200, 2017a.
- FRANÇA, Júlio. O sequestro do Gótico no Brasil. In: FRANÇA, Júlio; COLUCCI, Luciana (Org.). *As nuances do gótico: do setecentos à atualidade*. Rio de Janeiro: Bonecker Editora, p. 111-124, 2017b.
- FREUD, Sigmund. O inquietante. In: FREUD, Sigmund. *História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”)*, além do princípio do prazer e outros textos. Tradução de Paulo César de Souza. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2010.
- GROOM, Nick. *The gothic: a very short introduction*. United Kingdom: Oxford University Press, 2012.
- HAMMOND, M.; MAZDON, L. *The Contemporary Television Series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- HOGLE, JERROLD E. Introduction: the Gothic in western culture. In: HOGLE, Jerrold E. (Org.). *Gothic fiction*. New York: Cambridge University Press, 2002.
- HOUAISS, Antonio. *Minidicionário houaiss da língua portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- MONTEIRO, Maria Conceição. *Na aurora da modernidade: a ascensão dos romances góticos e cortês na literatura inglesa*. Rio de Janeiro: Caetés, 2004.

ROSSI, Aparecido Donizete; SÁ, Luiz Fernando Ferreira (Org.). *O Gótico e suas interseções teórico-críticas*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2014.

SÁ, Daniel Serravalle de. *Gótico tropical: o sublime e o demoníaco em O guarani*. Salvador: EDUFBA, 2010.

SCHLÜTZ, Daniela M. Contemporary Quality TV: the Entertainment Experience of Complex Serial Narratives. United Kingdom *Annals of the International Communication Association*, 40:1, p. 95-124, 2015. Available at: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23808985.2015.11735257>. Accessed on: 15th Jan. 2021.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia*, São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun., 2014.

SMITH, Andrew. *Gothic literature*. Endinburgh: Endinburgh University Press, 2007.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VASCONCELOS, Sandra Guardini T. *A formação do romance inglês: ensaios teóricos*. São Paulo: Hucitec, 2007.

VASCONCELOS, Sandra Guardini T. *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII*. São Paulo: Boitempo, 2002.

WALPOLE, Horace. *The castle of Otranto*. Florianópolis: UFSC, 2016.

WHEATLEY, Helen. *Gothic Television*. 2002. Tese (Doutorado em Filosofia) – Department of Film and Television Studies. University of Warwick, United Kingdom 2002.

12

**PENNY DREADFUL: NOS LIMITES DA
TRANSGRESSÃO DO GÓTICO¹**

Auricélio Soares Fernandes

Recebido em 04 out 2020. Auricélio Soares Fernandes*Aprovado em 26 jan 2021.* Doutor (UFPB – 2020) e Mestre (2014) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL – UFPB) na área de Estudos Comparados (Linha de Pesquisa de Literatura, Cultura e Tradução).

Integrante do Grupo de Pesquisa Ficções (PPGL – UFPB). Pesquisador do Grupo “Literatura, Cultura Visual e Ensino” (Diretório de Grupos CNPq), junto ao Centro de Humanidades da UEPB.

Professor Adjunto I de Línguas e Literaturas de Língua Inglesa na Universidade Estadual da Paraíba.

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-3223-4683>

Resumo: Do ponto de vista narrativo e estético, muitas séries televisivas da atualidade vêm ganhando reconhecimento crítico e acadêmico. O aperfeiçoamento na criação de personagens, gêneros e inovações nas formas de narrar são alguns dos motivos da persistência cultural nas formas seriais audiovisuais. Nessa perspectiva inserimos *Penny Dreadful*, adaptação seriada para a televisão que utiliza personagens da literatura como metáforas para discutir temas-tabu, como o corpo feminino como via demoníaca, sexo e sexualidade, pecados e monstruosidades. Sendo assim, esse artigo tem

1 Título em inglês: “Penny Dreadful: in the limits of transgression of gothic”.

por objetivo discutir como esse seriado televisivo retrata os variados níveis de transgressão sexual e psicanalítica. O estudo embasou-se primordialmente na análise do personagem Dorian Gray criado por John Logan para a série. Os crimes, pecados e violação de leis tornam-se evidentes ao longo do seriado e através desses diversos atos de transgressão, o personagem materializa algumas convenções do gótico. Como um ser sobrenatural cujas ações refletem a monstruosidade, o personagem da série televisiva adiciona inúmeros outros sentidos ao texto literário do qual se originou, o romance *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde. Para esse estudo, recorreremos às contribuições dos estudos do cinema, de Marcel Martin (2011) sobre a linguagem cinematográfica, Botting (1996, 2005), Powell e Smith (2006), Hughes e Spooner (2006) e Wheatley (2006), para discutir sobre o gótico e sobre discussões sobre adaptação recorreremos à Hutcheon (2013) e Stam (1992) e (2003). **Palavras-chave:** Gótico. Transgressão. Seriados de televisão.

Abstract: From a narrative and aesthetic point of view, many television series today have get critical and academic recognition. The improvement in the creation of characters, genres and innovations in the forms of narrating are some reasons for cultural persistence in audiovisual serial forms. In this perspective, we insert *Penny Dreadful*, a TV series adaptation that uses characters from literature as metaphors to discuss taboo themes, such as the female body as a demonic way, sex and sexuality, sins and monstrosities. Therefore, this article aims to discuss how this television series portrays the varying levels of sexual and psychoanalytic transgression. The study was based primarily on the analysis of the character Dorian Gray created by John Logan for the series. The crimes, sins and the violation of laws become evident during the TV series and through

those various acts of transgression he materializes some Gothic conventions. As a supernatural being whose actions reflect monstrosity, the character of the television series adds numberless other meanings to the literary text from which he originated, the novel *The picture of Dorian Gray*, by Oscar Wilde. To this study, we used the contributions of film studies, by Marcel Martin (2011) on filmic language, Botting (1996, 2005), Powell and Smith (2006), Hughes and Spooner (2006) and Wheatley (2006), to discuss the Gothic and Hutcheon (2013) and Stam (1992, 2003) to discuss adaptation.

Keywords: Gothic. Transgression. TV series.

LABIRINTOS INTRODUTÓRIOS

Definir o gótico é uma tarefa relativamente complexa, uma vez que nem mesmo as principais discussões propostas por teóricos e estudiosos da área nos oferecem conceituações concretas, caindo muitas vezes em generalizações que abarcam temas, elementos formais e estruturais que cercam essa tradição literária e cultural. Além disso, o “gótico é um modo vibrante e flexível, em mutação para se adaptar às dinâmicas culturais e ideológicas em transformação. Nem a literatura nem o cinema gótico, nem os estudos destes, operam em um paradigma genérico monolítico” (POWELL; SMITH, 2006, p. 02)². Muitas vezes renegado pela tradição beletrista dos séculos XVIII e XIX, esse conceito cultural existente há mais de oito séculos e que hoje abarca além de literatura e arquitetura, cinema, séries de televisão, *cartoons*,

2 Gothic is a vibrant, flexible mode, mutating to fit changing cultural and ideological dynamics. Neither Gothic literature and film, nor studies of them, operate in a monolithic generic paradigm.

(No decorrer de todo o texto, todas as traduções para a língua portuguesa serão de minha autoria).

moda, artes plásticas, entre outras, tem se mostrado rentável e influente na cultura de massa contemporânea.

Hoje, as formas artísticas e as novas mídias que dialogam ou se apropriam do discurso do gótico se mostram como uma área prolífica para os Estudos Culturais e como trabalhos de complexidade estilística e temática. Além disso, elas oferecem *insights* nos contextos sociais e históricos de sua produção, distribuição e consumo (POWELL; SMITH, 2006, p. 4). Muitas vezes parodiado através de programas de TV como *A família Adams* e paródias de filmes terror, a exemplo de *Todo mundo em pânico*, o gótico tem se reinventado nos séculos XX e XXI por meio do cinema, dos seriados de TV e em plataformas de *streaming*, como a Netflix. Assim, a popularização e lucros advindos dessas mídias, principalmente nas três últimas décadas, têm levado o gótico ao *mainstream*. E, como afirma Botting (1996), o cinema foi o responsável por sustentar a ficção gótica no século XX, através do processo infinito de produzir versões de romances góticos clássicos na tela.

Por vezes, este foi denominado simplesmente como um gênero literário³, mas concordamos que “o gótico é mais um modo do que

3 Utilizaremos as considerações de Reis e Lopes (1988) no *Dicionário de teoria narrativa*. Modo. 1. A definição daquilo a que em narratologia se chama *modo* confronta-se com uma dificuldade terminológica a superar. Com efeito, a moderna teoria literária chama *modo* àquelas categorias metahistóricas e universais (*modo narrativo*, *modo dramático* e *modo lírico*), cujas constantes são historicamente atualizadas nos vários *gêneros* (p. ex., *romance*, *conto*, *tragédia*, *comédia* etc.). Não é esta a acepção incutida pela narratologia de proveniência genettiana ao termo *modo* – ainda que Genette observe que o sentido restrito em que aqui nos referimos ao *modo* constitui um aspecto crucial do *modo narrativo* (v. *narrativa*). 2. O conceito de *modo*, tal como aqui o entendemos, integra-se na sistematização das categorias do discurso da narrativa proposta por Genette, inspirando-se nas categorias da gramática do verbo. Assim, *tempo* (v.), *modo* e *voz* (v.) correspondem a domínios fundamentais de constituição do discurso narrativo, domínios esses internamente preenchidos por específicos procedimentos de elaboração técnico-narrativa (p. ex., *anacronias*, *focalizações*, articulações de *níveis narrativos*, etc. – v. estes termos) (p. 266).

um gênero e a principal estrutura que o define é sua atitude em relação ao passado” (HUGHES, 2006, p. 20)⁴. Por outro lado, Daniel Serravalle de Sá aponta que “textualmente o gótico se apresenta como um efeito retórico que desafia a segurança epistemológica do leitor” (2010, p. 19). Além de causar um desconforto ou inquietação junto ao mundo construído como real pelo leitor, o gótico transgride os limites da normalidade, resultando numa ruptura do conceito moral, do possível e do concebido como natural ou familiar.

Ainda de acordo com Sá, “apesar de o discurso gótico ser um fenômeno transcultural e trans-histórico, sua significação só pode ser estabelecida em um dado tempo e espaço” (2010, p. 19), ou seja, para que possamos discutir as possíveis complicações e significados referentes ao gótico, torna-se necessário conectar fatores socioculturais e históricos aos contextos nos quais aspectos foram produzidos. Do mesmo modo, há uma necessidade de esse conceito se aliar a cada contexto de sua época para criticar o excesso dos valores morais, religiosos e políticos impostos à sociedade, condensando as ameaças associadas ao sobrenatural, aos excessos e ilusões da imaginação, ao mal religioso, à desintegração mental e corrupção moral (BOTTING, 1996, p. 2).

Como um modo literário versátil e adaptável às épocas que o representam, o Gótico reverbera na literatura há mais de 250 anos. Embora o denominado Gótico pós-moderno, como apontam Spooner (2006) e Belville (2000), se reformule a partir do contexto social proveniente do pós-guerra, na contemporaneidade ainda percebemos a permanência dos elementos estruturais da narrativa

4 Gothic is a mode rather than a genre, the principal defining structure of which is its attitude to the past.

literária gótica do século XIX. Além disso, ansiedades políticas e científicas, sejam no século XIX, XX ou XXI, parecem estar intimamente conectadas ao medo do fim do mundo, invasões alienígenas, dominação de inteligências artificiais perante a humanidade, extinção do planeta por guerras, doenças ou desastres naturais. Nesse contexto, as inquietações do homem encontram terreno no sobrenatural, naquilo que está além do real e do plano físico das possibilidades, se materializando na ficção, seja ela literária, fílmica, televisiva e nas mais distintas mídias.

Aliada à essa concepção, Spooner declara que o gótico contemporâneo passa por um momento de repetição de espaços de ausência, “espaços onde, mesmo dentro de um aparente alcance da civilização, alguém poderia desaparecer sem deixar traços” (2006, p. 48)⁵. Tal elemento é mais perceptível no cinema e em seriados de TV contemporâneos como *A bruxa de Blair*, filme independente produzido como um *b-side* em 1999, exemplo de como o cinema de terror americano repete a fórmula do espaço “inexplicavelmente inseguro, não-familiar, estranho” (2006, p. 48)⁶, enfatizando que o isolamento apenas reforça a insegurança e o medo.

Desse modo, o espaço narrativo insólito corrobora uma produção de sentido mais ampla de como o gótico é materializado nas narrativas fílmicas e seriadas contemporâneas. Não são apenas bosques, florestas, cidades abandonadas e lugares inabitados que auxiliam na atmosfera de medo e ameaça como nos filmes *A vila*, *A bruxa*, *Sexta-feira 13* e *O massacre da serra elétrica*, mas

5 Spaces where, even within apparently easy reach of civilization, one could disappear without trace.

6 Inexplicably unsafe, unfamiliar, uncanny.

principalmente ambientes que dificultam o acesso à sociedade. Seriados atuais como *Twin peaks*, *Bates Motel*, *Stranger things*, *O bosque* e mesmo *Lost*, fazem uso desses espaços como o limite entre dois polos do dualismo do gótico: mistério e/ou a revelação e o natural e o sobrenatural, como Spooner (2006) sugere.

GOTHIC TV E AS FORMAS GÓTICAS NA TELEVISÃO

A prática incessante de mesclar gêneros distintos de ficção não é nova, como vimos anteriormente, principalmente na atual cultura de remixagem (LESSING, 2008). Muitas produções televisivas contemporâneas são caracterizadas pela cultura da colagem, pastiche, *mash-up* (CÁNEPA, 2018) entre outras. Mas é importante ressaltar que a mistura de gêneros narrativos, principalmente na televisão, ocorreu nos anos 1960, quando se deu

o início de um famoso “novelão” de horror, com inúmeros personagens e trama melodramática: *Sombras da noite* (*Dark shadows*, 1966- 1971, Dan Curtis), retomada em 2012 por Tim Burton, em filme homônimo. Outra série sempre lembrada é a clássica *Além da Imaginação* (*The twilight zone*, 1959 a 1964), criada por Rod Serling para TV dos EUA em forma de antologia (isto é, com episódios independentes), e que teve diversos remakes e cópias ao longo dos anos. Essa mesma série já estava inspirada na antologia *Hitchcock presents* (1955-1965). Nessas duas séries, era comum que episódios misturassem gêneros como a fantasia, a comédia, o drama familiar, o melodrama e a aventura com o horror. (CÁNEPA, 2018, p. 114-115)

Regressando às considerações de Botting (1996) sobre a ambivalência do terror e do horror que o Gótico, principalmente

através de paródias em seriados de televisão, é capaz de produzir, afirmamos que a televisão tem se mostrado como o veículo transmissor mais adaptável para a projeção do gótico, ou, nas palavras de Helen Wheatley (2006), “o meio ideal” (p. 1)⁷, uma vez que “o Gótico televisivo é entendido como uma forma doméstica de um gênero⁸ que é profundamente preocupado com o doméstico” (2006, p. 1)⁹. Não propriamente como um gênero, mas como um modo narrativo, o Gótico tem se perpetuado na televisão desde os anos 1940, quando teve início o *boom* de programas televisivos assumidamente góticos em canais de TV dos Estados Unidos e da Inglaterra. Ainda na fase inicial da televisão, o Gótico encontrou aceitação do público, tornando-se tão popular quanto o cinema.

Embora explicitamente herde do cinema de terror americano dos anos 1930 e 1940 elementos estéticos como a ênfase da *mise-en-scène* sombria e claustrofóbica, na TV, o Gótico inova em muitos elementos narrativos da linguagem audiovisual:

Em adição, essas narrativas são provavelmente produzidas para serem organizadas em um modo complexo, estruturadas em sequências de *flashback*, montagens de memória e outras interpolações narrativas. O Gótico televisivo é visualmente obscuro, dentro de uma *mise-en-scène* dominada por cores monótonas e lúgubres, sombras e espaços fechados. Programas desse gênero também tendem a utilizar a câmera e a gravação de som a partir de uma perspectiva

7 Ideal medium.

8 A autora considera o gótico como um gênero narrativo e não como um modo narrativo.

9 Gothic television is understood as a domestic form of a genre which is deeply concerned with the domestic.

subjetiva (da visão do “olho do espírito” dos fantasmas e do sobrenatural, para o ponto de vista da heroína vitimizada em adaptações do romance gótico feminino). (WHEATLEY, 2006, p. 3)¹⁰

Além disso, a *mise-en-scène* dominada pelo *chiaroscuro*, com foco em sombras e espaços fechados, prolonga a importância do cinema expressionista alemão para o desenvolvimento das produções audiovisuais declaradamente góticas. Posteriormente, esses e outros traços estéticos se materializaram nas (mini) séries de mistérios, ficção científica, investigação criminal e mesmo telenovelas, como *Vamp*, produzida e exibida pela TV Globo no início dos anos 1990, quando a subcultura gótica *post-punk* inglesa, chegava ao Brasil. No começo dos anos 2000, outra telenovela do mesmo canal de TV, porém uma paródia da figura do vampiro se popularizou entre o público infanto-juvenil. *O beijo do vampiro*, mais uma vez, é a prova que “as melhores paródias brasileiras ‘devoram’ o intertexto hollywoodiano antropofagicamente, digerindo-o e reciclando-o, voltando o riso crítico e catártico contra os modelos metropolitanos ao enfatizar seu profundo deslocamento” (STAM, 1992, p. 54) dos textos que parodiam.

Tal fato explica por que

os contextos de criação e recepção são tanto materiais públicos e econômicos quanto culturais, pessoais e estéticos. Isso explica por que, mesmo no mundo globalizado de hoje, mudanças

10 In addition, these narratives are likely to be organized in a complex way, structured around flashback sequences, memory montages and other narrative interpolations. Gothic television is visually dark, with a *mise-en-scène* dominated by drab and dismal colours, shadows and closed-in spaces. Programmes of this genre are also inclined towards camerawork and sound recording taken from a subjective perspective (from the ‘spirit’s-eye-view’ of ghosts and supernatural beings, to the point of view of the victimised heroine in adaptations of the female gothic novel).

significativas no contexto – isso é, no cenário nacional ou no momento histórico, por exemplo – podem alterar radicalmente a forma como a história transposta é interpretada, ideológica e literalmente. (HUTCHEON, 2013, p. 54)

Repetindo *clichés* da literatura e homenageando a tradição de vampiros e outros arquétipos do gótico, essas telenovelas brasileiras são exemplos de como “a cultura de massa global não necessariamente substitui a cultura local, mas coexiste com ela, produzindo uma língua franca cultural com ‘sotaque’ local” (SHOHAT; STAM, 2006, p. 26), como também ocorre na minissérie *Contos do Edgar*, produzida para a TV paga, por Fernando Meirelles. Nesse programa da Fox, contos do autor americano são adaptados no contexto local brasileiro através da indigenização, ou seja, o “[...] sentido aproximado de ‘nativização’ ou ‘aculturação’ [...]” do texto-fonte, como define Linda Hutcheon (2013, p. 9), e com o filme *Através da sombra*, de Walter Lima Jr., produzido pela Globo Filmes, que declaradamente se baseia numa releitura da famosa novela gótico-vitoriana *A volta do parafuso*, de Henry James, transferindo a mansão gótica de Bly para as fazendas de café na São Paulo da *Belle Époque* brasileira.

Entretanto, ao discutirmos as relações entre cinema e televisão, também torna-se relevante relacionar “a questão da especificidade do meio, ou como traduzir o *gore* do horror e a sugestividade apavorante do terror gótico para a tela, têm sido o foco para os estudos do Gótico, e é também uma questão levantada [...] do gótico na televisão” (WHEATLEY, 2006, p. 9)¹¹. Assim, a partir das

11 The question of the medium specificity, or how to translate the Gothic horror and the chilling suggestiveness of Gothic terror to the screen, has been a focal question for the studies of Gothic cinema, and it is also an issue raised in Gothic television.

indagações iniciais da autora, discutiremos mais adiante como a forma midiática da televisão, através de seriados contemporâneos, em específico a produção anglo-americana *Penny Dreadful*, relaciona visualmente os elementos de sugestão e revelação do gótico e como esse seriado contribui para o estudo da relação comparada entre a literatura e outras diversas mídias.

PENNY DREADFUL COMO ADAPTAÇÃO PARA A TV

Penny Dreadful é uma adaptação televisiva seriada proveniente de um ato intertextual e, como outras produções desse gênero, uma vez que recria, reinterpreta, adiciona e exclui elementos narrativos dos seus intertextos ao ser transposta para a tela (FERNANDES, 2020). Além disso, se pensarmos numa concepção dialógica do discurso ao analisar a série, veremos as conexões que cada personagem da série estabelece um com o outro.

Nesse sentido, a palavra *diálogo* adquire inúmeras outras conotações, quando conectada a discursos artísticos como filmes.

Se aplicado a um fenômeno cultural como um filme, por exemplo, referir-se-ia não apenas ao diálogo dos personagens no interior do filme, mas também ao diálogo do filme com filmes anteriores, assim como ao diálogo de gêneros ou de vozes de classe no interior do filme, ou ao diálogo entre as várias trilhas (entre música e a imagem, por exemplo). Além disso, poderia referir-se também ao diálogo que conforma o processo de produção específico (entre produtor e diretor, diretor e ator), assim como às maneiras como o discurso fílmico é conformado pelo público, cujas reações potenciais são levadas em conta. (STAM, 2003, p. 34)

Dentre alguns possíveis diálogos que *Penny Dreadful* realiza, de acordo com as palavras de Stam (2003), afirmamos que a série dialoga com os filmes *The Penny Dreadful Picture Show* (2013), *A liga extraordinária*, HQ de Alan Moore (1999) e sua adaptação filmica homônima de 2003, que adiciona personagens como Dorian Gray e Tom Sawyer, de Mark Twain, *Drácula de Bram Stoker* (1992), *Sweeney Todd: o barbeiro demoníaco da Rua Fleet* (2007), com outros seriados a exemplo de *As crônicas de Frankenstein*, *American Horror Story* (2011- presente), a HQ *A liga extraordinária: 1898*, a ópera “*Liebstd*”, de Wagner e outros produtos do meio audiovisual que serão discutidos ao longo desta pesquisa.

Assim, textos literários e audiovisuais de diversos gêneros e períodos dialogam entre si e se reproduzem no interior da série, “gerando uma pluralidade de vozes que não se fundem em uma consciência, mas que, em vez disso, existem em registros diferentes, gerando um dinamismo dialógico entre elas próprias” (STAM, 2003, p. 96). Além disso, “a TV devora programas, que devoram textos ou colagens de textos, ou, mais ainda, colagens de gêneros inteiros, revistos, revisitados, transformados, mesclados, metamorfoseados, inovados e depois esquecidos com uma voracidade espantosa” (BALOGH, 2002, p. 142).

Nessa perspectiva, *Penny Dreadful* materializa na ficção seriada uma tendência contemporânea nas produções audiovisuais de sucesso de público, que é o lado humano dos personagens monstruosos, representando a metáfora dos “monstros” que cada indivíduo pode ter dentro de si. Essa premissa não é nova, uma vez que o seriado segue elementos de repetição como aponta Eco (1988). Dentre esses, citemos a inserção de personagens já

consolidados na literatura e no cinema como a tríade de cientistas Victor Frankenstein, Van Helsing e Henry Jekyll, tão populares no cinema de terror dos anos 1930.

Nesse quesito de *variantes* dos mesmos personagens e mesmas situações, temos também a criação de uma equipe que vai em busca de resolver um mistério, premissa mais que comum, e obrigatória, nas narrativas detetivescas. Mas se por um lado *Penny Dreadful* repete tropos e temas já consolidados na ficção audiovisual, ao mesmo tempo inova ao inserir elementos autorreflexivos e culturais do imaginário vitoriano. Outro exemplo provém do romance de Mary Shelley, em que o personagem Criatura/Caliban/John Clare criado por John Logan recebe uma nova roupagem, imbuída de uma sensibilidade extremamente romântica. Sem citar Dorian Gray, que denominamos de uma releitura pós-moderna do personagem mais famoso de Oscar Wilde.

Assim, o seriado de John Logan repete, mas também inova justamente ao nos apresentar personagens que tentam lidar com seus dilemas e singularidades em meio a uma metrópole violenta e decadente no fim do século XIX. E muitos dos personagens de *Penny Dreadful*, como alguns que discutiremos ao longo dessa tese, buscam se autocompreender e mais, encontrar no outro um espaço para preencher suas lacunas existenciais.

A TRANSGRESSÃO NO GÓTICO OU OS HORRORES DA TRANSGRESSÃO?

Embora, ideias de transgressão, do personagem *outsider*, crimes, pecados e principalmente a questão do monstruoso, perdurem no seriado desde o primeiro episódio e sejam nosso

foco de análise ao longo dessa tese, inúmeras outras formas denominadas góticas se materializam nesse programa televisivo criado por John Logan.

Nesse sentido, consideraremos as palavras de Nick Groom (2012), que afirma que o romance gótico, desde o seu surgimento no século XVIII, é permeado por sete tipos de “obscuridades”. Todos esses elementos apontados por Groom estão presentes do seriado. São eles:

1. meteorológico (névoas, nuvens, vento, chuva, tempestade, tempestade, fumaça, escuridão, sombras, melancolia);
2. topográficas (florestas impenetráveis, montanhas inacessíveis, abismos, desfiladeiros, desertos, charnecas, campos de gelo, o oceano sem limites);
3. arquitetônicos (torres, prisões, castelos cobertos de gárgulas e ameias, abadias e priorados, túmulos, criptas, masmorras, ruínas, cemitérios, labirintos, passagens secretas, portas trancadas)
4. materiais (máscaras, véus, disfarces, cortinas ondulantes, armaduras, tapeçarias);
5. textuais (enigmas, rumores, folclore, manuscritos e inscrições ilegíveis, elipses, textos quebrados, fragmentos, linguagem coagulada, polissilabismo, dialeto obscuro, narrativas inseridas, histórias dentro das histórias);
6. espirituais (mistério religioso, alegoria e simbolismo, ritual católico romano, misticismo, maçonaria, magia e ocultismo, satanismo, bruxaria, convocações, condenação);
7. psicológicos (sonhos, visões, alucinações, drogas, sonambulismo, loucura, personalidades divididas, identidades equivocadas, duplos, perturbações, presenças fantasmagóricas, esquecimento, morte, assombrações). (GROOM, 2012)

De acordo com Groom (2012), essas sete categorias têm permanecido no gótico há mais de 250 anos. Mas, de forma geral, podemos sintetizá-las em cinco grupos: 1) **a ênfase no espaço antigo, obscuro, impenetrável** (que abarcam as categorias de 1-3); 2) **uso de formas materiais** (como exposto no 4º elemento), no qual o simulacro também faria parte; 3) **ambiguidade e sugestão linguística**, o que inclui a autorreflexividade (como é expresso na quinta categoria); 4) **transgressão e mistérios espirituais** (expressos no 6º elemento), e 5) **recorrência de elementos psicanalíticos**, que incluem o duplo, o monstruoso, sexualidade, alucinações, perversões, luto, melancolia e a morte, em seus mais diversos contextos.

Obviamente, esses elementos se desdobram e se misturam uns aos outros, mas sua ênfase recai na ambiguidade e não-percepção da realidade, como forma de duplicar a compreensão e envolver o leitor e (tel)espectador na atmosfera de mistério, medo e questionamentos da realidade que o circunda. Ao longo desse artigo focaremos apenas nas ocorrências dos dois últimos elementos: a transgressão, em níveis religiosos, sexuais e morais e a recorrência de elementos psicanalíticos como o monstruoso e perversões, luto, melancolia e a morte, discutindo em como estas corroboram para materializar a estética gótica na produção televisiva *Penny Dreadful*.

No piloto da série, a primeira cena ocorre numa casa em que mãe e filha são mortas violentamente por uma criatura misteriosa. Nesse ponto, presenciamos o horror devido à explicitação do ato brutal em que ambas, mãe e filha, são assassinadas. Tal crime torna-se de difícil resolução devido à violência de sua ocorrência, o que leva os jornais londrinos a especularem se tal ato teria sido

cometido por Jack, o Estripador, assassino real bastante popular nos jornais ingleses nas décadas de 1880 e 1890.

Posteriormente, somos introduzidos à Vanessa Ives, protagonista da série, ou uma *ensemble character*, nas palavras de Seabra, “série que não é centrada em apenas um personagem, distribuindo sua atenção, as boas falas, as situações interessantes, a narrativa e tudo mais a um elenco mais extenso do que só a um ou duas figuras centrais” (2016, p. 182). Mrs. Ives, como prefere ser chamada, encontra-se de joelhos diante da imagem de uma cruz rezando fervorosamente a “Ave Maria”, quando repentinamente a personagem parece agora estar sendo possuída por alguma entidade desconhecida. Nessa cena, percebemos a continuidade da atmosfera do seriado, que agora já nos apresenta outro tema característico do gótico: a presença do mal ou do desconhecido no ambiente familiar, geralmente feminino.

Além disso, as personagens femininas de *Penny Dreadful* representam o caráter desviante da figura feminina, como se esta fosse mais propensa ao pecado, corrupção, vícios e possessões demoníacas, como nos filmes de horror/terror *O exorcista*, *O exorcismo de Emily Rose*, *Carrie* e séries televisivas como *American Horror Story*, *Salem* e *True Blood*. Na série, essas personagens são tomadas pela loucura e paranoia, adentrando “em fantasias violentas, ao ponto de não mais conseguirem distinguir ilusão e realidade; personagens esquecidas no perigoso ‘ermo’ da monstruosa sensibilidade feminina” (SOUSA, 2015, p. 3), como veremos na série com a transformação de todas as personagens femininas, das protagonistas às antagonistas, a exemplo de Evelyn Pool e Justine, que fará uma breve participação na última temporada.

Nesse sentido também apontamos a relevância do estudo de Laura Cánepa (2010) sobre os filmes de mulheres paranoicas, cuja trama de *Penny Dreadful* também faz uso expressivo através das personagens femininas. A partir do estudo *The desire to desire: the woman's films of the 1940's*, publicado em 1987, pela teórica feminista Mary Ann Doanne, Cánepa (2010) aponta que nos anos 1980 os estudos sobre gêneros cinematográficos começaram a ganhar relevância crítica. De acordo com Cánepa (2010), os chamados “filmes de mulher”, ou nas palavras da própria Doanne, “filmes de mulheres paranoicas” (*paranoid woman's movie*), seriam “um tipo de obra que tem como centro de seu universo narrativo uma personagem feminina que deve lidar emocional, social e psicologicamente com problemas específicos derivados do fato dela ser mulher” (NEALE, 2000, p. 189 apud CÁNEPA, 2010).

Essas produções eram consideradas como uma mistura de *thriller* e horror, definição tratada como sinônimo à época. Cánepa (2010) adiciona que na década de 1940, os filmes com monstros (masculinos) da Universal Studios e suas algumas das produções que citamos acima, foram primordiais para o estabelecimento do horror, que logo entrou em declínio, sendo posteriormente recuperados pelo cinema B de Val Lewton, trazendo “no lugar dos monstros clássicos, mulheres mentalmente perturbadas em papéis centrais” (2010, p. 3). A partir dessa tendência, ainda nos anos 1940, Alfred Hitchcock, Fritz Lang e outros cineastas “realizaram thrillers de horror e mistério com protagonistas do sexo feminino, dando origem ao grupo específico de filmes femininos paranoicos observados por Doane” (CÁNEPA, 2010, p. 4).

Ainda de acordo com Cánepa, muitas temáticas desses filmes também “faziam paralelo evidente com as tramas de detetives depois chamadas de *noir*, [e] vinculavam as histórias de crimes e mistérios vividos por mulheres à tradição da literatura gótica europeia” (2010, p. 3). Além disso,

o gótico e o melodrama têm vários pontos em comum, como o maniqueísmo, a desconfiança em relação aos personagens aristocráticos, a relação ambígua com a natureza (ameaçadora ou idealizada, conforme o caso) e um evidente exagero na representação. (CÁNEPA, 2010, p. 4)

Levando em consideração essa última afirmação apontada pela autora, de fato, consideramos que todos esses elementos estão presentes em *Penny Dreadful*. Como exemplo disso citamos o personagem Sir Malcolm Murray, rico explorador que comanda a caçada aos seres sobrenaturais em Londres na busca por sua filha desaparecida. Ao longo da série, vemos através de inúmeros flashbacks, os atos monstruosos que ele cometeu, sendo responsável pela morte dos dois filhos e de sua esposa. A natureza humana também é um dos pontos relevantes para discutirmos o seriado, principalmente se levarmos em conta a personagem Lily Frankenstein, que ao nascer é idealizada pelo seu criador como uma mulher adequada, casta e submissa aos cuidados masculinos de Victor Frankenstein, mas quando começa a demonstrar sua independência e verdadeira natureza, amedronta os homens e é presa, como forma de prevenção.

Claúdio Zanini também discute sobre a monstruosidade e a propensão do corpo feminino no cinema de horror de possessão demoníaca:

O corpo feito de carne e osso possuído pelo demônio é a arena onde são travadas as disputas entre seres humanos, cuja maior arma é a fé, e entidades sobrenaturais desconhecidas de poder imensurável. [...] [Além disso] [a] multiplicidade do duplo demoníaco se manifesta principalmente através de aspectos físicos e espirituais. O corpo é manipulado, revirado, machucado e monstrificado, além de levado a cometer atos de dessacralização e heresia. (2018, p. 74-81)

Porém, ressaltamos que uma das falas da personagem Vanessa Ives sobre transgredir as leis morais e suas possíveis implicações é relevante para discutirmos o desenvolvimento do arco dessa personagem. Vanessa Ives exclama: “Se não fosse minha transgressão nada disso teria acontecido” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E01), exprimindo sua culpa no desaparecimento da personagem Mina Murray. Sobre isso, Fred Botting declara que a transgressão, seja ela social, sexual, ética, religiosa, entre outras, é uma das principais características da ficção gótica.

Os terrores e horrores da transgressão na escrita gótica se tornam poderosos meios para reafirmar os valores da sociedade, da virtude e da propriedade: a transgressão, ao ultrapassar os limites sociais e estéticos, serve para reforçar ou sublinham o seu valor e necessidade, restaurando ou definindo limites. Romances góticos frequentemente adotam essa estratégia preventiva, alertando para os perigos da transgressão, apresentando-os em sua forma mais sombria e ameaçadora. Contos tortuosos de vício, corrupção e depravação são exemplos sensacionais do que acontece quando as regras do comportamento social são negligenciadas. (2005, p. 05)¹²

12 The terrors and horrors of transgression in Gothic writing become a powerful means to reassert the values of society, virtue and propriety: transgression, by

Como discutiremos no próximo capítulo, é justamente a transgressão de valores éticos e morais que caracterizará os personagens de *Penny Dreadful* como seres monstruosos. Posteriormente, Vanessa convida Ethan Chandler para encontrá-la mais tarde naquela noite e, ao se dirigir ao lugar indicado, percebemos a atmosfera sombria na Londres do fim da era vitoriana. As ruas escuras e permeadas de prostitutas, mendigos e vendedores ambulantes enfatizam a obscuridade e decadência do espaço representando na série, principalmente quando Ethan Chandler encontra-se com Vanessa Ives e ela o apresenta a Sir Malcolm Murray, outro personagem da série. Sir Malcolm, ao ver Ethan, adverte-o para não se impressionar com as coisas que eles verão adiante naquele ambiente escuro e decadente, já antecipando ao espectador “as maravilhas terríveis” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E01) que acompanharão a série.

O quarteto de personagens formará então uma espécie de time para combater o mal e a relação de companheirismo entre estes ocorrerá até o último capítulo da série. Porém, o fato mais importante, e que também serve de metáfora dos elementos ligados à monstrosidade que permearão o seriado, é o momento do nascimento da Criatura de Victor Frankenstein, ambos do romance *Frankenstein*, de Mary Shelley. Tal fato, no contexto diegético do seriado, serve como pressuposto para discutirmos a representação física da Criatura. Apesar de sua aparência grotesca,

crossing the social and aesthetic limits, serves to reinforce or underline their value and necessity, restoring or defining limits. Gothic novels frequently adopt this cautionary strategy, warning of dangers of social and moral transgression by presenting them in their darkest and most threatening form. The tortuous tales of vice, corruption and depravity are sensational examples of what happens when the rules of social behavior are neglected.

que muitas vezes causa medo nas pessoas, o personagem da Criatura, Caliban ou mesmo John Clare, poeta romântico inglês do qual ele se intitula, representa o dualismo romântico tão explorado na série. Será o monstro físico mais monstruoso que o monstro da alma? Apenas a aparência da Criatura sintetiza o pensamento que temos sobre “monstro”? Esses são alguns dos questionamentos que permearão a série.

Além disso, a inserção da Criatura na série também pode servir de metáfora para uma das concepções temáticas acerca dos personagens que *Penny Dreadful* realiza. A Criatura “nasce” violentamente através das entranhas de Proteus, destruindo-o, mostrando que o mal pode coadunar dentro de todo ser bom, ou vice-versa, harmonizando a existência humana, assim como os personagens Vanessa Ives, Sir Malcolm, Ethan Chandler e Victor Frankenstein. Como aponta M. H. Abrams (2010), a estética romântica enfatizava esse e outros dualismos tão presentes na série. Ademais, são justamente essas ambiguidades entre profano/sagrado, bem/mal, luz/escuridão, ciência/religião, vida/morte e passado/presente que servirão como base para discutirmos como o gótico pode ser analisado na série.

DORYAN GRAY: A TRANSGRESSÃO VIA PERVERSÃO

Em *Penny Dreadful*, Dorian Gray passa por três fases, uma em cada temporada simultaneamente. Na primeira, desperta sentimentos amorosos por Vanessa Ives, justamente por essa personagem mostrar-se apta ao prazer e se desprender do moralismo vitoriano. Mas a paixão por Vanessa Ives não é concretizada, por esta temer despertar “monstros” que poderiam

prejudicá-la. Dorian Gray, que até então nunca tinha recebido um não de alguém, tem seus sentimentos não correspondidos pela primeira vez, o que o faz continuar na busca incessante de outrem semelhante e que deseje partilhar suas iguais monstruosidades.

Na segunda temporada, o personagem “engata” um breve romance com a transgênero Angelique, cuja não-denominação sexual lhe desperta prazer e inquietudes, ou simplesmente por estar em um não lugar, entre o masculino e o feminino. Mas logo decide assassinar a personagem, por ela ter descoberto seu segredo. Na última fase das incansáveis buscas por alguém semelhante, Gray se relaciona com Lily Frankenstein, (ex) prostituta ressuscitada por Victor Frankenstein, mas que em sua segunda vida planeja vingar-se de todos os homens que já a submeteram a humilhações e submissões enquanto meretriz.

Dorian Gray “engata” um relacionamento amoroso com Lily Frankenstein, com quem de início partilha sua monstruosidade e imortalidade. Através do diálogo iniciado por Lily sobre o salão principal na mansão de Dorian Gray, vemos uma relação intrínseca entre o espaço e o personagem:

[LILY]Tantas coisas você deve fazer aqui. Tanto espaço vazio para preencher com suas... aventuras.

[DORIAN] Mas gosta de aventuras.

[LILY] Quem não gosta? Você é um homem muito interessante, Dorian. Não pode ser tão puro quanto seu rosto sugere.

[DORIAN] E você é? Quanto ao quarto, encontro distrações para preenchê-lo. Já promovi bailes, como você sabe. E o encontro ocasional de amigos de mesma opinião. Sessões de fotografia.

[LILY] O que você fotografa?

[DORIAN] Todas as formas de vida. Realizei encontros da Sociedade Teosófica¹³ aqui.

[LILY] O que é isso?

[DORIAN] Uma espécie de religião, procurando uma conexão pessoal com as verdades divinas, com o conhecimento oculto. (PENNY DREADFUL, T02EP09)

No diálogo acima, Lily presume experiências vividas por Dorian Gray no imenso salão, onde há inúmeros retratos. Nesse sentido, também vemos uma crítica na fala da personagem com relação à grandiosidade do ambiente, que embora seja considerada imenso em termos espaciais, não é capaz de preencher as ‘aventuras’ de Dorian Gray. Assim, o vazio daquele espaço também se relaciona com o vazio existencial de Dorian Gray, que nunca cessa de procurar sensações de prazer, tentando sempre preencher a sala com reuniões, pessoas, festas e principalmente experiências sensoriais. E é nessa busca infinita de sempre se entreter de alguma forma, mesmo que para isso muitas vezes recorra às experiências imorais e pecaminosas, que Dorian Gray tenta não se defrontar com a solidão.

13 Conforme (LINDEMANN; OLIVEIRA, 1993, p. 34), a origem da palavra Theosophia é grega e significa primária e literalmente Sabedoria Divina. Foi cunhada em Alexandria, no Egito, no século III da nossa era por Amônio Saccas e seu discípulo Plotino, que eram filósofos neoplatônicos. Fundaram a Escola Teosófica Eclética e também eram chamados de Philaletheus (Amantes da Verdade) e Analogistas, porque não buscavam a Sabedoria apenas nos livros, mas através de analogias e correspondências da alma humana com o mundo externo e os fenômenos da Natureza. Desta forma, a palavra “Teosofia” não se refere a uma nova religião ou filosofia, [...] mas à reafirmação de antigos princípios, princípios esses que podem ser encontrados no coração de várias tradições filosófico-religiosas, tais como o Hinduísmo, o Budismo, o Taoísmo, a antiga religião egípcia, o Lamaísmo tibetano, de acordo com Oliveira (LINDEMANN; OLIVEIRA, 1993, p. 30), entre outras, o Cristianismo primitivo. A Tradição-Sabedoria ou Teosofia comunica o sentido de que é um vínculo através dos tempos que traz, até os dias de hoje, os antigos ideários acerca da natureza humana e sua constituição, da origem e destino do homem, como também das leis que regulam o funcionamento dos vastos processos da vida e do universo” (apud KUHN PFEIFER, A.; SZYNWELSKI, C.; ROCHA LIMA, S. R.; LINDEMANN, R.; MARCHESINI, O. E.; MENDES DA SILVA, 2018).

Nesse episódio, mais uma vez percebemos o quanto o dândi wildeano em *Penny Dreadful* é um aficionado por retratos e fotografias das mais variadas “formas de vida” (PENNY DREADFUL, T02EP09). A conexão da fotografia com a eternidade no imaginário vitoriano reflete bem a paixão de Dorian de querer registrar visualmente imagens, como as fotografias (eróticas) de Bona Croft (T01EP02) e a de Vanessa Ives (T01EP06 e T02EP02) também denota o desejo de querer eternizar suas lembranças.

Regressando à conversa entre os dois personagens, apontamos que Lily, assim como Dorian Gray, também preza por aventuras e não aparenta ser ‘pura’ como sua feição sugere; essas e outras características na construção desses dois personagens os tornam semelhantes em vários sentidos, como vemos ao longo do episódio:

[LILY] Deve gostar de coisas escondidas, pois as esconde muito bem.

[DORIAN] Assim como você.

[LILY] Não sei o que quer dizer.

[DORIAN] Não sabe, Bona?

[LILY] Ou é Lily agora? Ou é alguma divina mistura de ambos?

[DORIAN] Este quarto é feito para segredos.

[LILY] Então conte-me os seus.

[DORIAN] Com o tempo.

[LILY] Conte-me agora. Agora, garoto. Ajoelhe-se. Ajoelhe-se, garoto. Diga-me os seus segredos e te direi os meus. (PENNY DREADFUL, T02EP09)

Mas a mutualidade de segredos que esses dois personagens escondem começa a ser revelada. Embora, para os espectadores da série, o segredo de Dorian Gray já tenha sido revelado no T02EP08, Lily Frankenstein ainda não tem esse conhecimento e

exige que Dorian lhe confesse seu mistério. O verbo “exigir” na cena denota uma ordem por meio da qual Lily obriga Dorian a ajoelhar-se diante dela, tornando-o submisso. Com o desenrolar das cenas entre os dois nesse episódio vemos que Lily protagoniza outro momento de dominação sexual, deixando Dorian sempre por baixo de si. Entretanto, Dorian Gray não hesita durante a ação de Lily, que o questiona:

[LILY] Quantos anos você tem?

[DORIAN] Ancião.

[LILY] Você pode morrer?

[DORIAN] Descubra.

[LILY] Quando podemos fazer tanto juntos? Não. Esse triste mundinho é nosso. (PENNY DREADFUL, T02EP09)

O tempo cronológico que Dorian Gray viveu até o tempo diegético da série mais uma vez torna-se indefinido; apenas sabemos que o personagem tem vivido consideravelmente um longo tempo, como um ancião, nas suas palavras. Tal peculiaridade de Dorian é um dos principais motivos a chamar a atenção de Lily Frankenstein, que começa a sentir-se atraída sexualmente pelo personagem e pelos mistérios que cercam sua beleza e imutabilidade física.

Ao tentar sufocá-lo no ato sexual e não obter êxito, devido à imortalidade do personagem, Lily então quer uma comprovação da imortalidade de Dorian, dizendo: “agora deixe-me ver seu poder” (PENNY DREADFUL, T02EP09), quando praticando um ato de hipoxifilia¹⁴, abocanha a orelha de Dorian Gray, e mutila-o, deixando-o estático, mas ao mesmo tempo excitado, pois ele

14 Hipoxifilia: “ato que envolve a excitação sexual pela privação de oxigênio, obtida por meio da compressão torácica, sufocamento, máscara ou substância química” (ABREU, 2010, p. 10).

descobre prazer nessa nova experiência. Depois do ato violento, Lily diz a Dorian: “Vá se curar, meu amado imortal” (PENNY DREADFUL, T02EP09), que obedece às suas ordens e vai ao seu quarto secreto, onde há o seu retrato, e quando volta desse espaço sua aparência mais uma vez está intacta.

Na cena, Lily Frankenstein revela-nos seu caráter monstruoso e *outsider*, pois comete desvios e crimes sexuais. Para Ilídia Piairo de Abreu, “este último transgride as leis, enquanto no Desvio sexual, essa transgressão não é obrigatória” (2006, p. 1). O primeiro crime sexual cometido por Lily ocorre no T02EP07, quando a personagem mata um homem por asfixia num bordel. Dessa forma, “o crime por prazer constitui um caso extremo de sadismo, onde a vítima é assassinada e às vezes mutilada, com o propósito de gratificação sexual ao criminoso, o qual normalmente consegue o orgasmo mais pela violência do que pelo coito” (ABREU, 2006, p. 11).

De fato, Lily utiliza da violência para “reafirmar seu poder em submeter a vítima. O acto violento vem compensar ou reafirmar seu domínio (superioridade sexual) diante da insegurança que [a] tortura” (ABREU, 2006, p. 17). Mas é no primeiro ato sexual com Dorian Gray que Lily recorre à “utilização da força e da agressão [como] objetivo [d]a excitação sexual, já que, através do perigo ou da violência consegue o que não atinge numa atividade sexual convencional” (ABREU, 2006, p. 17).

Lily também recorre à violência para reafirmar sua identidade sexual diante dos homens com os quais se relaciona ao longo da segunda e terceira temporadas. Quando é morta por Victor Frankenstein e volta à vida como Lily Frankenstein, a personagem

torna-se hostil, como forma de “vingança ou reivindicação de todas as injustiças reais ou imaginárias que tem sofrido na sua [outra] vida” (2006, p. 17), quando era submissa aos homens por ser prostituta.

Juntos, Dorian Gray e Lily Frankenstein formam o casal imortal cujas experiências sexuais violentas e transgressoras irão perdurar até o final do seriado. Na *season finale* da segunda temporada, vemos o triunfo da eternidade desses personagens. Num ímpeto de ciúmes, Victor Frankenstein pega uma arma de fogo e vai à mansão de Dorian Gray tentando forçar Lily a voltar para casa com ele. No momento, Dorian Gray diz: “Mesmo, Doutor, Lily não é uma garota para sótão de cortiço, é? Em South Bank, ainda mais” (PENNY DREADFUL, 2015, T02EP10), mas ao mirar o revólver para o casal é ridicularizado: “[LILY] Bem, isso é galanteria”, quando Dorian Gray completa: “Em quem desejava atirar?” (PENNY DREADFUL, 2015, T02EP10). Victor se encontra quimicamente alterado devido ao vício de heroína e, abalado, diz a Lily: “Pare! Por favor, volte para casa, Lily!. Eu te amo. Podemos torná-la nosso lar de novo, eu prometo” (PENNY DREADFUL, 2015, T02EP10).

Nesse momento da série vemos um importante paradigma iluminista que o romance de Mary Shelley critica: os malefícios da ciência, como se (o excesso de) conhecimento causasse monstros e esses, por sua vez, se voltassem contra o seu criador, como vemos na fala de Lily: “Por favor, Criador...você me criou bem demais para isso. Sim, eu sei. Sempre soube. Você foi tão... sublimemente maleável” (PENNY DREADFUL, 2015, T02EP10).

A recusa de Lily a voltar para a casa e provavelmente servir como um “anjo de lar” para Victor revela a sua recusa de se adequar aos valores femininos do século XIX. Victor não aceita essa não-sujeição da sua amada e atira-lhe no peito, no coração, mas se esquece que sua criação é imortal. Ao ser ferida, Lily zomba de Victor, quando Dorian Gray tateia a lesão a escorrer sangue e delicia-se com o sangue de Lily, pois é a primeira vez que experimenta tal sensação:

[LILY]: Vamos matá-lo?

[DORIAN] Eles são feitos para matar. Experimentei tantas sensações ao longo dos anos, mas nunca uma precisamente como esta. Supremacia completa.

[LILY] Crueldade, até.

[Dorian] Ascendência

[LILY] Conquista.... E ele? Vamos matá-lo agora?

[DORIAN] Você decide, querida.

[LILY] Não. Ele ainda pode se mostrar útil para nós. Deixe-o viver. Deixe-o viver com o que ele criou...Uma raça superior. Uma raça de imortais, destinada a comandar. Em breve, ele se ajoelhará perante a nós.

[DORIAN] Todos eles.

[LILY] Quando nosso dia chegar, você conhecerá o terror. Enquanto isso homenzinho, viva com o conhecimento do que você gerou. E sofra. (PENNY DREADFUL, 2015, T02EP10)

Na cena, vemos um embate entre os personagens imortais e Victor, que se encontra perplexo diante do que presencia. Lily então questiona se deve matar Victor, mas pensa que o médico ainda pode ser útil para ela e Dorian Gray; esses apreciam o momento com primazia, pois são capazes de triunfar diante da morte, sendo superiores aos mortais como Victor. Compreendemos que Lily

e Dorian consentem vida a Victor apenas para que ele sofra com o peso de suas criações monstruosas. Matá-lo, provavelmente cessaria a sua dor ou culpa de ter criado seres imortais e que agora voltam-se contra ele. Lily mais uma vez demonstra sua crueldade, por dizer seu caráter sádico, preferindo e sentindo prazer na dor e situação desolada na qual Victor se encontra.

Num tom profético da vitória dos seres imortais sobre os mortais, Lily e Dorian planejam dominar o mundo e submeter os mortais às suas mercês. As palavras dessa personagem também denotam uma ocorrência de prolepse de eventos que desencadearão na última temporada. A cena termina com o casal ferido dançando valsa no salão principal de Dorian, cujo piso manchado de sangue reflete as ações desumanas de Lily e Dorian Gray.

Acima, os personagens sangram por todas as suas vestimentas, mas, apesar disso, continuam a dançar no salão de Dorian Gray após a saída de Victor como se ironicamente celebrassem o triunfo da imortalidade.

Por sua vez, o segundo episódio da terceira temporada inicia-se com Dorian Gray e Lily Frankenstein negociando uma chacina de homens da classe média que frequentam apresentações de tortura com prostitutas, ato considerado extremo, devido à ilegalidade de contratar assassinatos. A cor do figurino de ambos os personagens é preta, oposta às vestes brancas na cena em que os dois encerraram a *season finale* da segunda temporada, cena irônica se considerarmos que os dois personagens bailam no sangue e comemoram sua imortalidade depois de serem atingidos por tiros do revólver de Victor Frankenstein.

Nesse contexto, consideramos que “o traje nunca é um elemento artístico isolado” (MARTIN, 2005, p. 76), podendo, muitas vezes, ser utilizado de forma simbólica, quando “tem como missão traduzir simbolicamente os caracteres, os tipos sociais ou os estados de alma” (MARTIN, 2005, p. 77), como os trajes negros que cobrem Vanessa Ives até o pescoço durante boa parte do seriado, retratando sua personalidade sombria, misteriosa e melancólica. O preto no figurino “deve ser considerado em relação com um determinado tipo de realidade, a que pode acrescentar ou diminuir o efeito”, e no T0302 atua junto à iluminação. Ainda, “destacar-se-á do fundo dos diferentes cenários para valorizar gestos ou atitudes das personagens, segundo as suas aparências e expressões” (MARTIN, 2005, p. 76), que atuam em conjunto para dar uma atmosfera *noir* à série.

Após deixarem o local em que cometeram os assassinatos coletivos, Dorian Gray e Lily resgatam a prostituta Justine, que passa a morar na mansão de Dorian Gray, formando um triângulo amoroso efêmero com esses dois personagens. No diálogo a seguir, Justine, que agora “pertence” aos justiceiros Dorian e Lily, expõe-nos sua primeira fala ao acordar na sua nova moradia:

[LILY] Sente-se, por favor.

[JUSTINE] Não. Ficarei em pé.

[LILY] Bem-vinda à sua nova casa, se nos permite esta cortesia.

[JUSTINE] Vocês os mataram.

[DORIAN] E teríamos matado mais.

[LILY] E mataremos.

[JUSTINE] Por quê?

[LILY] Esta sala. A opulência deslumbra você. Como me deslumbrou quando estive em seu lugar.

Um animal feroz criado nas ruas, colocada de joelhos quando era uma menina, servindo qualquer homem com dois tostões e uma mão pesada. E lá eu teria ficado e lá teria morrido, mas um estranho trabalho do destino permitiu-me uma nova vida.

[DORIAN] Você fará o mesmo?

[JUSTINE] Sim.

[DORIAN] Não importa o custo?

[JUSTINE] Apesar do custo.

[LILY] E os homens do seu passado? Os que te usaram. Os monstros. Você vai perdoá-los?

[JUSTINE] Você me faria perdoá-los?

[LILY] Não. Nós teremos, minha querida, uma vingança monumental. (PENNY DREADFUL, T03EP01)

Nessa cena de *Penny Dreadful* torna-se evidente que Dorian Gray e, principalmente, Lily tentam persuadir Justine a praticar ações transgressoras. Os três personagens até a metade da temporada formam um trio de assassinos que tem o objetivo de aniquilar homens que exploram serviços das prostitutas na capital londrina. O nome da personagem Justine provavelmente pode ser originado da personagem Justine Moritz, do romance *Frankenstein*.

Nessa narrativa, Justine é uma criada muito querida na casa da família Frankenstein, mas que leva a culpa do assassinato de William Frankenstein, uma vez que é encontrada com uma joia desse personagem antes dele morrer. Além disso, o nome da personagem e sua aparência inocente também dialogam intertextualmente com a personagem homônima do romance *Justine ou os infortúnios da virtude*, de Marquês de Sade (1787). No romance de Sade, o enredo também dialoga com temas explorados em *Penny Dreadful*, como crimes, violência e, principalmente, o sadismo a que a personagem principal é submetida ao longo da narrativa.

Apesar de manter uma relação amorosa com Dorian Gray, Lily o difere de todos os outros pela sua singularidade, pois foi o primeiro homem a aceitá-la por sua igual monstruosidade e apoiar sua independência e desejos femininos. Noutra cena, numa conversa a sós com Justine, Lily também relembra e cita Ethan Chandler, mas recusa-se a falar sobre ele, pois sente-se culpada pelo fim do breve relacionamento entre os dois. Ainda, percebemos que Lily prefere não discutir sobre Ethan, pois sua lembrança, bem como todas as outras, deixam-nas triste.

Ao longo das três temporadas de *Penny Dreadful*, inúmeros flashbacks que os personagens têm os fazem refletir sobre seus crimes e pecados, despertando-lhes muitas vezes culpa de suas más ações. Mas, mesmo assim, essas analepses, apesar de não serem positivas, se materializam nos vários episódios para aumentar a carga dramática dos personagens e lembrar-lhes de suas monstruosidades.

REFERÊNCIAS

ABRAMS, Meyer Howard. *O espelho e a lâmpada: teoria romântica e tradição crítica*. Tradução de Alzira Vieira Allegro. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

ABREU, Ilídia Piairo de. Delitos sexuais. *Psicologia.pt* - O Portal dos Psicólogos. 2006. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0042.pdf>. Acesso em: 7 jan., 2020.

BALOGH, Anna Maria. Intertextualidade e ficção na TV. In: BALOGH, Anna Maria. *O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas*. São Paulo: Ed. USP, 2002.

BELVILLE, Maria. *Gothic post-modernism: voicing the terrors of Postmodernity*. Amsterdam; New York: Rodopi, 2009.

BOTTING, Fred. *Gothic*. London; New York: Routledge, 1996.

BOTTING, Fred. Introduction. In: BOTTING, Fred. *Gothic*. 2. ed. London: Routledge, 2005.

CÁNEPA, Laura Loguercio. Mashups de horror, western e melodrama na série de televisão “The walking dead”. *RuMoRes*, v. 12, n. 24, p. 109-134, 20 dez., 2018. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/145594/149551>. Acesso em: 17 dez. 2019.

CÁNEPA, Laura. Filmes brasileiros de mulheres paranoicas: as mulheres na trilha do horror brasileiro. *XIX Encontro Anual da Compós*, p. 1-15, 2010. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1539.pdf. Acesso em: 7 de maio 2020.

ECO, Umberto. A inovação do seriado. In: ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FERNANDES, Auricélio Soares. Penny Dreadful: Entre outsiders e monstros pós-modernos. *Tropos: Comunicação, sociedade e cultura*, [S.l.], v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3209>. Acesso em: 7 de maio 2020.

GROOM, Nick. *Gothic: A very short introduction*. England: Oxford University Press, 2012.

HUGHES, William. Gothic criticism: a Survey, 1764-2004. In: POWELL, Anna; SMITH, Andrew. *Teaching the Gothic*. Great Britain: Palgrave Macmillan, 2006.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

KUHN PFEIFER, Adolfo; SZYNWELSKI, Cristiane; ROCHA LIMA, Silas Roberto; LINDEMANN, Ricardo; MARCHESINI, Otavio Ernesto; MENDES DA SILVA, Luciane. Teosofia Antiga e Moderna. *Sacrilegens*, [S.l.], v. 15, n. 2, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufff.br/index.php/sacrilegens/article/view/27051>. Acesso em: 20 ago. 2020.

LESSING, Lawrence. *Remix making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: Blumsburry Pbls, 2008.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

PENNY DREADFUL (Temporada 1). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearblha Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e

Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2014. DVD.

PENNY DREADFUL (Temporada 2). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2015. DVD.

PENNY DREADFUL (Temporada 3). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2016. DVD.

POWELL, Anna; SMITH, Andrew. Introduction: Gothic pedagogies. In: POWELL, Anna; SMITH, Andrew. *Teaching the gothic*. Great Britain: Palgrave Macmillan, 2006.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SÁ, Daniel Serravalle de. *Gótico tropical: O sublime e o demoníaco em O Guarani*. Salvador: EDUFBA, 2010.

SEABRA, Rodrigo. *Renascença: a série de TV no século XXI*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2016.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da Imagem Eurocêntrica*. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SOUSA, Mariana Ramos Vieira de. O fascínio do desvio – horror moderno e suas mulheres monstruosas. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro, 4 04 a 07 de setembro de 2015 (Anais). Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3145-1.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2019.

SPOONER, Catherine. *Gothic contemporary*. Great Britain: Reaktion Books, 2006.

STAM, Robert. *Bahktin – da teoria literária à cultura de massa*. Tradução de Heloísa Jahn. São Paulo: Editora Ática, 1992.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003.

WHEATLEY, Helen. *Gothic television*. Manchester, England: Manchester University Press, 2006.

ZANINI, Claudio Vescia. Meu nome é legião: do duplo ao múltiplo em filmes de possessão demoníaca. In: ZANINI, Claudio Vescia. *O Duplo, o espelho, a sombra: figurações de personagens nas literaturas de língua inglesa*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2018. Disponível em: http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/DuploEspelhoSombra_S05.pdf. Acesso em: 20 fev. 2020.

13

LUTO, NEGAÇÃO, ALUCINAÇÃO: UMA RADIOGRAFIA DO HORROR PSICOLÓGICO NA SÉRIE *SERVANT*, DE TONY BASGALLOP¹

Oscar Nestarez

Recebido em 27 jan 2020. Oscar Nestarez

Aprovado em 21 fev 2021.

Doutorando em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela FFLCH-USP.

Membro e parecerista do Grupo de Pesquisa Produções literárias e culturais para crianças e jovens II (FFLCH-USP).

<https://orcid.org/0000-0003-2723-1231>

Resumo: O presente trabalho pretende investigar os mecanismos e os índices do que se convencionou chamar de “horror psicológico” a partir da série estadunidense *Servant*. Para tanto, inicialmente se procederá à conceituação do horror como efeito estético, à qual serão relacionados postulados advindos da teoria psicanalítica. Neste primeiro momento serão utilizados, como suporte teórico, excertos dos estudos *Horror: A literary history* (2016), organizado por Xavier Aldana Reyes, *Philosophy of horror, or Paradoxes of the heart* (1990), de Noël Carroll, e o ensaio “*Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The birds*” (2010), de Philip J. Nickel, e *O infamiliar* (2019), de Sigmund Freud. A seguir, será verificado de que forma

1 Título em inglês: “Mourning, denial, hallucination: a radiography of psychological horror in Tony Basgallop’s series *Servant*”.

conceitos advindos da psicanálise contribuem para uma leitura mais aprofundada desse objeto. Isso será feito utilizando-se como corpus a série *Servant*, na qual se investigará a figuração desses conceitos, seja como *topoi*, seja como agentes do efeito do horror. Dois textos vão balizar essa hipótese por conta de sua aproximação com os temas centrais da narrativa em questão: o ensaio *Luto e melancolia* (2011), também de Freud, e o artigo “Objetos transicionais e fenômenos transicionais”, contido em *O brincar e a realidade* (2019), de Donald W. Winnicott.

Palavras-chave: Horror. Carroll. Luto. Objeto transicional. Freud. Winnicott.

Abstract: The present work intends to investigate the mechanisms and the traces of what is conventionally called “psychological horror” in the US *Servant* series. Initially, a definition of horror as an aesthetic effect will be elaborated, related to concepts from psychoanalytic theory. In this first moment, excerpts from the studies *Horror: A literary history* (2016), organized by Xavier Aldana Reyes, and *Philosophy of horror, or Paradoxes of the heart* (1990), by Noël Carroll. Will be used, as well as the essay “Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The birds” (2010), by Philip J. Nickel, and *Das unheimliche* (2019), by Sigmund Freud. Next, it will be verified how concepts from psychoanalysis contribute to a more in-depth reading of this object. This will be done using the *Servant* series as a *corpus*, in which the expression of these concepts will be investigated, either as *topoi* or as agents of the effect of horror. Two texts will guide this hypothesis because of its approximation with the central themes of the narrative in question: the essay *Mourning and melancholy* (2011), also by Freud, and the article “Transitional objects and transitional phenomena”, in *Playing and reality* (2019), by Donald W. Winnicott.

Keywords: Horror. Carroll. Mourning. Transitional object. Freud. Winnicott.

Quão avassaladora pode ser a perda de uma pessoa amada? Quão perigosas podem ser as consequências das escolhas realizadas na sequência dessa perda? Tais indagações compõem o núcleo da série *Servant*, transmitida pelo canal de *streaming* Apple TV+. São as questões a partir das quais estruturam-se os dez episódios da primeira temporada, cuja estreia ocorreu em novembro de 2019 — a segunda temporada, inaugurada em janeiro de 2021 e também com dez capítulos, está em andamento no momento em que este artigo é escrito. As respostas para essas indagações ainda não nos foram apresentadas; talvez nem o sejam por completo. Mas as hipóteses desenvolvidas pelo criador e roteirista da série, o britânico Tony Basgallop, encontram-se — todas elas — no campo do horror. Ou, ainda, para o que se convencionou denominar “horror psicológico”.

Neste artigo, propomo-nos a duas tarefas principais. Inicialmente, investigaremos essa natureza psicológica do horror, compreendendo o efeito estético — e, conseqüentemente, a estética da recepção de Jauss e Iser — como determinante para a categoria, à qual relacionaremos conceitos advindos da teoria psicanalítica. Para tanto, utilizaremos, como suporte teórico, excertos dos estudos *Horror: A literary history*² (2016), organizado por Xavier Aldana Reyes, *Philosophy of horror, or Paradoxes of the heart*³ (1990), de Noël Carroll, e o ensaio “Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The birds”⁴ (2010), de Philip J. Nickel, e *O infamiliar* (2019), de Sigmund Freud. A seguir, verificaremos de que forma esses conceitos podem ser mobilizados

2 *Horror: Uma história literária*.

3 *A filosofia do horror, ou paradoxos do coração*.

4 “Horror e a ideia da vida cotidiana: ameaças céticas em *Psicose* e *Os pássaros*”.

para uma leitura mais aprofundada da trama da série *Servant*, seja pela via de *topoi*, seja figurando como essenciais para a construção da atmosfera e a obtenção do efeito do horror. Lançaremos mão de dois textos para balizar a análise: o ensaio *Luto e melancolia* (2011), também de Freud, e o artigo “Objetos transicionais e fenômenos transicionais”, contido em *O brincar e a realidade* (2019), de Donald W. Winnicott. Nosso propósito é desmontar e investigar o maquinário do horror desenvolvido por uma série que, desde seu lançamento, vem sendo bem recebida pelo público e pela crítica (*Servant* obteve média de 7,6 no site *Internet Movie Database*, ou IMDB⁵, atualmente uma importante referência de avaliação de narrativas audiovisuais).

De início, cabe apontar que a conceituação do horror como categoria estética (ou artística) é relativamente recente — as primeiras teorias datam de meados da segunda metade do século XX. É o que afirma Aldana Reyes na introdução de *Horror: A literary history* (2016, British Library): “a segunda metade do século 20 também produziu o mais significativo número de textos sobre horror até então” (2016, p. 14). Os estudos dessa época, em sua maioria anglófonos, concentram-se principalmente no cinema de horror. E ganham ímpeto sobretudo a partir dos anos 1970, quando, na esteira do imenso sucesso comercial experimentado por *O exorcista* (1973), as produções do gênero nos EUA atraem interesse inédito de público, crítica e, em consequência, mercado. Recebendo enormes quantias de dinheiro, o cinema de horror estabelece-se como uma verdadeira indústria, em um processo que passa a chamar a atenção de pesquisadores dessa linguagem.

5 Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt8068860/>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Entretanto, é o campo literário que fornece os alicerces teóricos para a análise aqui proposta. Mais especificamente o já mencionado estudo organizado por Xavier Aldana Reyes. Trata-se de uma coletânea de ensaios historiográficos que apresenta um panorama dessa categoria literária por meio da investigação de suas origens e mutações ao longo dos últimos 250 anos. Neste trabalho, interessa-nos a introdução de Reyes ao conjunto de textos, na qual ele propõe uma conceituação das narrativas literárias de horror. O pesquisador pontua que o próprio termo “horror” advém de um efeito; afinal, sua origem está no verbo latino “*horrere*”, que significa “erizar” ou “arrepia”. Dessa forma, as narrativas de horror constituem-se como tal pelo *efeito* causado, ou pela *intenção* de fazê-lo. Eis a definição⁶ de Reyes:

Amplamente lida e publicada — e diferente de outros gêneros que se amparam mais fortemente em coordenadas históricas e geográficas específicas, como o *Western* e a ficção-científica —, a ficção de horror é extensivamente definida por suas pretensões afetivas. Em outras palavras, o horror obtém este nome dos efeitos que procura provocar nos leitores⁷. (2016, p. 7)

O estudioso espanhol salienta que o horror é eminentemente transmidiático, sendo “mais imediatamente associado com a indústria do cinema do que com a literatura”⁸ (REYES, 2016, p. 9). No entanto, ao contrapor a ficção literária de horror às narrativas

6 As traduções de *Horror: A literary history, de The Philosophy of horror, or paradoxes of the heart* e dos demais textos em língua inglesa são de nossa autoria.

7 Widely read and published — and not like other genres that rely more heavily on specific historical e locational coordinates, such as the Western and the science fiction — horror is largely defined by its affective pretences. Horror takes its name, in other words, from the effects that it seeks to elicit in its readers.

8 [...] more readily associated with the film industry than with the literary one.

audiovisuais, o pesquisador catalão postula que, “diferentemente do cinema, que só é capaz de nos mostrar imagens, a ficção literária nos força a processar informação [...] podendo mais intensamente perturbar a mente de leitores ao engajar-se com suas imaginações”⁹ (REYES, 2016, p. 09-10). As consequências dessa perturbação seriam justamente os efeitos de ordem física (principalmente os arrepios), que aqui se propõe vincular à conceituação do horror, ainda que na esfera audiovisual.

Pensamento semelhante é o do filósofo estadunidense Noël Carroll. Ele o exprime e detalha no estudo *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*, publicado originalmente em 1990 e contendo uma abordagem aristotélica em relação à ficção de horror. Na introdução, Carroll assim define seu ambicioso projeto:

Baseando-me em Aristóteles para propor um paradigma daquilo que pode constituir um gênero artístico, vou oferecer uma explicação do horror em virtude dos efeitos emocionais que se pretende causar na audiência. [...]. Ou seja, ao modo de Aristóteles, vou assumir que o gênero é constituído para produzir um efeito emocional; tentarei isolar esse efeito; e tentarei mostrar como as estruturas, as imagens e as figuras características do gênero arranjam-se para causar a emoção que chamarei de horror artístico.¹⁰ (1990, p. 8)

9 Unlike cinema, which cannot help but show us images, fiction forces us to process information [...] may more readily disturb the minds of readers by engaging with their imagination.

10 Taking Aristotle to propose a paradigm of what the philosophy of an artistic genre might be, I will offer an account of horror in virtue of the emotional effects it is designed to cause in audiences. [...] That is, in the spirit of Aristotle, I will presume that the genre is designed to produce an emotional effect; I will attempt to isolate that effect; and I will attempt to show how the characteristic structures, imagery, and figures in the genre are arranged to cause the emotion that I will call art-horror.

Mais adiante, o filósofo é categórico: “Trans-artístico e transmidiático, o gênero do horror obtém seu título da emoção que caracteristicamente, ou idealmente, provoca; essa emoção constitui a marca identificadora do horror¹¹” (CARROLL, 1990, p. 14). Nesse contexto, as personagens nas narrativas em questão exercem papel central, pois é por meio delas que espectadores, leitores ou, mais recentemente, *gamers* experimentam o referido efeito emocional, ou estético. A propósito, a pesquisadora alemã Doreen Triebel oferece-nos uma oportuna reflexão pela via da empatia no artigo “Manipulating empathic responses in horror fiction”¹². Ela defende que “a observação do medo nos outros pode levar um indivíduo a empatizar com uma personagem que se considera estar em perigo” (TRIEBEL, 2014, p. 6). Assim, o espectador/leitor/*gamer* sente *com e pelas* personagens das narrativas que consomem, partilhando com elas as emoções negativas deflagradas por eventos ou agentes do horror.

Pensamento semelhante é o de Noël Carroll. Embora sem mencionar o termo “empatia”, o filósofo entende que

[o] horror parece ser um daqueles gêneros nos quais as reações emocionais da audiência, idealmente, correm paralelamente à emoção das personagens. De fato, em obras de horror as reações das personagens frequentemente parecem indicar as reações emocionais das audiências. (CARROLL, 1990, p. 17)

11 The cross-art, cross-media genre of horror takes its title from the emotion it characteristically or rather ideally promotes; this emotion constitutes the identifying mark of horror.

12 “Manipulando respostas empáticas na literatura de horror”.

Mais à frente, Carroll explica que esse pressuposto “permite-nos olhar para as obras de horror em busca de evidências da reação emocional que pretendem engendrar¹³” (1990, p. 30).

A propósito dos elementos constitutivos das narrativas de horror, e a despeito da elucidativa conceituação, cabem alguns comentários críticos ao estudo do filósofo. Em especial ao difundido entendimento de Carroll de que o agente do horror *deve necessariamente* ser um monstro, e que esse monstro *só pode ser* “sobrenatural ou ter uma origem na ficção científica” (1990, p. 15). Essa limitação resultou em questionamentos de outros estudiosos, como Philip J. Nickel, professor de filosofia e ética da Universidade de Tecnologia de Eindhoven. No ensaio “Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The birds” (2010), Nickel afirma que o horror tem caráter epistemológico e constitui-se por dois elementos centrais: “(1) Uma aparição do mal sobrenatural ou do monstruoso (inclui-se aí o psicopata que mata monstruosamente); e (2) a intenção de causar pavor, aversão visceral, medo ou espanto no espectador ou no leitor”¹⁴ (2010, p. 14).

Ao inserir o elemento humano nesse contexto, Nickel propõe que monstros também sejam “realistas”¹⁵ (2010, p. 15) e que participem normalmente de nossa vida cotidiana. Sendo assim, ele se contrapõe diretamente a Carroll, para quem

13 This presupposition, in turn, enables us to look to works of horror themselves for evidence of the emotional response they want to engender.

14 (1) An appearance of the evil supernatural or the monstrous (this includes the psychopath who kills monstruously); and (2) the intentional elicitation of dread, visceral disgust, fear or startlement in the spectator or reader.

15 Realistic.

“monstros são essencialmente ficcionais, e não algo com que nos preocupemos na vida real”¹⁶ (1990, p. 14-15).

Entretanto, a nosso ver, determinar o monstro ou a figura monstruosa (seja ela humana ou sobrenatural) como a única fonte do horror resulta em outro importante impasse. Assim formuladas, as conceituações tanto de Noël Carroll quanto de Philip J. Nickel não contemplariam, por exemplo, a categoria do horror cósmico, na qual os arrepios não têm origem material, e sim existencial. Há, sem dúvida, monstruosidades sobrenaturais de imensa força nas narrativas de H.P. Lovecraft; mas elas irrompem como efeitos colaterais da revelação que sustenta toda a obra lovecraftiana: a de nossa insignificância diante do caos primordial e da imensidão do cosmos. Nesse contexto, não tem mais lugar o maniqueísmo que marca os conflitos das narrativas de horror cujo agente é o monstro; exemplos disso são, entre tantas outras, as narrativas “A cor que caiu do espaço” e “Nas montanhas da loucura”. Nelas, já não há um antagonista com intenções e qualidades definidas; as entidades de Lovecraft não pretendem nos aniquilar ou nos aprisionar no inferno, porque sequer têm consciência de nossa existência. Seu mero despertar já implicaria a nossa extinção. Por isso, o fenômeno do horror cósmico não apenas contesta as concepções de Carroll e de Nickel a respeito de histórias assustadoras, como também se afasta dos temas religiosos que, muitas vezes, são as fontes de assombro nessas narrativas. Processo semelhante ocorre com a categoria que se convencionou chamar de horror psicológico (à qual pertence *Servant*), que não raro têm origens também imateriais — e cujo funcionamento pretendemos clarificar.

16 [...] monsters are essentially fictional, not something to be worried about in real life.

Antes, cumpre destacar o papel assumido pelo receptor nas conceituações do horror aqui apresentadas. Mais especificamente o leitor, dado que vem dos estudos literários o arcabouço teórico que nos permite conjugar tais concepções em torno de um efeito. Para tal, reportamo-nos à estética da recepção, corrente de pensamento concebida e proposta na década de 1960 pelo teórico alemão Hans Robert Jauss e consolidada, no final dos anos 1970, com a contribuição de seus conterrâneos Wolfgang Iser e Hans Gumbrecht, entre outros. Embora as teorizações da chamada Escola de Constança já se distanciem no tempo e apresentem certo desgaste, é necessário retomá-las, ainda que resumidamente, para ampliar a análise aqui proposta.

À época, a formulação de Jauss confrontava teorias formalistas e marxistas, refutando o que ele considerava o “circuito fechado” (1988, p. 266) de uma estética de reprodução, fundamentado na dicotomia “autor-livro”. Desta forma, afirmava o alemão, a literatura se despojava “de uma condição inerente à sua própria natureza de fenômeno estético e à sua função social: a dimensão do efeito produzido por uma obra” (1988, p. 266-267). Em suma, Jauss defende a retomada da fruição estética como elemento central da experiência literária e artística, fundamentada na *aisthesis* (sensação). Sugieri, assim, alterar o centro de gravidade da criação literária, do eixo “autor-livro” para a configuração “autor-livro-leitor”. Nesta pesquisa, propomos ampliar tal conjugação, de modo a abranger também uma narrativa audiovisual em série como *Servant*.

Retomando até aqui: a ficção de horror define-se pelo efeito estético ou emocional que pretende provocar, e as causas disso podem ser variadas, indo além do monstro e de

suas derivações. Contudo, essa definição ainda é problemática, posto que a categorização *apenas* pela via do efeito constitui um critério necessariamente subjetivo. Dentro desse parâmetro, um determinado livro somente se enquadraria no gênero caso quem o leu sentisse horror ou emoções correlatas — o que exigiria pesquisas de dimensões e frequência inimagináveis. Assim, torna-se necessário acrescentar, a esse pressuposto, a constituição da narrativa, a sua própria organização. Pois como nos recorda Edgar Allan Poe (2011) no seminal ensaio “A filosofia da composição”, também de tonalidade aristotélica, a produção de um efeito estético é resultado. É consequência de um minucioso processo de elaboração retórica, em que cada elemento deve ser cuidadosamente situado e encaixado, como a peça de um poderoso maquinário. No caso da ficção de horror, há a primazia do efeito em questão, de modo que essas narrativas se singularizam em relação a outras vertentes que, quando aliançadas ao horror, trabalham tais reações em menor medida, como a ficção científica, as distopias, a fantasia (ou sua ramificação sombria, a *dark fantasy*), e mesmo o drama. Depreende-se, evidentemente, que todo efeito resulta de um trabalho cuidadoso com a linguagem utilizada — sendo ela composta por vocabulário, temas e estruturas próprios, que se acumulam e se renovam desde o século XVIII. No caso das narrativas audiovisuais, entram em jogo elementos como desenho de som, cenários, escolha de elenco, entre vários outros.

A propósito, cabem ainda algumas palavras a respeito das relações entre a ficção de horror e suas reconhecidas matrizes, o fantástico e o gótico. A conceituação aqui apresentada permite-

nos enxergar uma autonomia do horror em relação às narrativas fantásticas, posto que a estratégia para se obter o efeito definidor possa prescindir do elemento sobrenatural ou inexplicável, e, conseqüentemente, da hesitação todoroviana. Da mesma forma, o horror torna-se independente da matriz histórico-cultural das narrativas góticas na medida em que a fonte de horríveis eventos já não se encontra apenas em um passado que ameaça retornar (um dos procedimentos determinantes para tais obras, de acordo com o pesquisador brasileiro Júlio França [2017, p. 18]), mas também na atualidade. Outra marca distintiva do horror em relação ao gótico é o diálogo intersemiótico: narrativas audiovisuais e literárias permanecem em intensa relação de mutualismo, o que proporciona uma constante atualização de estratégias e a renovação do repertório para a obtenção do efeito em questão.

Realizadas essas considerações a respeito do horror, verifiquemos de que forma a psicanálise pode contribuir tanto para a compreensão quanto para a intensificação de tal fenômeno. Nesse sentido, nenhuma conceituação é mais esclarecedora do que *Das unheimliche*, de Sigmund Freud. Publicado pela primeira vez em 1919, o artigo apresenta uma reflexão estética do fundador da psicanálise a partir da literatura. Freud se detém em obras “que dizem respeito ao aterrorizante, ao que suscita angústia e *horror*” (2019, p. 29, grifo nosso) para investigar as origens do efeito por ele nomeado como *unheimlich*. O termo alemão tem etimologia complexa: “*heimlich*” significa “doméstico, familiar, pertencente à casa”, mas o prefixo “*un*” inverte esses conceitos, tornando desconhecido aquilo que era absolutamente o contrário.

A edição utilizada nesta pesquisa é relativamente recente no Brasil; nela, o termo é traduzido como “infamiliar”. Os tradutores Gilson Iannini e Pedro Heliodoro Tavares assim justificam a escolha, contribuindo também para a acepção do conceito cunhado por Freud:

O *unheimlich* é uma negação que se sobrepõe ao *heimlich* apreendido tanto positiva quanto negativamente: é, portanto, uma reduplicação dessa negação, que acentua seu caráter angustiante e assustador. A palavra em português que melhor desempenha esse aspecto parece ser “infamiliar”: do mesmo modo, ela acrescenta uma negação a uma palavra que abriga tanto o sentido positivo de algo que conhecemos e reconhecemos quanto o sentido negativo de algo que desconhecemos. (FREUD, 2019, p. 10-11, nota dos tradutores do livro)

Com efeito, logo no início do ensaio, o fundador da psicanálise estabelece o *unheimlich*/infamiliar como “não conhecido” (2019, p. 33). Mais à frente, Freud postula que o “Infamiliar seria tudo o que deveria permanecer em segredo, oculto, mas que veio à tona” (2019, p. 45); “nada tem realmente de novo ou de estranho, mas é algo íntimo à vida anímica desde muito tempo e que foi afastado pelo processo de recalçamento” (2019, p. 85).

Assim se destaca, no ensaio, o retorno daquilo que há muito era perfeitamente conhecido pelo sujeito, mas que por algum motivo torna-se alheio, estranho, *infamiliar*. Para Freud, é justamente esse movimento pendular a causa das sensações de estranheza e de horror vinculadas a narrativas como “O homem da areia”, que constitui o principal *corpus* do artigo, e tantas outras.

A teoria freudiana já nos conduz ao território de *Servant*, uma vez que a série assume, desde o início, o compromisso com o horror

de natureza psicológica. Isso fica evidente no primeiro episódio, intitulado “Renascido”. Por meio dele, somos apresentados aos personagens que compõem o núcleo da trama: o jovem casal Turner, formado pela bem-sucedida jornalista Dorothy e pelo renomado chef experimental Sean (interpretados por Lauren Ambrose e Toby Kebbell), e a ainda mais jovem babá Leanne Grayson (Nell Tiger Free), que foi contratada para cuidar de Jericho, o filho recém-nascido dos dois. A sequência inicial, em que Leanne chega à casa dos Turner, oferece a medida e o tom da narrativa, pois ela se dá em uma noite chuvosa e a câmera movimenta-se lentamente pelos cômodos escurecidos da grande residência. Assim, instila-se não apenas tensão, mas uma sensação de que algo não está certo. Com efeito, Dorothy parece exageradamente entusiasmada com a chegada da babá; seu comportamento destoa do marido, que se mostra falsamente interessado pelo evento. Quando Leanne entra em cena, a atmosfera se adensa ainda mais: enigmática e monossilábica, de olhar fixo, ela surge como um espectro, ou um autômato, e porta-se como se guardasse um segredo. Mas o segredo, nesse momento, pertence aos Turner. Jericho é, na verdade, um boneco *reborn*, artefato bastante similar a um bebê recém-nascido. A nosso ver, a descoberta provoca imediatamente horror por seu caráter “infamiliar”, pois aquilo que está no berço é reconhecível e ao mesmo tempo estranho; por um breve instante, sentimos a vertigem, o espanto diante do desconhecido.

A existência do falso Jericho é logo esclarecida no mesmo episódio, quando Sean, aproveitando que a esposa saía para trabalhar, explica a situação para Leanne. O verdadeiro bebê havia morrido treze semanas após o nascimento, Dorothy entrara

em choque e a família decidira, com o auxílio de profissionais de saúde, adotar medidas para ajudá-la a superar o trauma. O boneco e consequentemente a babá compõem esse sistema de defesa, o qual é mantido em total discrição: apenas o marido, o pai e o irmão de Dorothy, além da terapeuta dela, sabem da fatalidade. Depois da explicação, Sean pergunta se Leanne tem alguma dúvida, e se surpreende com a resposta dela: “Vou levar Jericho para passear”, diz a babá, acariciando ternamente o boneco. Ao final desse episódio inaugural, outra reviravolta: o marido encontra, no berço, um bebê de verdade.

Está dado o contexto em que se desenvolverá a história durante a primeira temporada. Pode-se dizer que, em *Servant*, a narrativa ocorre em dois planos. O primeiro, e mais evidente, é composto pela rotina do casal e da babá, sendo que Leanne se revela cada vez mais estranha e, em consequência, ameaçadora. Nesse quesito, ela parece figurar como um monstro sutil, ainda que sua história e suas intenções permaneçam ocultas — apenas Sean parece se dar conta das características bizarras da moça, já que Dorothy logo se afeiçoa a ela pelo carinho e o amor dedicados a “Jericho”. Isso inquieta ainda mais o marido: teria a babá trazido aquele outro bebê? No intuito de continuar preservando a esposa (que sequer notou a diferença entre a criança e o boneco), ele evita abordá-la para debater o mistério. Então, convoca Julian (Rupert Grint), seu cunhado e cúmplice no esquema de proteção da esposa, para investigar Leanne. E as descobertas que fazem vão acentuando a tensão geral.

Entretanto, é no segundo plano da narrativa, aquele implícito, que encontramos os elementos deflagradores de um horror

profundo. Afinal, todo o “circo” se arma para auxiliar Dorothy a superar o luto de uma tragédia que só será explicada no penúltimo e poderoso episódio da primeira temporada, intitulado “Jericho” e dirigido por M. Night Shyamalan (que também produz a série). No ensaio *Luto e melancolia*, publicado originalmente em 1917, Freud reflete sobre a natureza desse estado psíquico que sucede à perda, contrapondo-o à melancolia e assim descrevendo-o:

A prova da realidade mostrou que o objeto amado já não existe mais e agora exige que toda a libido seja retirada de suas ligações com esse objeto. Contra isso se levanta uma compreensível oposição; em geral se observa que o homem não abandona de bom grado uma posição da libido, nem mesmo quando um substituto já se lhe acena. Essa oposição pode ser tão intensa que ocorre um *afastamento da realidade e uma adesão ao objeto por meio de uma psicose alucinatória de desejo*. (2011, p. 49, grifo nosso)

Ora, é exatamente o que ocorre a Dorothy na série. Trata-se de uma intensa oposição à inexistência do objeto amado, ou à prova de realidade. Mais adiante, o fundador da psicanálise postula que

o normal é que vença o respeito à realidade. Mas sua incumbência não pode ser imediatamente atendida. Ela será cumprida pouco a pouco com grande dispêndio de tempo e de energia de investimento, e enquanto isso a existência do objeto de investimento é psiquicamente prolongada. (2011, p. 49)

Fiando-se nisso, e no entendimento de que o luto “será superado depois de algum tempo e que é considerado inadequado e até mesmo prejudicial perturbá-lo” (FREUD, 2011, p 47), Sean,

Julian e Natalie, a terapeuta/cinesiologista (Jerrika Hinton), esperam que a enlutada supere o trauma. Entretanto, essa possibilidade fica cada vez mais distante. Por meio do boneco, a existência de Jericho na vida da mãe vai sendo prolongada. A oposição/negação aprofunda-se, assim como a psicose alucinatória. Com efeito, ela alucina que embala seu bebê, que o aninha, que o leva para passear; só não o amamenta porque sente dores intensas nos seios, mas tira leite com o auxílio de uma bomba. E a chegada de Leanne intensifica esse processo, posto que a babá trata primeiramente o boneco como de fato um recém-nascido, e depois age da mesma forma com o misterioso bebê que surge na narrativa, sem aparentar qualquer inquietação. Assim, permanece a expectativa — profundamente perturbadora — de que Dorothy possa “acordar” a qualquer momento, e acentua-se a ameaça diante da especulação do que eventualmente aconteça após o despertar.

Outro conceito que nos permite clarificar a natureza do horror em *Servant* é o de objetos transicionais, proposto pelo pediatra e psicanalista britânico Donald Woods Winnicott. A teoria está apresentada no artigo “Objetos transicionais e fenômenos transicionais”, de 1951; no texto, Winnicott questiona a definição basilar da psicanálise segundo a qual o indivíduo constitui-se de uma unidade com uma membrana limitadora entre um exterior e um interior. Para ele, o enunciado duplo (subjetivo-objetivo) não é suficiente, havendo uma terceira parte da vida do ser humano que é composta pelo período em que “o bebê usa o punho e os dedos para estimular a zona erógena oral” (WINNICOTT, 2019, p. 13) e aquele em que ele se apegue a um objeto especial, como

bonecas, ursinhos ou pedaços de tecido. Os objetos ou fenômenos transicionais correspondem, assim, à “área intermediária da experiência entre o polegar e o ursinho, entre o erotismo oral e a verdadeira relação do objeto” (2019, p. 15); trata-se do “uso de objetos que não fazem parte do corpo do bebê, mas ainda não são totalmente reconhecidos como pertencentes à realidade externa” (2019, p. 15). Desta forma, tais objetos operam em um estado intermediário entre a incapacidade e a crescente capacidade do bebê de reconhecer e aceitar a realidade (2019, p. 16); configuram a primeira posse do “não eu” (2019, p. 15), a área entre o subjetivo e aquilo que é objetivamente percebido. Essa transição gera angústia e frustração, sobretudo pelo afastamento natural da mãe (pela via do desmame, por exemplo); e o bebê atribui sentido a objetos transicionais, amparando-se neles para suportar a alteração.

Aqui, propomos um deslocamento dessa conceituação. É nossa intenção atribuir, ao boneco *reborn*, a função de objeto transicional, mas que nesse caso auxilia Dorothy a atravessar o período da psicose alucinatória do desejo. Ou seja, um recurso que permita a ela retornar do estado intensamente subjetivo à percepção objetiva, um mecanismo que a ajude a aceitar a prova de uma realidade na qual seu filho não existe mais. Contudo, novamente ocorre o oposto: ela não dá sinais de que esteja realizando essa passagem, e o objeto transicional acaba operando como elemento de assombro, como uma lembrança recorrente de seu estado patológico. Além disso, conforme afirmamos, as cenas em que o boneco é mostrado são passíveis de despertar um fugaz, porém saliente efeito de “infamiliaridade”, posto que ele remete a algo muito conhecido, mas que ao mesmo tempo não o é. Nesse sentido,

o objeto relaciona-se à boneca Olímpia, de “O homem da areia”, conforme entendida por Freud em *O infamiliar*. Todo o processo de alienação de Dorothy se agrava ao tornar-se evidente que ela não diferencia o boneco do bebê (supostamente) levado por Leanne para a casa dos Turner — um episódio semelhante ao vivenciado por Natanael no conto de E.T.A. Hoffmann.

Direcionemos agora o enfoque da análise para Sean. Note-se que, assim configurado, o enredo de *Servant* acaba por oprimir e isolar o marido. Com efeito, durante os primeiros episódios, Sean é a personagem supostamente ancorada na realidade — ou seja, nossas reações emocionais tendem a correr mais paralelamente às suas, como estabeleceu Noël Carroll em relação à concomitância de emoções em uma narrativa de horror. É Sean o principal espelho de nossos sentimentos na trama, é ele o nosso veículo para o horror, que vai se cumprindo à medida que o chef constata não apenas a desconexão da esposa em relação à realidade, mas também os mistérios envolvendo a figura da babá. Julian, seu cunhado, acompanha-o nesse contexto, sendo o responsável por realizar a investigação de Leanne com o auxílio de Roscoe (Phillip James Brannon), um detetive “informal” que é, na verdade, funcionário do RH da empresa do irmão de Dorothy — a relação entre ambos configura um inesperado alívio cômico na narrativa. E o trabalho em equipe dá frutos: os dois descobrem que Leanne Grayson morreu, ao lado do pai e da mãe, em um incêndio na casa da família, fato que acentua a complexidade da história. Sean e Julian acabam por concluir que a babá roubou a identidade da moça morta, assim como o bebê que levou para a casa dos Turner.

Tudo se torna ainda mais inquietante no sexto episódio, intitulado “Chuva”, quando somos apresentados a um suposto tio de Leanne, George (Boris McGiver). Ele aparece subitamente na casa dos Turner durante uma noite de tempestade. Sean está fora, e Dorothy, bastante apegada à babá e sequiosa de conhecer mais sobre a vida dela, convida a sinistra figura para jantar. Aqui, temos a primeira manifestação de uma evidente monstruosidade na narrativa, posto que do tio emana inegável ameaça, constituída por suas maneiras bizarras (comer com a mão, *espremer* um pedaço de frango para drená-lo etc.), por sua expressão malévola e por seus trajes funéreos. Ele declara a intenção de levar Leanne embora, mas a babá é convencida por Dorothy a confrontá-lo; o tio George então parte, dizendo que da próxima vez trará a tia May (Alison Elliott), a quem Leanne “não consegue dizer não”. A chegada dessas personagens deflagra um novo ramo narrativo, que, no último episódio da primeira temporada, acaba por lançar alguma luz no passado da babá: tio George e tia May aparentemente lideraram um culto religioso a que Leanne pertencia; os dois a resgataram e cuidaram dela após o incêndio e a morte dos pais, e reaparecem para buscá-la. Permeando tudo, ainda há eventos a indicarem alguma espécie de poder paranormal de Leanne — por exemplo, as rachaduras na parede causadas por ela e a estranha perda do paladar de Sean, aparentemente também obra dela. Até aqui, tanto os traços sobrenaturais quanto a obsessão da babá por Jericho, bem como a origem do novo bebê, permanecem inexplicados.

Por fim, cabem algumas palavras sobre o espaço em *Servant*. Toda a narrativa se passa no interior da casa dos Turner — um sofisticado tríplex que corresponde ao *locus horrendus* (ou “lugar

horrível”) das narrativas góticas, em cuja trama os espaços amaldiçoados ocupavam posição central. O termo opõe-se ao *locus amoenus* (lugar ameno), paisagem idealizada e pacífica presente na poesia amorosa em geral e, com maior incidência, na poesia bucólica. Ambas as expressões foram herdadas do arcadismo e referem-se a um dos tópicos centrais do romantismo. Na gênese dessa última vertente, castelos, abadias, masmorras e outras construções comumente associadas ao medievo predominavam como *loci horrendi*. A partir de certo momento na historiografia literária, e principalmente com a ascensão da classe burguesa, coube às residências ocupar tal função, e é esse o caso na narrativa em questão. A casa dos Turner representa o espaço demarcado e assombrado pela morte de um bebê recém-nascido. Ao mesmo tempo, é o território íntimo de um casal que acaba invadido por figuras implícita ou explicitamente ameaçadoras, sempre na esteira dessa tragédia. Não à toa, os cômodos são frequentemente escuros, e o cuidadoso desenho de som da série dá destaque a rangidos, pancadas, ecos e outros ruídos geralmente associados a espaços assombrados. Dessa forma, o cenário contribui significativamente para a obtenção do efeito do horror; e alguns cômodos, em especial, destacam-se por configurarem uma extensão da personalidade das personagens. É o caso da adega, no porão, onde Sean e Julian reúnem-se para discutir e tomar decisões sobre a investigação — um espaço subterrâneo correspondendo à vida paralela que o marido deve levar por conta da condição da esposa. Outro exemplo é o quarto de Leanne, que ela decora com o rigor e a simplicidade de um claustro, mas tornado sinistro por um papel de parede com estranhos motivos silvestres. Já a ampla e bem equipada cozinha

configura-se como espaço híbrido e até vibrante, pois é lá que frequentemente se dão os encontros entre as personagens.

À guisa de conclusão, postulamos que desse conjunto de elementos resulta um território bastante favorável à manifestação do horror, conforme compreendido por Reyes e Carroll. No primeiro plano da narrativa — aquele imediato, do cotidiano do casal —, os assombros e arrepios correspondem principalmente a aspectos visuais, muitas vezes de natureza grotesca (como exemplos, citamos as cenas com o boneco *reborn* e Sean queimando a mão para descobrir se perdera totalmente a sensibilidade, depois recortando as bolhas na pele com uma tesoura). Ainda no primeiro plano, temos graus diferentes de implícita monstruosidade — mais leve, no caso da babá, e mais intensa em se tratando do tio George e da tia May. Leanne assume, também, a qualidade de autômato, remetendo, assim como o boneco/bebê Jericho, a um *tópos* recorrente no horror e à Olímpia de “O homem da areia” conforme lida por Freud. Já no plano mais amplo da narrativa, perdura a expectativa do “despertar” de Dorothy como acontecimento capaz de implodir tudo, em uma espécie de cataclismo íntimo; e há o boneco figurando como objeto transicional “invertido”, simbolizando essa ameaça. Com efeito, ocorrem momentos em que o despertar da personagem quase acontece: breves e esparsas passagens ao longo da narrativa, nas quais ela se encontra prostrada, olhando para o vazio, imersa em melancolia; mas Dorothy logo é trazida de volta não para a realidade, e sim para a alucinação que se constitui como realidade. Abrigando essa tensa e dramática trama, há os espaços cuidadosamente elaborados para acentuar os efeitos

pretendidos, além do clima frequentemente chuvoso e noturno a perdurar pela maior parte dos episódios. *Servant* constitui-se, assim, como notável exemplo de construção narrativa cujo epicentro é o efeito estético do horror, cujo funcionamento, a nosso ver, pode ser clarificado e compreendido com o amparo de conceitos advindos da psicanálise.

REFERÊNCIAS

- CARROL, Noël. *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.
- FRANÇA, Júlio. O sequestro do gótico no Brasil. In: FRANÇA, Júlio; COLUCCI, Luciana. *As Nuances do Gótico: do Setecentos à atualidade*. Rio de Janeiro: Bonecker, p. 111-124, 2017.
- FREUD, Sigmund. (2019). *O Infamiliar [Das Unheimliche]* — edição comemorativa bilíngue. Tradução de Romero Freitas, Ernani Chaves e Pedro Heliodoro Tavares. São Paulo: Autêntica, 2019.
- FREUD, Sigmund. *Luto e melancolia*. Tradução de Marilene Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- JAUSS, H. R. apud FIGURELLI, Roberto. Hans Robert Jauss e a Estética da Recepção. *Revista Letras*. Curitiba, n. 37, p. 265-285, 1988. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/letras/article/view/19243/12535>. Acesso em: 27 dez. 2020.
- NICKEL, Philip J. Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The Birds. In: FAHY, Thomas (Org.). *The Philosophy of Horror*. Lexington: The University Press of Kentucky, p.14-32, 2010.
- POE, Edgar Allan. *A filosofia da composição*. Tradução de Léa Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: 7Letras, 2011.
- REYES, Xavier Aldana. Introduction: What, Why and When is Horror Fiction?. In: REYES, Xavier Aldana (Ed.). *Horror: A literary history*. Londres: British Library, 2016.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara C. Castello. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.

TRIEBEL, Doreen. Manipulating empathic responses in horror fiction. *In*: KATTELMAN, Beth HODALSKA, Magdalena (Orgs.). *Frightful witnessing: the rhetoric and (re)presentation of fear, horror and terror*. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014.

WINNICOTT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Tradução de Breno Longhi. São Paulo: Ubu editora, 2019.

14

QUE CIVILIZAÇÃO IMPORTA NO EXTREMO DO MUNDO: A SÉRIE *THE TERROR*

Daniel Soares Duarte

*Recebido em 21 fev 2021.**Aprovado em 18 abr 2021.*

Daniel Soares Duarte

Doutor em Letras pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012), na área de Teoria da Literatura, com pesquisa sobre a poesia de Carlos Drummond de Andrade e a teoria dos sistemas.

Professor do Bacharelado em Tradução Inglês-Português da Universidade Federal de Pelotas.

<http://lattes.cnpq.br/0379645695998422>

danisoaresduarte@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0002-8453-5701>

Resumo: este artigo tem como objetivo discutir alguns valores relativos à ideia de “civilização” a partir de eventos mostrados na série *The Terror*, atualmente disponível na plataforma de streaming Amazon Prime Video. A série apresenta uma constante luta entre valores, sempre implícita nas ações das personagens: manutenção de hierarquia, o embate entre o que é considerado inferior e superior, a noção enganosa de superioridade frente à natureza, entre outros. A narrativa gira em torno da chamada Expedição Franklin, uma tentativa da Inglaterra, em 1845, de alcançar a China, não fazendo a volta da costa africana, mas passando pelo norte do Canadá, no círculo polar ártico. Algumas ideias aqui apresentadas dialogam com a investigação de Keith Thomas (1988) acerca da

presunção ocidental de domínio da natureza para a demonstração de uma “civilização”, noção implícita em todas as cenas da série citada e que dialoga com a obra de Norbert Elias (1990). São essas questões sobre o embate entre o desejo civilizatório e as pulsões e a rudeza natural e humana que propiciam o desenvolvimento dos sentimentos de horror e terror (CAVALLARO, 2002). No presente texto, no entanto, as ideias de Elias são também interpretadas por Jessé Souza (2000) sobre como os valores civilizados entram em embate com uma ideologia de subjugação, bem como com a expansão do processo civilizador.

Palavras-chave: Processo Civilizador. *The Terror*. Natureza. Ficção.

Abstract: this article aims at discussing values related to the idea of “civilization” based on events shown in the series *The Terror*, currently available on the streaming platform Amazon Prime Video. The series presents a constant struggle between values that are always implicit in the characters’ actions: the maintenance of hierarchy, the clash between what is considered inferior and superior, the misleading notion of superiority over nature, among others. The narrative revolves around the so-called Franklin Expedition, an attempt by England, in 1845, to reach China, not by going around the African coast, but passing through northern Canada, in the Arctic Circle. Some ideas presented here converse with Keith Thomas’ (1988) investigation of the Western assumption of mastering nature for the demonstration of a “civilization”, a notion implicit in all scenes of the series, and that dialogue with the work of Norbert Elias (1990). It is these questions about the clash between the civilizing desire and the natural and human drives and rudeness that provide the development of feelings of horror and terror (CAVALLARO, 2002). In the present text, Elias’ ideas are interpreted by Jessé Souza (2000) on how

civilized values clash with an ideology of perversion and subjugation, as well as with the expansion of the civilizing process.

Keywords: Civilizing Process. *The Terror*. Nature. Fiction.

INTRODUÇÃO

Este texto tem como objetivo discutir a imbricação do tema do processo civilizatório e como ele conversa com a emergência de dois sentimentos distintos, porém imbricados (terror e horror) na série *The Terror*, atualmente em exibição no Brasil pela plataforma de *streaming* Amazon Prime Video. No que se segue, apresentarei brevemente a série, alguns dos seus desenvolvimentos narrativos e temas, partindo da narrativa para tratar dos temas. Trato em seguida dos temas do processo civilizatório, conforme concebidos por Norbert Elias (1990), e relacionando-os com o surgimento e o desenvolvimento dos sentimentos de terror e horror em exemplos da série. Podemos, sem ainda indicá-lo, inicialmente considerar o processo civilizatório como “tudo aquilo em relação a que a sociedade ocidental explicita sua autenticidade e singularidade e, acima de tudo, tudo aquilo em relação a que o Ocidente ‘se orgulha’” (SOUZA, 2009, p. 43). Não se trata de um processo sem ambiguidade; ao contrário, constitui-se a partir da supressão organizada, porém sempre incompleta, de tudo o que lembra a animalidade. Tudo o que pertence ao que é natural, em especial as expansões sentimentais e pulsionais, como o sexo, a catarse, as emoções inferiores, deve ser primeiro suprimido e depois racionalizado. Especificamente, Elias indica três aspectos: autocontrole (“o controle efetuado através de terceiras pessoas

é convertido, de vários aspectos, em autocontrole”), exclusão da animalidade (“as atividades humanas mais animais são progressivamente excluídas do palco da vida comunal e investidas de sentimentos de vergonha”), e estabilidade (“a regulação de toda a vida instintiva e afetiva por um firme autocontrole se torna cada vez mais estável, uniforme e generalizada”) (ELIAS, 1990, p. 193-194). Como corolário, civilização seria também tudo o que é sinônimo de conquista da natureza (THOMAS, 1988, p. 31). Entendo que essa dialética entre o mundo natural e o mundo civilizado, ou melhor, entre a *ideia* de um mundo civilizado e a de um mundo natural, está no centro das ações da série *The Terror*. E domínio, tanto em sentido de controle quanto de supressão, é um elemento-chave no desenvolvimento da história.

Minha análise se detém na primeira temporada. A série propõe temporadas em arcos narrativos fechados. A primeira é baseada no romance homônimo de Dan Simmons (2007), e ficcionaliza os eventos que levaram ao fracasso total da chamada Expedição Franklin, uma empreitada feita por dois navios, HMS Erebus e HMS Terror (de onde se origina o nome tanto do romance quanto da série), na expedição capitaneada por John Franklin, explorador do ártico, após o inverno de 1846 (um ano após o início da expedição), quando os mesmos foram vistos na Ilha Beechey, extremo norte do Canadá. O desaparecimento dos dois navios levou a sucessivas expedições de busca (TURNER, 2001), infrutíferas. A expedição tornou-se uma narrativa lendária e de bastante fama na história da exploração do ártico (ver BEATTIE; GEIGER, 2014; DAVIS-FISCH, 2012, e OFFICER; PAGE, 2012 – além de uma lista de documentários sobre o assunto em POTTER,

2018), e os navios somente foram descobertos a partir de 2014, em investigações que usaram tecnologia mais avançada para revelá-los. Segundo o depoimento do escritor Fergus Fleming,

a procura por Franklin foi uma das maiores buscas já organizadas na história. O almirantado ofereceu uma série de prêmios. 20.000 libras para quem encontrasse o próprio Franklin, 10.000 para quem encontrasse seus navios. Em uma temporada havia nada menos que 13 navios espalhados pelo Ártico tentando encontrar Franklin.¹ (TURNER, 2001, 41:27²)

Dado o mistério envolvendo o destino da expedição, foi possível ficcionalizar a narrativa. Não obstante, muito dela apresenta elementos factuais que foram revelados ao longo do tempo e em parte esclarecidos pela descoberta dos navios afundados, em 2014. Detalhes que não diminuíram o mistério e em parte o aumentaram: uma mensagem de Franklin, deixada em papel dentro de uma lata, em um monte de pedras numa ilha remota, afirmando que tudo estava bem, com correções posteriores (dois anos mais tarde) feitas pelos capitães Francis Crozier e James Fitzjames, dizendo que Franklin havia morrido dois dias depois de deixar a mensagem; evidências de separação em grupos e suposições de motins, suspeitas de canibalismo e, com mais evidências, uma provável lenta contaminação por chumbo em toda a tripulação dos navios a partir das latas em conserva

1 Tradução minha de "The search for Franklin was one of the biggest organized man hunts in history. The Admiralty offered a series of prizes. There was 20,000 pounds for finding Franklin himself, 10,000 pounds for finding his ships. In one season there were no less than 13 ships swarming all over the Arctic trying to find Franklin".

2 O documentário está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j94t4tN1w0&t=2510s>. Acesso em: 15 fev. 2021.

usadas na comida, consumida por cerca de quatro anos seguidos. Comida em latas era uma inovadora tecnologia da época (1845-1848), que provou-se um elemento desastroso na expedição (TURNER, 2001).

A série assim se embasa em descobertas factuais, mas extrapola e usa as lacunas narrativas e históricas para criar um universo em que o horror e o terror compõem e de algum modo encapsulam a experiência das personagens. Os dois termos têm validade aqui. Segundo Dani Cavallaro, em sua introdução ao tema:

O modelo teórico baseado na oposição entre terror e horror provou-se influente: *terror é considerado tudo o que é intangível e resiste a definição; horror é definido em virtude de sua natureza material*. David Punter descreve a oposição da seguinte forma: o terror denota “o tremor, o limiar, a sensação de espera”, bem como “uma implicação ilimitada do eu em uma série de ações que nos convencem de sua inexorabilidade”, enquanto o horror “é um olhar transfixado” que “nos proporciona choque e surpresa” (PUNTER, 1998, p. 236-7). De acordo com esse modelo, os poderes inquietantes do horror estão ligados a objetos identificáveis, principalmente o corpo, e a perturbações visíveis da ordem natural que causam reações físicas intensas. [...] O terror, ao contrário, perturba pela indeterminação: não é possível vinculá-lo a um objeto físico identificável nem é possível classificar ou nomear os fatores que o determinam.³ (2002, p. 2, grifo meu)

3 Tradução minha de “The theoretical model based on the opposition between terror and horror has proved especially influential, terror deemed intangible and resistant to definition, horror definable by virtue of its material nature. David Punter outlines the opposition as follows: terror denotes the ‘trembling, the liminal, the sense of waiting’ as well as ‘a limitless implication of the self in a series of actions which persuade us of their inexorability’, whereas horror ‘is a stark transfixing staring’ which ‘provides us with shock and surprise’ (1998:236-7). According to this model, the unsettling

A distinção entre horror e terror é útil nesse caso para afirmar como ambos estão presentes na narrativa. A montagem da série explora tanto a vivência do horror às ameaças físicas no extremo do mundo quanto o terror advindo dos sentimentos e intuições das personagens. Minha hipótese aqui é de que tais sentimentos e vivências ocorrem em situações que colocam em choque valores civilizacionais e práticas que demonstram a brutalidade humana, seja natural ou cultivada.

TERROR E CIVILIZAÇÃO

O embate entre 1) a ideia de civilização e as forças 2) naturais e 3) sobrenaturais acontece em todos os momentos da série, e várias são as ocorrências mostradas: 1) a punição contra amotinados e insubordinados; a descoberta gradual de que a comida enlatada está sendo contaminada por chumbo presente nas latas, desde o início da expedição, causando dores, alucinação e loucura na tripulação; a morte accidental de um xamã netsilik e o preconceito contra a presença da filha dele a bordo; motins; uma tentativa de festa que acaba em incêndio e pandemônio; um capitão alcoólatra; 2) cenas gráficas de canibalismo e cirurgias sem anestesia; um tripulante que sofre um acidente, perde parte do crânio mas continua vivo, embora em coma; 3) o ataque de um “monstro” (chamado de Toonbaq ou Tuun’aq) considerado mítico pela cultura local, os netsiliks; 4) medo de fantasmas, etc. Por brevidade, vou me deter em dois exemplos que se desenvolvem

powers of horror are linked to identifiable objects, most notably the body, and to visible disruptions of the natural order which cause intensely physical reactions. [...] Terror, conversely, disturbs because of its indeterminateness: it cannot be connected with an identifiable physical object and the factors that determine it accordingly elude classification and naming.

pela série inteira: i) o uso que o capitão Crozier, comandante do Terror, faz do exercício de autoridade e do terror, como um bastião que aponta sempre para os valores da civilização e faz a mediação do uso da força e da violência como dispositivo legitimador, e ii) como as ações do “monstro” que ataca os navios ressoam em nossos valores ainda ativos (apesar de implícitos) de cultura, civilização e natureza, por conter características mais próximas de um horror cósmico (RALICKAS, 2007, p. 364).

No final do terceiro episódio, “The Ladder”, Sir John Franklin, líder da expedição, é morto pelo monstro (Toonbaq ou Tuun’aq, a se usar a pronúncia inglesa ou tanuktitut), que ataca de surpresa uma guarnição que esperava capturá-lo. No início do quarto episódio, “Punished, as a Boy”, o monstro demonstra argúcia sobre-humana: “monta” um corpo com duas partes de homens que havia matado e o coloca de pé sobre o navio. A aparência do monstro vai sendo revelada aos poucos, ao longo dos episódios, lembrando a de um urso polar com o dobro do tamanho, mas com uma cabeça quase humanoide. Alguns homens, entre eles o marujo Cornelius Hickey, decidem capturar a filha do xamã morto, crendo que ela saberá explicar a natureza da criatura e atraí-la. Fazem isso à revelia das ordens de Crozier, capitão do Terror. Quando este descobre, decide puni-los, por insubordinação e por envergonhar a mulher. Hickey diz que o grupo viu a criatura junto a ela, que os dois se comunicavam, e desafia a autoridade de Crozier quando este distribui as punições por desobediência: doze chibatadas. Como Hickey fica mais e mais impertinente, Crozier aumenta o número para trinta, apenas para ele. Hickey diz que na verdade salvou a vida de Crozier trazendo a mulher; os tons de voz

se elevam e o capitão ordena, furioso, porém contido, desafiando Hickey (32:57⁴): “Tenente Little, diga ao sr. Jonhson que o sr. Hickey será punido como um menino”. Há um corte súbito com uma voz em off com bater de um bumbo: “Todas as mãos prontas para o castigo”. Um marujo pergunta: “Vai doer?” Outro responde: “Sim, Manson. Esse é o objetivo”. Ser punido como um menino, a cena mostra, é ser preso a uma mesa para levar as chibatadas não nas costas nuas, mas nas nádegas. Hickey é amarrado e açoitado. Todos da tripulação, mais os capitães e os imediatos dos dois navios assistem a tudo, em semicírculo, solenes. Algumas gotas de sangue voam (caindo na mão do amante de Hickey), o algoz hesita um pouco na força a ser aplicada, mas Crozier ordena que repita. Das trinta chibatadas, vinte e três são mostradas, em ritmo lento, para que o algoz possa usar o chicote com a força necessária. O silêncio da cena faz ressaltar os sons do navio, um navio de guerra todo em madeira rangendo, preso no gelo ártico. Podemos usar esse exemplo para pensar a discussão entre civilização, natureza bruta, organização humana e terror.

Podemos aqui expandir minimamente o que seja civilização, processo civilizatório e natureza, para que possamos discutir a unidade das ideias por trás das ações das personagens na série. A interpretação tentada aponta para a extrema influência de mentalidades que se consolidaram no século XIX. Podemos considerar duas definições de civilização, uma mais abertamente perceptível nos discursos, outra mais diáfana, voltada ao indivíduo. A segunda é retirada da pesquisa de Norbert Elias (1990) sobre o processo civilizatório radicado na individualidade. A primeira

4 A minutagem aqui indicada é a de cada episódio referido.

aparece na ingenuidade e normatividade de povos que se consideram portadores de verdades e de missões para, entre muitas aspas, “mudar o mundo”:

Civilização, no sentido normativo de refinamento socialmente determinado, é então um conceito universal que não se limita à era moderna. Com frequência é associado à ideia de que o povo civilizado tem uma tarefa, ou mesmo um dever, de propagar seus valores culturais e seu modo de vida: seja para pacificar os bárbaros que vivem no mundo ao redor, para difundir a única doutrina verdadeira, ou simplesmente para fazer o que é bom. Tais motivos variados alimentam todos os tipos de “missão civilizadora” e abrangem mais do que apenas a disseminação de uma fé religiosa. (OSTERHAMMEL, 2009, p. 104)

Para Norbert Elias (1990), aqui interpretado por Jessé Souza (2000), a civilização aparece como estágio final, externo e individual (ao menos como exemplo que depois pode ser normatizado), como “a progressiva substituição do primado da violência por meios pacíficos na competição social pelos recursos escassos” (SOUZA, 2000, p. 48). A contraposição, ou o complemento, com toda nuance possível, pode ser feita à noção de natureza, bem como da relação entre os seres humanos e o mundo natural. Não inscrevo essa reflexão, portanto, na oposição entre “civilização” e “barbárie”, nem priorizo essa dicotomia. Procuro não fazer menção a “barbárie” ao longo do texto exatamente por considerar esse conceito subsidiário ao de civilização, que por si só já não é bem definido (considerando que podemos entender civilização como um processo, não como um conceito unívoco). Aqui espelho a ideia de Michel Henry (2012), que inicia seu texto

considerando que a barbárie “não é um começo. Ela sempre segue um estado de cultura que necessariamente a precede, e é apenas em relação a essa cultura anterior que ela pode aparecer, como algo empobrecido e degenerado”⁵ (HENRY, 2012, p. 5). Um avanço decisivo nessa área seria feito, segundo o autor, ao se pensar que, apesar da dificuldade teórica de definir as características da cultura e da barbárie, “e apesar da imprecisão e aproximação dos termos que a elas se referem, todos compreendem perfeitamente o que está em jogo”⁶ (HENRY, 2012, p. 95). Torna-se necessária então uma reflexão sobre a prática, de que a crítica a uma ideia imperfeita de civilização não leva necessariamente a um elogio à barbárie, ou a um fatalismo frente ao que se considera bárbaro. Como barbárie é o que a civilização não é, como é seu *agon*, seu oponente indefinido, aquele contra qual a “civilização” luta, escolho ver a fragilidade entre o discurso e a prática das ideias acerca do que é civilizado, de como esse horizonte (uma ideia a se tornar realidade, mas ainda não perpetrada) toma o centro da noção de que um país pode invadir, influenciar e dominar outras nações na medida em que se considera merecedor, onde as instituições levam os indivíduos a crer que podem impor sua visão de mundo aprendida e suas práticas a tudo aquilo que elas não são, a tudo aquilo que eles consideram “bárbaro”. Fundamentalmente, não podemos chamar povos ou culturas de “bárbaros” porque nos falta definir o que é civilizado. As personagens em *The Terror* criam saber exatamente o que era civilização e cultura: era tudo

5 Tradução minha de “Barbarism is not a beginning. It is always second to a state of culture that necessarily precedes it, and it is only in relation to this prior culture that it can appear as an impoverishment and a degeneration”.

6 Tradução minha de “in spite of the vagueness and approximation of the terms that refer to them, everyone understands perfectly what is at stake”.

o que o resto do mundo não era. Keith Thomas (1990), discute essa relação por outro meio, voltando-se à ideia de natureza contraposta à de civilização e cultura, em um período influente para as noções contemporâneas do processo: a Inglaterra entre 1500 e 1800, lugar e época que gestaram muitas das noções que herdamos de boas maneiras, hierarquia, ordem – em meio, claro, à brutalidade de um império em expansão comercial e militar.

Para Thomas, “um leitor que se aproximasse, inocente, dos escritos morais dos séculos XVI e XVII poderia ser perdoado por inferir que o principal propósito deles era definir a condição especial do homem e justificar seu domínio sobre as outras criaturas” (1990, p. 30). Essa distinção obstinada esconde e mostra a natureza monstruosa humana, criando uma mentalidade de submissão do ambiente que se fez central na criação da moderna ciência, a partir do Iluminismo, e tornou invisível a dependência que nossa espécie tem do ambiente em que vivemos. “Na história conjectural que se foi tornando mais e mais popular devido ao Iluminismo europeu no século XVIII, fez-se da vitória do homem sobre as outras espécies o tema central” (THOMAS, 1990, p. 34). Além disso, a origem da sociedade humana “estava na associação dos homens para se defenderem das feras” (THOMAS, 1990, p. 34). Mais do que defesa, a civilização impediria que os homens se tornassem feras. Tal impedimento, no entanto, era levado a cabo de maneira violenta, causando terror, subjugando e agredindo quem se pensava agir em desacordo com as regras.

Uma vez percebidas como bestas, as pessoas eram passíveis de serem tratadas como tais. A ética da dominação humana removia os animais da esfera de

preocupação do homem. Mas também legitimava os maus-tratos àqueles que supostamente viviam uma condição animal. (THOMAS, 1990, p. 53)

Não por acaso, portanto, a cena da punição de Hickey (o castigo aos outros dois marujos não é mostrado) é solene e grave, e acompanhada por capitães que não deixam transparecer o mínimo de satisfação no castigo: a punição para os infratores deve ser racionalmente aplicada, e deve servir de exemplo tanto para quem é castigado quanto para quem assiste – e todos devem assistir. Cria-se assim uma atmosfera de terror, de “sensação de espera” pelo fim do castigo, de algo que é “intangível e resiste a definição” (conforme a citação de Cavallaro (2002) acima). Tanto forma de incutir terror no presente, quanto um exemplo de que os feitos foram errados e em algum grau danosos, quanto exemplo de que não há satisfação animal em retribuição ou vingança, que se trata antes de corrigenda superior, uma forma de “perdão”.

NATUREZA E HORROR

Incidentes e decisões do tipo citado acima estão em praticamente todos os momentos da série, e vão ganhando volume e concentração com o passar dos episódios. Após a punição de Hickey, o quinto episódio, “First Shot a Winner, Lads”, é marcado por dois eventos: a possibilidade de a comida enlatada estar contaminada por chumbo, e um ataque de Tuun’aq ao navio ao final do episódio. Esse ataque ocorre durante uma discussão sobre o estado de saúde de Crozier, e de sua capacidade de tomar decisões acertadas. Após uma altercação, o imediato Thomas Blanky avisa Crozier: “Tome cuidado agora, ou o que aconteceu

a John Ross na Praia de Fúria vai acontecer com você” (28:49). Veremos mais à frente que esse aviso indica um diálogo central tanto na criação do sentimento de horror cósmico. Esse aviso, assim como o ataque do monstro, tem a ver com o sentimento de selvageria causado pela incursão a ambientes extremos, e em como a natureza é considerada violenta para o “ser civilizado”. Independentemente de a humanidade ter criado condições de subjugar a natureza, advindas do progresso técnico dos últimos séculos, esta ainda é considerada “boa” ou “má” conforme seja considerada domesticada:

Com efeito, embora pomares e bosques domésticos sempre tenham contado com a simpatia dos ingleses, a floresta fora considerada selvagem e hostil. Desde os tempos mesolíticos, o progresso humano dependeu de arrancar e destruir as árvores com que a maior parte da terra estava coberta. (THOMAS, 1990, p. 230)

Apesar de indicar apenas os ingleses no trecho acima, lembremos a influência que a Inglaterra vitoriana teve em nossa concepção ainda válida sobre o que é civilizado, em como esses valores foram voluntariamente aplicados no império ao longo do século XIX, em quantas nações influenciaram e o quanto ainda hoje são implicitamente validados. Apesar de toda divulgação, absolutamente correta, sobre a necessidade de entendimento e cuidado com o meio ambiente, da luta pela aplicação de ideias ecológicas e de sustentabilidade, nossa prática ainda é de descarte indiscriminado do lixo (vide as ilhas de plástico nos oceanos), produção desenfreada e irracional, afetando continuamente e em grau hediondo o frágil equilíbrio do ecossistema planetário

(ver, por exemplo, LEWIS e MASLIN, 2015; ou RUDIMAN, 2013 sobre o antropoceno). A compreensão de nossa imersão na natureza e de nossa atuação nela ainda acaba sendo feita por especialistas, quando já deveria aparecer nas ações diárias e comuns: já falamos bastante sobre isso, mas ainda não fazemos na mesma medida. Nossa ideia prática ainda é a de subjugar a natureza. A impossibilidade de dominação talvez seja a causa do terror sentido por personagens que entram em um ambiente hostil, até o momento pouco enfatizado neste texto: o frio polar, com temperaturas extremas abaixo de zero e meses de noite contínua, onde a escuridão é branca, perpassada por um vento inacreditável. Um pequeno diálogo entre soldados do Terror, no mesmo episódio, faz referência ao monstro e ao clima. Eles estão soltando tiros de advertência no gelo (21:30), para indicar o local a um grupo que retorna ao navio, e um deles pergunta:

- E quanto à criatura, senhor? Se a gente pode ouvir o disparo do canhão de longe... não estamos chamando-a até nós o dia todo?
- Ou assustando-a. Estou com mais medo do frio, rapazes. Vou tocar o clavicórdio quando chegar em casa. Pra isso preciso de todos os dedos⁷. (KAJGANICH *et al.* 21:42)

Essa atitude de desassombro em relação às forças da natureza, ainda que parcial, é comum a praticamente todas as personagens, com exceção de três: o capitão Crozier, o cirurgião Goodsir e Lady Silêncio, apelido dado à netsilik capturada. As atitudes do

7 Tradução minha de: “– What about the creature, sir? If you can hear the cannon fire so far... haven’t we been calling it right to us all day?

– Or scaring it off. I’m more afeared of the cold, boys. I play the clavier back home. And for that you need every finger”.

comandante Franklin, por exemplo, foram semelhantes até em sua morte (episódio 3, “The Ladder”): ele fora visitar o destacamento que estava caçando o monstro, até então considerado um urso polar maior do que o normal. Estava para se despedir do grupo quando um dos soldados perguntou se ele não queria ficar mais um pouco; talvez ele mesmo pudesse matá-lo. Franklin, junto ao cirurgião Goodsir, fica e é o segundo a morrer, tendo uma perna decepada e sendo arrastado até o buraco onde estava o corpo do xamã netsilik e jogado lá dentro (outro feito que levará a tripulação a levar o monstro a uma categoria sobrenatural).

É claro, o frio não era menos mortal do que o monstro. Quando este ataca o Terror, é justamente o frio que causa as maiores dificuldades e impedimentos. Uma tempestade assola os navios encalhados no gelo, vento furioso com neve e neblina que torna impossível ver qualquer coisa a mais de dois metros. Não há mais mar, tudo virou uma terra sólida, branca e desolada. Esse confronto extremo, tanto com a natureza quanto com as feras, e como ele partilha características do horror cósmico, pode ser tematizado no ataque de Tuun’aq ao Terror. Já antecipo, no entanto, que tal partilha é parcial. Vejamos uma definição do termo, feita por Vivian Ralickas:

Horror cósmico – aquele medo e admiração que sentimos quando confrontados com fenômenos além da nossa compreensão, cujo alcance se estende para além do estreito campo dos assuntos humanos e que se vangloria de significado cósmico – compõe a expansão da imaginação do sujeito que o experiência. (2007, p. 364)

No caso presente, em *The Terror*, a primeira parte (medo e admiração pelo desconhecido) e a segunda (alcance além do campo

dos assuntos humanos) se fazem presente; o significado cósmico não está. Talvez porque a aparição do monstro esteja no limiar da linguagem e de conhecimentos prévios para expressá-lo, dadas as discussões na tripulação sobre se o monstro seria um urso ou não.

O ataque se dá de forma súbita, mas inicia discretamente, a partir de 29:47 (episódio 5, “First Shot a Winner, Lads”). Não há o anúncio visual da fera, mas sim o aviso de uma sentinela, que chega antes dos gritos de um terceiro, avisando o imediato Blanky. Um dos guardas dispara na direção indicada por outro, mas a nevasca toma todo campo de visão. O tiro acerta uma espécie de cobertura de proteção do convés, e uma das estacas dela fecha a saída principal do interior do navio, deixando praticamente toda a tripulação do Terror presa. A saída alternativa, na escotilha traseira, acabara de ser selada. Enquanto os guardas tentam arrombá-la e visualizar o monstro, a tripulação consegue ver que ele está indo para a popa (parte frontal) do navio. Os homens aguardam o monstro com mosquetes. Ele ataca um soldado e o atira para fora do navio, de surpresa. Esse trecho, por volta de 31:00, possibilitará pensarmos mais adiante em elementos de horror cósmico. Com a parte central do navio bloqueada, Blanky manda os guardas, agora sem munição, darem a volta até a proa por fora do navio e se esconderem, e encara a fera. Somente suas patas aparecem, descomunsais mesmo para um urso polar. O olhar de Blanky mostra ao mesmo tempo medo e coragem, incrédulo talvez de encarar uma fera desconhecida. Blanky foge subindo para o mastro (e o ritmo de sua fuga, deliberado, quase sem pressa para uma situação tão perigosa, também indica esse embate entre o civilizado e brutal), até o alto, talvez esperando que Tuun’aq não suba, mas o monstro sobe,

escalando o mastro. Blanky busca os acendedores dos lampiões, na esperança de que algum tenha querosene e um acendedor. Joga um desses, que não atinge o monstro mas mostra sua face. Até o momento, as descrições implicavam um urso polar, ainda mais na leitura dos exploradores árticos experientes: Franklin, Crozier e Blanky. No entanto, é um animal muito maior, com uma cabeça em nada semelhante a um urso. Na verdade, os traços de Tuun'aq estão entre caninos e humanos, e seu tamanho tem quase o dobro de um urso polar. Também sua inteligência e capacidade física parecem sobrenaturais.

No convés, a tripulação conseguiu abrir a escotilha selada e agora prepara o canhão para atirar no monstro, mas não consegue ver nada devido à nevasca interminável. Nisso, Blanky consegue outro lampião, atira sobre o monstro e o pelo deste pega fogo, indicando a direção aos soldados. O canhão não é grande, sua espessura é semelhante à de um copo, mas é preciso deslocá-lo e ele está trancado no gelo. Um soldado pega no cano de metal sem usar luvas e consegue deslocar o canhão, mas sua pele fica inteiramente grudada no cano quando retira a mão (temos aqui a resposta narrativa ao diálogo acerca do cuidado com os dedos e mãos, clavicórdio e frio). Eles atiram, o monstro é atingido, tanto ele quanto Blanky caem do mastro. Blanky fica pendurado nas cordas, o monstro deixa um rastro de sangue. Blanky então é levado à cabine do Dr. McDonald. Tuun'aq rasgou sua panturrilha e a decisão é amputá-la. Dão whisky a Blanky (o capitão Crozier, que tem problemas com álcool, traz a bebida), mas ele pede que todos façam um brinde antes, ao 'noivado' entre ele e a fera. A perna é cortada em algumas passadas de serra e não é mostrada, o que

intensifica o efeito ao concentrar a cena na dor e na consternação do grupo em vez de em sangue e vísceras.

Essa cena exemplifica graficamente o confronto entre o desejo de civilização e a natureza bruta, ambos inseridos no contexto da modernidade europeia imperialista e ainda expansionista do século XIX. Conforme dito no início da série, a intenção da expedição era encontrar a chamada “passagem noroeste” ao norte do Canadá (ainda território britânico à época) que levaria navios da Inglaterra diretamente à China e ao Japão, sem necessidade de circunavegar a África ou o sul do Oceano Índico. Era a segunda expedição à área, e fora lançada com otimismo e capitaneada pelo otimista John Franklin. Tinha tudo para dar errado (BEATTIE; GEIGER, 2014; DAVIS-FISCH, 2012), mas não nas mentes confiantes no império britânico, ingênuas a ponto de acreditar na submissão e passividade da natureza. Hoje é claro ver como eram inadequadas as tecnologias usadas na época: navios de madeira (por robustos que fossem), com motores a vapor adicionais que não funcionariam em temperaturas extremas; comida enlatada com chumbo nos lacres das latas, aos poucos adoecendo e enlouquecendo todos que a consumiam. Sem caça ou recursos vegetais de onde tirar comida na natureza, acabou-se por chegar ao último recurso de sobrevivência: canibalismo.

Tratemos desse tópico. Porém, importa primeiro pensar a noção ingênua de superioridade moral humana, já falível em condições normais, ainda mais quando imersa além de qualquer condição equilibrada de existência. Beattie e Geiger (2014) falam do ultraje da opinião pública britânica quando expedições de busca posteriores relataram ter encontrado indícios de

canibalismo entre a tripulação do Terror e do Erebus. Eles citam John Rae, um dos expedicionários que procurou Franklin: “pelo estado mutilado de muitos dos cadáveres e do conteúdo das chaleiras, é evidente que nossos miseráveis compatriotas haviam sido levados ao último recurso – canibalismo – como meio de prolongar a existência”⁸ (RAE, 1855 apud BEATTIE; GEIGER, 2014, p. 113). As respostas a tal afirmação foram várias, instantâneas e ultrajadas. Segundo os autores, muitos se recusaram a crer que o canibalismo era possível. O escritor Charles Dickens, amigo da esposa de Franklin, argumentou a tripulação de Franklin era a fina-flor da marinha inglesa, e que “é improvável, no mais alto grau, que tais homens quisessem, ou pudessem, em qualquer extremo de inanição, aliviar as dores da fome por tal meio horrível”⁹ (DICKENS, 2005¹⁰).

Shirley Lindenbaum (2004, p. 492) comenta que repensar a imagem do canibal oferece oportunidade para nos libertar da criação de “concepções sobre nós mesmos que dependem da difamação dos outros”. Embora em nenhum ponto o autor do presente texto possa concordar com qualquer prática envolvendo consumo de carne (de nenhum ser) – e ao mesmo tempo defendendo o fim de toda concepção que se baseia em humilhação e mesmo em hierarquia –, a vida prática fornece exemplos diferentes de como os humanos tendem a proceder em situações extremas de fome e privação. Apesar de ficcionalizados,

8 Tradução minha de “From the mutilated state of many of the corpses and the contents of the kettles, it is evident that our wretched countrymen had been driven to the last resource - cannibalism - as a means of prolonging existence”.

9 Tradução minha de “it is the highest degree improbable that such men would, or could, in any extremity of hunger, alleviate the pains of starvation by this horrible means”.

10 Disponível em: <http://www.victorianweb.org/authors/dickens/arctic/pva342.html>.

os eventos referentes ao canibalismo na série não estão longe de casos reais. A ficção menos inventa e mais rearranja o horror.

OS ÚLTIMOS RECURSOS: MEDO, MORTE, CANIBALISMO

Lindenbaum lista alguns tipos diferentes de canibalismo, e entre eles o canibalismo de sobrevivência: “o consumo de outros seres humanos quando em condições de fome, como naufrágio, cerco militar e fome, em que pessoas normalmente avessas à ideia são movidas a isso pela vontade de viver” (2004, p. 477). Em *The Terror*, as ideias gravitam mais e mais, conforme a situação das tripulações vai se agravando, em duas frentes: primeiro, morte e assassinato, e depois na ideia de consumir os mortos para se manter vivo.

No caso da narrativa, é exemplar um diálogo, no início do episódio 6, “A Mercy”, entre o imediato Blanky e o capitão Fitzjames, do Erebus, logo após este ter a perna decepada. Fitzjames pergunta a Blanky o que ele quis dizer quando falou ao capitão Crozier que se não tomasse cuidado, o que acontecera a John Ross na Praia da Fúria também aconteceria a ele (Crozier). Blanky conta então de quando passou três invernos no navio Victory. “O capitão [John Ross] teria tentado um quarto [inverno] se a comida não tivesse acabado. Não devíamos ter esperado tanto para começar a caminhar. Quando começamos, já estávamos com escorbuto. E o Capitão Ross não tinha pena da doença” (03:30). Blanky diz ter implorado a John Ross para abandonar os barcos salva-vidas (que eles arrastavam por terra), “mas ele respondeu que preferia abandonar os doentes, para morrer [...] Foram 482 km até a Praia da Fúria. Quase não nos aguentávamos de pé. O pouco de amor que tínhamos uns pelos outros era o que

mantinha a civilidade”. Mesmo quando chegaram à Praia da Fúria, o capitão Ross manteve a hierarquia: “Os oficiais mantiveram seus camareiros e cobertas de pele de lobo, e todo salmão que conseguimos pescar”. O diálogo continua:

- O resto dormia em valas de gelo e brigava por biscoitos do ano anterior. Depois que toda esperança se vai, a mente fica com... pensamentos anormais.
- Que tipo de pensamentos?
- Do tipo abrir a cabeça de Sir John Ross com um machado. O sr. disse que queria a verdade, com minhas próprias palavras. Confio que não vou passar por corte marcial por causa delas.
- Teria feito isso?
- ... As estradas abriram em agosto. Fomos pegos pelo [*navio*] Isabella. Éramos dados como mortos há dois anos.
- Sr. Blanky... A maior parte dos homens sobreviveu.
- Se esse é o ponto em que deseja que eu chegue, senhor, então sim, sobrevivemos. Mas se quisermos sair daqui – e estamos quase três vezes mais longe – o senhor precisa entender que não foi a doença ou a fome o que mais pesou nas nossas chances. Foi o que aconteceu aqui [*aponta para a cabeça*]. Ideias. Uma escuridão... Sem mão para segurar o leme. Sei que muitos estavam pensando o mesmo que eu. Sir John Ross, ele nunca soube o quanto esteve próximo.
- Esse tipo de escuridão... Você a vê entre nós, aqui?
- Não preciso vê-la para saber que está aqui.¹¹

11 Tradução minha de:

The rest of us just slept in ice ditches and fought over year-old biscuits. And once it's past all hope, the mind goes... unnatural with thoughts.

– What kind of thoughts?

– Like splitting open Sir John Ross's head with a boat axe. You said you wanted the truth, sir, in my own words. I trust you won't court martial me for them now.

– Would you have done it?

– Leads opened up in the August. We got picked up by the Isabella. We'd been taken for dead for two years.

O diálogo entre Blanky e Fitzjames espelha e dá voz ao sentimento desenvolvido por toda a narrativa, de um medo cósmico: “uma experiência devastadora que desperta um medo muito maior do que o de simplesmente morrer”¹² (RALICKAS, 2008, p. 297). Note-se que esse elemento tem seu lastro em eventos reais: a parte sobre a falta de humanidade de Ross ou os desejos secretos da tripulação são ficção, embora plausíveis no contexto; mas o relato é embasado na segunda expedição de Ross ao ártico (1832). Note-se também o embate entre a pulsão de sobreviver e a pressão injustificada de manutenção da hierarquia em meio a um contexto violentíssimo: arrastar por terra barcos lotados com provisões, por mais de 400 km, e o desprezo da autoridade central da expedição em considerar as necessidades dos comandados. Mais uma vez é referida a subjugação dos impulsos (nesse caso, ter conforto e sobreviver) a uma instância considerada civilizada (hierarquia e autoridade). Se “o sono da razão produz monstros”, como no quadro de Goya, a razão descontextualizada os desperta; descartar a razão leva ao medo e à ignorância; exacerbar a razão sem atentar às circunstâncias leva ao desastre; nesse caso, vale a afirmação que embasa o estudo do processo civilizatório: “Os homens são as suas circunstâncias e não existem fora delas” (SOUZA, 2000, p. 51).

– Mr. Blanky... most of the men survived.

– If that’s the point you want me to get to, sir, then, yes, we survived. But if we’re going to walk out of here ourselves - and almost three times as far - you need to understand it wasn’t sickness or hunger that most mattered to our chances. It’s what went on up here. Notions. A darkness... with no firm hand to stem it. I know many were thinking what I was. Sir John Ross, he never knew how close he came.

– This kind of darkness... do you see it among us here?

– I don’t need to see it to know it’s here.

12 Tradução de “a devastating experience which rouses a fear far exceeding that of merely dying”.

Esse embate continuará a ser travado até o final da temporada, aprofundando-se cada vez mais, com resultados desastrosos. No diálogo citado acima, Blanky propõe o retorno ao Sul a pé, o quanto antes, mas pede que Fitzjames, “se for esconder alguma coisa dos homens, dê a eles algo em troca. Agora. Algo para suas mentes focarem... que não seja o que vem por aí. Eles vão fazer um inventário de tudo quando as coisas ficarem difíceis. Sempre fazem” (07:04). Fitzjames decide então, celebrando o retorno do sol após meses de escuridão, fazer uma festa no gelo, com todo tipo de atração possível: música, dança, jogos, fogo, banhos, espetáculos.

Ainda no sexto episódio, em meio aos preparos, Collins, o mergulhador do Erebus, procura o médico para falar sobre o que sente: diz que está ficando com “pensamentos agitados” (20:00). Sente-se sozinho o tempo todo e procura executar qualquer tarefa que esteja à mão. O dr. McDonald despreza seu relato, sobriamente. Diz que a culpa é do inverno: Collins deve manter a esperança e procurar se divertir na festa. Collins sua frio em frente ao médico. Este volta a ser consultado, dessa vez pelo cirurgião Goodsir, que avisa sobre a morte do macaco de Franklin, com os mesmos sintomas da contaminação por chumbo (29:12). McDonald diz que vai falar com o capitão sobre isso, que a decisão de comunicar a descoberta de Goodsir é dele, McDonald. Goodsir insiste que ele o faça imediatamente, mas McDonald usa de sua autoridade e diz a Goodsir para não falar nada. McDonald está louco, mas não vemos isso ainda.

A festança corre relativamente bem, quando Crozier desperta de sua reabilitação: trancara-se na cabine por semanas

para parar de beber. Vai até a festança e Fitzjames o avisa sobre o retorno a pé. Crozier pede a palavra e começa a discursar com a tripulação, noticiando a decisão, quando dois eventos se sucedem: primeiro, Lady Silêncio corta a própria língua e caminha até a festança, sangrando. Ela entra na grande tenda e cai no chão. Quando a estão socorrendo, o dr. McDonald entra na tenda e, usando a bebida altamente alcoólica da festa, toca fogo em si mesmo. Antes disso, ele havia espalhado a bebida ao redor da tenda e ateado fogo a tudo. Novamente vemos na atitude individual do médico o embate civilizatório: uma transformação da repressão externa (violência, castigos) em repressão interna (autocontrole, autocensura, superego) (SOUZA, 2000, p. 51). Nesse caso, no entanto, a repressão dos impulsos, especificamente o impulso de destruição frente a adversidades, escoou-se do sentimento para a ação. McDonald estava louco, mas portava-se dignamente, civilizadamente. Essa relação entre o comportamento reprimido externo e os impulsos internos está no cerne do processo civilizador, e cabe aqui pensar também que a ideia de civilização é normalmente vinculada à imagem de alguns países, não a todos nem a muitos: Alemanha, Inglaterra, França, alguns poucos mais; é de onde Elias (1990) tira seus exemplos mais constantes. Claro estar que se trata de um texto propagandeado, muito mais do que uma realidade uniforme. Mas é também uma ideia desenvolvida nesses lugares, na modernidade (embora a atitude civilizatória seja de todos os tempos nas nações poderosas, como Roma), uma ideia que pode ser facilmente usada para embasar um mito nacional, e que subentende diferenças.

A palavra alemã *Kultur*, a equivalente nacional da palavra francesa *civilization*, possui, nesse sentido, um significado antes de tudo antitético em relação a essa última. Civilização na Alemanha denota um sentido negativo de “exterioridade”, de algo enganoso e superficial, uma mera cortesia, a qual deve ser contraposta com o sentido das virtudes “verdadeiras”. (SOUZA, 2000, p. 53)

Essa diferença entre cultivo interior e prática exterior conversa com os problemas de todas as nações que se engajam, ainda que sem clareza do objetivo, no processo civilizador. No caso do Brasil, país que recebe influxo cultural externo constante e que se embate em tal processo, seus sucessos, incoerências e paradoxos soam mais agudamente. Souza (2000, 2017) usa a pesquisa de Elias para pensar o processo civilizacional no contexto brasileiro. Segundo o autor, a sociedade brasileira tem a especificidade de ser formada a partir da escravidão como instituição, mantendo uma distinção hierárquica e não problematizada entre “gente” e “sub-gente” (para usar os termos do autor), apontando a semelhança entre formas sociais medievais e a formação brasileira.

Para Elias, apenas na passagem da baixa à alta Idade Média, ou melhor, na passagem da sociedade de cavaleiros guerreiros para a sociedade incipientemente cortesã, temos uma primeira forma de regulação externa significativa da conduta, ainda que estejamos muito longe do tipo de regulação interna exigida por uma sociedade industrial democrática moderna. *A forma social anterior, no entanto, a sociedade guerreira medieval, como descrita por Elias, é em muitos aspectos semelhante à brasileira colonial como vista por Gilberto Freyre. Antes de tudo, pelo caráter autárquico do domínio senhorial*

condicionado pela ausência de instituições acima do senhor territorial imediato.

Uma tal organização societária, especialmente quando o domínio da classe dominante é exercido pela via direta da violência armada (como era o caso nos dois tipos de sociedade), não propicia a constituição de freios sociais ou individuais aos desejos primários de sexo, agressividade, concupiscência ou avidez. As emoções são vividas em suas reações extremas, são expressas diretamente, e a convivência de emoções contrárias em curto intervalo de tempo – como o assassinato seguido de culpa intensa – é um fato natural. (SOUZA, 2017, p. 48-49, grifo meu)

Note-se também, na citação, a referência à presença de uma única autoridade, exercida de maneira direta, recorrendo à violência como forma de gestão de controle e substituta do autocontrole necessário, quiçá presente em outros contextos que não o de fome, frio e escorbuto no meio do deserto ártico. Este papel, análogo na prática ao do senhor feudal e ao senhor de terras brasileiro (embora em outra escala e contexto), aqui é exercido pelos capitães, uma autoridade moral sem recurso superior. Outras instituições habitam o interior dos tripulantes, decerto (Deus, a ideia de família). Porém, o exercício da autoridade é feito pela mesma noção dos capitães como “centro”, instância final de decisão sobre os destinos.

Assim temos que McDonald portava-se “civilizadamente”, sem contudo interiorizar a civilização, ter cultura (no sentido alemão moderno). Comportava-se e se expressava de modo racional, mas pode ter considerado que, dada a situação extrema e desesperadora da expedição, com um dos capitães doente, melhor seria todos

perecerem do que sofrer com a contaminação e um retorno impossível por terra. Novamente, sono da razão e racionalidade descontextualizada. O pandemônio na festança acaba em morte, desespero e escassez, dada a quantidade de recursos destruídos. A tripulação restante tem o moral cada vez mais abalado. Cresce nos integrantes o sentimento de medo, um medo cósmico que não vem só do desconhecido, mas também do que se conhece. No caso presente, um dos acontecimentos mais trágicos e arrepiantes da expedição (as evidências e os relatos de canibalismo) é usado na narrativa cruamente, mas também para dividir os “civilizados” (ou aqueles que chamam a si mesmos de civilizados) e os “selvagens”. A narrativa, até aqui matizada, sem tons heroicos, desenvolve-se agora com menos tons de cinza, com uma divisão binária em sua parte final: um grupo de dissidentes que gravita ao redor do insolente marujo Hickey, rotineiramente desafiando Crozier e o status hierárquico, de um lado; do outro, o grupo liderado pelo próprio Crozier. Essa divisão acontece efetivamente após mais um ataque de Tuun’aq, no meio de um julgamento: Crozier está julgando Hickey, com pena de enforcamento, por este ter matado dois colegas, mais um grupo de esquimós. Novamente, Crozier usa a autoridade e a hierarquia para levar Hickey a julgamento, juntando provas contra ele. A chegada do monstro, em outra noite de nevoeiro, interrompe tudo e dá chance do grupo de seguidores de Hickey fugir, levando um barco com provisões preparado secretamente, e levando reféns úteis, como o cirurgião Goodsir.

O grupo de rebelados, com Hickey no comando, vai se utilizar do canibalismo como forma de subsistência. Isso acontece no episódio 9, intitulado “The C, the C, the open C”. A referência

é a um momento do episódio (45:26), quando o Dr. Bridgens lê um poema no diário do ten. Little, seu confidente, que está para morrer. O primeiro verso é “The sea, the sea, the open sea”. A princípio, o jogo de palavras entre o poema e o título permanece opaco, mas a referência é ao canibalismo: the open C = o C(anibalismo) aberto. Interessante também notar que, após os créditos iniciais, há uma cena que mostra o ten. Hodgson, agora perdido após o ataque do monstro ao acampamento, sendo encontrado pelo grupo rebelde de Hickey. Hogsdon está comendo o couro de suas botas. A cena é uma referência novamente a John Franklin, comandante original da expedição, que recebeu o apelido de “The man who ate his boots” [O homem que comeu suas botas], por ter feito isso durante uma expedição de mapeamento da costa norte do Canadá, além de ter usado sopa de líquen e outras soluções, para não precisar lançar mão do canibalismo¹³. Dessa vez, no entanto, não são as botas o recurso. A divisão entre grupo oficial e grupo rebelado, é indicada não mais pela rebeldia e astúcia de Hickey, mas por usar a carne humana como alimento. Apesar da necessidade e da fome constante, são a rebeldia e a arrogância de Hickey que o levam ao motim.

E o primeiro a ser consumido é o próprio amante de Hickey, Billy Gibson, que se queixa de dores a Goodsir (episódio 9, 12:44). Este, já ciente de que se trata de envenenamento por chumbo, acumulado no corpo ao longo de anos, avisa Hickey sobre o destino de Gibson. Hickey sai de cena. Em meio à conversa de Goodsir e

13 Ver <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/objects/hYm6Rg2dTri7iHrT2iJTtw>. Também BRAND, 2010.

Gibson, Hickey entra de súbito com a pequena faca que sempre carrega. Hickey apunhala Gibson repetidas vezes nas costas (outro tropo do “incivilizado”, dessa vez em metáfora visual: o traidor). O choque de Goodsir, que está no grupo porque foi sequestrado e é uma das figuras civilizadas, indica novamente o horror e a abjeção ao ato que considera irracional, a incompreensão frente a violência e à crueldade. Hickey ordena que Goodsir corte os melhores pedaços de Gibson. Este se recusa, mas Hickey ameaça matar outro homem a cada hora, caso Goodsir não o faça. Aparece então, em Hickey (mais do que em seu grupo de rebeldes), a vitória da não-civilização, da brutalidade. Assim como ameaçou outros caso Goodsir não cortasse os pedaços, na prática subjugando-o, matou seu amante menos pela necessidade de carne do que pelo que considerava clemência. Adiante veremos que, pelo menos em *The Terror*, essa brutalidade não será equalizada à natureza.

No último episódio da temporada (10, “We Are Gone”), vemos escalar ainda mais a brutalidade e a morte. Usando de um ardil, o grupo de Hickey captura o capitão Crozier. No acampamento desse grupo, ele encontra Goodsir. Ao se despedirem, Goodsir, diz a Crozier:

- Se o sr. ainda estiver no acampamento quando eu virar refeição, por honra, Capitão, não aceite. Se ele insistir...
- Não vamos deixar chegar a tanto.
- Se ele insistir, coma apenas meus pés. O senhor entendeu? Meus pés. As solas, se possível. A parte mais dura. Entendeu? Tudo depende disso.¹⁴ (THE TERROR, 10:45)

14 Tradução minha de:

– If you’re still in the camp when a meal is made out of me, honor bright, Captain, do not accept. If he insists...

– We won’t let it come to that.

Feito isso, durante a noite, Goodsir prepara uma infusão venenosa e passa pelo corpo, exceto nas solas dos pés, cortando os pulsos em seguida. Na manhã seguinte, Crozier acorda com os homens já tendo cortado os antebraços e as coxas de Goodsir, e o estão comendo. O cadáver está deitado de bruços, quase ao lado da mesa. Hickey ordena que Crozier coma um pedaço. Relutante, Crozier levanta, corta um pedaço da sola do pé de Goodsir e mastiga. Matando-se e envenenando sua pele e carne, Goodsir envenena e mata a todos. Segue-se talvez o diálogo mais exemplar do embate que abrange civilização, domínio, cultura e brutalidade, entre Hickey e Crozier. Com “modos ingleses”, tom respeitoso e ponderado, trava-se o seguinte diálogo:

- Vamos nos instalar para uma soneca em breve. Mas... venha, sente-se por um momento, Sr. Crozier. Eu estava ansioso por isso.
- Por que não deixar o Tenente Hodgson voltar? Ele e alguns homens de volta ao outro acampamento, ele poderia liderá-los. Sr. Diggle, Dr. Goodsir, Manson. Eles poderiam acompanhar o Tenente Hodgson.
- Ele foi o primeiro de seus oficiais que recrutei. Lembro do dia. Ele estava com uma pata de cachorro na mão.
- Bem, eu o perdoo. Perdoo a todos eles... menos você.
- O sr. se inclui nesse perdão?
- Não vou saber até isso terminar.
- O sr. se apegava ao padrão de um homem que não é... nem nunca deveria ter tentado ser. Deixou que a vergonha o levasse sempre adiante. É parte do motivo de estarmos onde estamos.

– If he insists, eat only of my feet. Do you understand? My feet. The soles, if possible. The toughest part. Do you understand? Everything depends on this.

- Então por que me trouxeram aqui? Um grande risco para seus homens.
- Tuunbaq [Tuun’aq]. Um espírito que se veste de animal. No entanto, nós atiramos nele com um canhão e derramamos sangue. Como o sr. concilia isso?
- Não sei. Há muito sobre esta viagem que não consigo conciliar.
- A que mitologia esta criatura pertence?
- Sobre a criatura, não tenho respostas, Sr. Hickey. Não era para nós sabermos disso.
- Eu não tinha ninguém a minha altura nesta expedição... exceto o sr.. Queria lhe agradecer por isso. Na véspera de um dia muito importante.
- Você deve ser um homem extremamente solitário, Sr. Hickey.
- Não por muito tempo¹⁵.

Passamos da tentativa de negociação de libertar os reféns civilizadamente para a astúcia de Hickey (que conquistou

15 Tradução minha de:

H – We’ll be settling down for sick nap soon. But... come and sit for a moment, Mr. Crozier. I’ve been looking forward to this.

C – Why not let Lieutenant Hodgson go back? He’s some men back at the other camp who could use his leadership. Mr. Diggie, Dr. Goodsir, Manson. They could accompany Lieutenant Hodgson.

H – He was the first of your officers I enlisted. I remember the day. He had a dog leg in his hand.

C – Well, I forgive him. I forgive all of them... but you.

H – Do you include yourself in that forgiveness?

C – I won’t know until the end of this.

H – You hold yourself to the standard of a man you are not... nor should ever have tried to be. You’ve let shame drive you on and on. It’s part of why we are where we are.

C – Then why have me brought here at all? At great risk to your men.

H – Tuunbaq. A spirit that dresses as an animal. Yet we shot it with a cannon and drew blood. How do you reconcile that?

C – I can’t. There’s much about this voyage I can’t reconcile.

H – What mythology is this creature at the center of?

C – About the creature I have no answers, Mr. Hickey. We were not meant to know of it.

H – I didn’t have anywhere near an equal on this expedition... but you. I wanted to thank you for that. On the eve of what is quite an important day.

C – You must be a surpassingly lonely man... Mr. Hickey.

H – Not for long.

Hodgson oferecendo carne de cachorro a um faminto), ao perdão civilizado a todos, menos a Hickey, à defesa retórica deste, até a fala sobre tentar ser quem não é “nem nunca deveria ter tentado ser”. Aparece então o motivo da amotinação de Hickey: Tunn’aq. Hickey, pelas falas, julga-se acima dos demais (busca verbalmente a igualdade com Crozier, uma autoridade) e quer se encontrar com a criatura. Antecipando esse encontro, Hickey refere-se à “véspera de um encontro importante”. Efetivamente, o grupo rebelado encontra o monstro Tuun’aq, nessa ilha composta somente por pedras brancas, sem vegetação alguma ou mesmo sem elevações. Os soldados amotinados, que ainda portavam armas, gritam dizendo que avistaram o monstro e se preparam para atirar. A tensão na cena é criada pela espera de um perigo que está se aproximando, plenamente visível, mas do qual é impossível escapar. Essa inexorabilidade do confronto leva ao medo, não da surpresa de algo escondido, mas do que se mostra e que, sendo conhecido, mesmo assim não consegue ser impedido. Distingue-se então essa relação entre susto e medo. Em uma época em que produções midiáticas usam repetidamente a surpresa como dispositivo narrativo, *The Terror* faz do parcialmente conhecido a fonte de medo (em lugar do desconhecido ou do obscuro):

A ansiedade, medo e susto devem ser distinguidos na etiologia das neuroses traumáticas. A ansiedade é um estado particular de esperar o perigo ou preparar-se para ele, ainda que seja desconhecido. O *medo* exige um objeto definido do qual se tenha temor. *Susto*, contudo, é o nome que damos ao estado que alguém fica após entrar em perigo sem estar preparado para ele, dando

ênfase ao fator surpresa. (MESHULAM-WEREBE, ANDRADE; DELOUYA, 2003, p. 39, grifo meu)

Assim o susto tem a ver com surpresas, o medo com o sentimento de temor. Embora hoje o primeiro seja usado para tentar provocar o segundo, a série a meu ver acerta de modo incrível ao causar medo, ao menos nas personagens, com elementos e acontecimentos que são vez mais conhecidos com o passar dos episódios, mas não menos perigosos ou humanizados. Em vez do tropo comum da escuridão, que associa tons escuros a selvageria e a animalidade, à baixeza e ao mal (CAVALLARO, 2002, p. 22), os elementos ambientais e naturais são todos brancos. Mesmo a escuridão é branca, em meio a nevascas, mares congelados e monstros de pelo albino. Escuros apenas os casacos dos tripulantes, os navios e o sangue que mancha a neve. Não há necessariamente uma desconstrução dos elementos do terror ou do horror; eles são suscitados por acontecimentos que escalam à luz do dia, mas nem por isso são esclarecidos; a direção soube trabalhá-los focando nas atuações e nas reações das personagens (como na surpresa e no horror de Goodsir ao ver Hickey apunhalar o amante e mandar cortá-lo) em vez de em efeitos visuais ou em monstros.

O encontro final entre Hickey, Crozier e Tuun'aq expõe, afinal, a fragilidade tanto de uma ideia de civilização alheia ao contexto quanto da falsa ideia que a brutalidade humana pode se equiparar à dos animais ou da natureza. Tuun'aq ataca e mata alguns dos homens. O grupo estava parado pois todos começaram a sentir os efeitos do veneno que Goodsir espalhara na própria pele, e cuja carne fora comida por todos ali, menos Crozier. À medida

que os homens fogem e são caçados pelo monstro, Hickey, soberbo em cima do barco com mantimentos, repete uma ação feita pelos netsilik: oferecer a própria língua, cortada por si mesmo, a Tuun'aq, para com ele ter um elo espiritual, ato que tanto Lady Silêncio quanto seu pai (o xamã morto no início da temporada) fizeram. Tuun'aq mata todos até o momento, menos Hickey e Crozier, que se manteve imóvel, apesar de assustado. Hickey corta a própria língua e oferece a Tuun'aq. Este reconhece o gesto, para e cheira a mão de Hickey, para em seguida arrancá-la, junto ao braço. A surpresa nos olhos de Hickey expressam esse sentimento de traição e, afinal, horror: acreditava-se capaz de oferecer sua alma e tornar-se igual a Tuun'aq, mas este não mostra respeito pelo gesto (como fizera com Lady Silêncio e com seu pai), e castiga a soberba de Hickey, partindo-o ao meio e o devorando. Por já estar muito ferido dos ataques anteriores, e por ingerir o potente veneno da carne de Goodsir, além de expressivamente se engasgar com a metade do corpo de Hickey, Tuun'aq morre, não sem antes quase arrastar Crozier para dentro de sua boca, puxando-o pelas correntes.

O destino do monstro (termo principal usado pelas personagens) conversa com as sete teses sobre o tema elaboradas por J. J. Cohen: (i) o corpo do monstro é um corpo cultural; (ii) o monstro escapa sempre; (iii) o monstro é o prenúncio da crise de categorias; (iv) o monstro habita as portas da diferença; (v) o monstro policia as fronteiras do possível; (vi) o medo do monstro é na verdade um tipo de desejo; (vii) o monstro está no limiar... do vir-a-ser¹⁶ (1996, p. 3-25). Apesar de o corpo de Tuun'aq realmente

16 Tradução minha das seções de Cohen: (i) the monster's body is a cultural body; (ii)

ser visto como o absoluto outro e, nesse sentido, incorporar, “medo, desejo, ansiedade e fantasia”, e de o monstro existir “para ser lido” (COHEN, 1996, p. 4), seu destino não é escapar, mas morrer sufocado nas fezes e no veneno que enche o corpo dos homens que mata. Apesar de o monstro “tornar-se imaterial e desaparecer, para reaparecer em outro lugar” (COHEN, 1996, p. 4), na narrativa ele não reaparecerá fisicamente. Sua morte definitiva, assim como o constante retorno padrão e mesmo clichê dos monstros, deve ser examinada “na matriz intrincada de relações (sociais, culturais e histórico-literárias)” (COHEN, 1996, p. 5) que os geram. No caso presente, a morte do monstro se torna uma metáfora de traço romântico, porém fora do tropo da domesticação da mesma: a morte da natureza bruta, sem nenhuma glória para seus algozes, que morrem ao enfrentá-la, ao fugir dela ou ao querer com ela comungar a partir de uma posição de arrogância.

Resgatado por Lady Silêncio, Crozier acaba por escolher ficar com os netsilik, escondendo-se das expedições posteriores que foram tentar encontrar Franklin e os navios. Crozier pode ter escolhido ficar com o povo que considerava civilizado, o que aprendeu a conviver com seu ambiente sem danificá-lo, sem considerar que era o dono ou senhor da terra. Essa ideia, de que a natureza é algo a ser dominado e subjugado, é basilar em nossa cultura ocidental. Segundo Thomas, a domesticação dos animais tornou-se o padrão para a subordinação social no

the monster always escapes; (iii) the monster is the harbinger of category crisis; (iv) the monster dwells at the gates of difference, (v) the monster polices the borders of the possible; (vi) fear of the monster is really a kind of desire; (vii) the monster stands at the threshold... of becoming.

ocidente: “o modelo básico era paternal, com o governante como bom pastor, tal como o bispo com seu rebanho. Animais dóceis e fiéis obedecendo a um senhor atencioso constituíam um exemplo para todos os subalternos” (1990, p. 55). Levada a extremos, essa domesticação/subjugação acaba sendo incapaz de atingir algum equilíbrio com o ambiente, em vez disso destruindo-o e forçando-o a revidar, seja na forma de um monstro, seja pelos próprios elementos, mas principalmente na forma da própria ignorância dos expedicionários, que julgavam sua força civilizadora capaz de domar a natureza com base na coragem em vez de no respeito ao ambiente onde se adentra. Claro, tal atitude ainda não foi modificada na essência, apesar do volume de conhecimento cada vez maior sobre a influência das ações humanas no clima planetário e da constância midiática sobre a necessidade de mudança nos padrões de comportamento humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros eventos e situações em *The Terror* ecoam as discussões sobre o que é civilizado, o que é brutal, o que é natural e animal. Com os exemplos discutidos acima, espero ter chamado a atenção à discussão acerca da ideia do processo de civilização, necessariamente criticando seus usos ingênuos (especialmente quando mal intencionados), sem necessariamente abandoná-lo ou, pelo menos, atentando para a necessidade de substituir uma mentalidade de dominação por uma de convivência. Exemplarmente, na série, toda a tripulação morre, exceto Crozier, que, mesmo tendo a mão arrancada por Lady Silêncio, para soltá-lo das correntes, decide ficar com o grupo netsilik, mesmo

se deparando com um grupo de resgate inglês – Crozier está vestido como um netsilik e se afasta, misturando-se aos locais. Escolheu ficar com um grupo que compreende o ambiente, seu impacto na vida, e busca nele a harmonia em vez da subjugação, o entendimento em vez do mando ou da hierarquia sem contexto. Retomando as ideias iniciais, considere o processo civilizador como o que tem em seu horizonte o orgulho ocidental, a supressão organizada da animalidade (sexo, catarse, raiva, medo); a busca por autocontrole, a exclusão da animalidade e a estabilidade; a conquista da natureza, domínio. Na série como um todo, e desse modo nos exemplos, o ingênuo orgulho civilizador leva à ruína da expedição; a supressão da animalidade e a busca por autocontrole deixa de funcionar no contexto extremo e alienígena do ártico, seja nos castigos exemplares, na tecnologia material inadequada; a natureza não humana não se deixa conquistar, morrendo envenenada e suja de excrementos humanos. Dada a continuidade desse tipo de ideia de civilização na sociedade global atual (apesar dos discursos em contrário, as ações ainda reafirmam a ideia de civilização por dominação), continuaremos passando pelo horror e medo cósmico, de um mundo/ambiente que desconhecemos porque estamos confortáveis e nos cremos certos, apesar dos vários tipos diferentes de monstros que nos perseguem.

REFERÊNCIAS

- ARCTIC Tomb. Direção de Nigel Turner. Nova York: History Channel, 2001. 1 DVD (67 min.). Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=-j94t4tN1w0&t=2510s>. Accessed on: 1st Feb. 2021.
- BEATTIE, Owen; GEIGER, John. *Frozen in time: the fate of the Franklin expedition*. Vancouver: Greystone Books, 2014.

BRANDT, Anthony. *The man who ate his boots: the tragic history of the search for the northwest passage*. Nova York: Random House, 2010.

CAVALLARO, Dani. *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. Londres; Nova York: Continuum, 2002.

COHEN, Jeffrey Jerome. *Monster Theory: reading culture*. Minneapolis; Londres: University of Minnesota Press, 1996.

DAVIS-FISCH, Heather. *Loss and Cultural Remains in Performance: The Ghosts of the Franklin Expedition*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2012.

DICKENS, Charles. The Lost Arctic Voyagers (1854). *The Victorian Web*, mar, 2005. Available at: <http://www.victorianweb.org/authors/dickens/arctic/pva342.html>. Accessed on: 15th Feb. 2021.

ELIAS, Norbert. *O processo civilizador* (2 volumes). Tradução de Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

HENRY, Michel. *Barbarism*. Londres; Nova York; Continuum International Publishing Group, 2012.

LEWIS, Simon L.; MASLIN, Mark A. Defining the anthropocene. *Nature*, v. 519, n. 7542, p. 171-180, 2015.

LINDENBAUM, Shirley. Thinking about cannibalism. *Annu. Rev. Anthropol*, v. 33, p. 475-498, 2004.

MESHULAM-WEREBE, Daniela; ANDRADE, Mariana Gonzalez de Oliveira; DELOUYA, Daniel. Transtorno de estresse pós-traumático: o enfoque psicanalítico. *Brazilian Journal of Psychiatry*, v. 25, p. 37-40, 2003.

OFFICER, Charles; PAGE, Jake. *A fabulous kingdom: the exploration of the Arctic*. Oxford: Oxford University Press, 2012.

OSTERHAMMEL, Jürgen. *The transformation of the World: a global history of the nineteenth century*. Tradução para o inglês de Patrick Camiller. Princeton e Oxford: Princeton University Press, 2009.

POTTER, Russell. Franklin Expedition Documentaries. In: POTTER, Russell. *Visions of the north: the terrors of the frozen zone, past and present*. 4 May 2018. Available at: <https://visionsnorth.blogspot.com/2018/05/franklin-expedition-documentaries.html>.

PUNTER, D. Verbete 'Terror'. In: MULVEY-ROBERTS, M. (Org.). *The Handbook to Gothic Literature*. Londres: Macmillan, 1998.

RAE, John. Arctic exploration, with information respecting Sir John Franklin's missing party. *Journal of the Royal Geographical Society*, Londres, v. 25, p. 246-56, 1855.

RALICKAS, Vivian. "Cosmic horror" and the question of the sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Idaho, v. 18, n. 3, 2007.

RALICKAS, Vivian. Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of HP Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Idaho, v. 19, n. 3, p. 297-316, 2008.

RUDDIMAN, William F. The anthropocene. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences*, v. 41, p. 45-68, 2013. Available at: 10.1146/annurev-earth-050212-123944. Accessed on: 15th Feb. 2021.

SOUZA, Jessé. *A modernização seletiva*. Uma reinterpretação do dilema brasileiro. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

SOUZA, Jessé. *A elite do atraso: da escravidão à Lava-Jato*. Rio de Janeiro: Leya, 2017.

THE TERROR. Direção de David Kajganich *et al.* Nova York: AMC, 2018. Disponível em: <https://www.primevideo.com/>. Acesso em: 15 fev. 2021.

THOMAS, Keith. *O homem e o mundo natural*. Tradução de José Roberto Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

MISCELÂNEA

MISCELÂNEA

RESENHA: MATIZES DO GÓTICO:

TRÊS SÉCULOS DE HORACE WALPOLE (2020),
DE JÚLIO FRANÇA E LUCIANA COLUCCI (ORGS.) 516

RESENHA: INSÓLITAS: NARRADORAS DE LO FANTÁSTICO

EM LATINO-AMÉRICA Y ESPAÑA. MADRID: PÁGINAS DE ESPUMA
(2019), DE TERESA LÓPEZ-PELLISA E RICARD LUIS GARZÓN (EDS.) 525

RESENHA: EN LOS DOBLECES DE LA REALIDAD – EXPLORACIONES

NARRATIVAS. ESPAÑA: EOLAS EDICIONES (2019),
DE ROSALBA CAMPRA 536

ENTREVISTA COM ENÉIAS TAVARES: O STEAMPUNK E A

REINVENÇÃO DO PASSADO VISANDO O FUTURO 552

01

MATIZES DO GÓTICO: TRÊS SÉCULOS DE HORACE WALPOLE (2020), DE JÚLIO FRANÇA E LUCIANA COLUCCI (ORGS.)

Patrícia Hradec

Patrícia Hradec

Doutora em Letras pela Universidade Presbiteriana
Mackenzie.

Membro do Grupo de Estudos do Gótico da
Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ).

<httpS://lattes.cnpq.br/4021161559558051>

<https://orcid.org/0000-0001-5171-9566>

O GÓTICO E SUAS COMBINAÇÕES

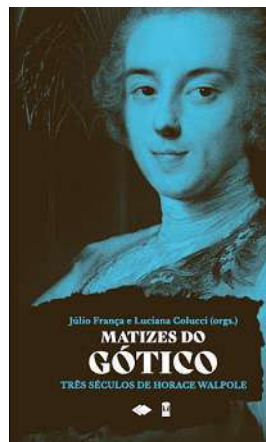
Matizes do gótico: três séculos de Horace Walpole (2020), organizado por Júlio França e Luciana Colucci, conta com nove artigos que mapeiam a literatura gótica e usam como eixo central a obra seminal, *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole (1717 – 1797).

É uma excelente leitura para aqueles que querem conhecer mais sobre o universo gótico, uma vez que abarca obras brasileiras e estrangeiras, literárias e fílmicas, tanto antigas quanto contemporâneas. Mas, é útil, também, para uma reflexão acerca do gótico e seus desdobramentos.

Logo de início, somos apresentados à nota editorial de Cid Vale Ferreira que atesta, não apenas a importância da literatura gótica no passado, mas principalmente, sua influência na literatura contemporânea. Seguindo a leitura, encontramos uma breve apresentação, escrita pelos organizadores, que explicam a concepção do livro e apresentam os nove artigos.

O primeiro intitulado “Entre vampiros e demônios: o sobrenatural do mundo de Horace Walpole”, demonstra como a obra *O Castelo de Otranto* (1764) está relacionada às figuras das sombras: o vampiro e o demônio/fantasma.

Alexander Meireles da Silva, inicia seu percurso descrevendo o que vem a ser o conceito de gótico, desde a Antiguidade, passando pela Idade Média, até chegar ao século XVIII, com a publicação da obra de Walpole. Se, no início, o termo gótico



estava vinculado à superstição e ao demoníaco, após a obra de Walpole, o termo passa a ser a subversão da razão, conceito usado, até os dias de hoje, como balizador da literatura gótica.

Dentro desse contexto de subversão, temos duas figuras importantes. O vampiro, intimamente relacionado à literatura gótica, porém, ainda não estruturado como personagem literária, e o fantasma, que influenciou a obra de Walpole, pois já havia sido estabelecido enquanto personagem e figurado em diversas obras anteriores, incluindo as shakespearianas *Hamlet* (1603) e *Macbeth* (1606).

Por fim, somos apresentados ao relato conhecido como “o caso do fantasma de *Cock Lane*” que culminou com uma farsa exposta em um tribunal em 1763, indicando que o sobrenatural fazia parte do cotidiano, em oposição às ideias iluministas. E é nesse ambiente que floresce a obra de Walpole, que atesta a dicotomia: luz e escuridão e, apresenta o sobrenatural em oposição ao racional, marcando o início da literatura gótica.

O segundo artigo, escrito em língua inglesa e intitulado *Two kinds of romance: generic hybridity and epistemological uncertainty in contemporary paranormal romance* parte da noção do hibridismo entre os gêneros, para demonstrar como o gótico e a literatura contemporânea estão imbricadas.

Bill Hughes apresenta-nos os chamados *paranormal romances*, que buscam misturar personagens míticas e folclóricas com as personagens literárias constituintes da *novel*, apresentando uma nuance dos contos de fadas e fazendo um paralelo, na questão do hibridismo, com a obra *O Castelo de Otranto* (1764).

Ele apresenta dois *paranormal romances* contemporâneos para jovens adultos, *My Love Lies Bleeding* (2009) de Alyxandra Harvey e *The Iron King* (2010) de Julie Kagawa. Nos dois romances, nosso mundo contemporâneo está interligado a outros mundos. No primeiro, temos como motivo literário o mundo vampírico; no segundo, temos o das fadas, porém, ambos criam uma rede intertextual com ênfase na modernidade, demonstrando duas forças antagonicas: natureza e humanidade, irracional e racional, velho e novo, no melhor estilo gótico.

O terceiro artigo, “Teratologias” faz um percurso pela filosofia, literatura e gótico. Apresenta-nos inicialmente a definição de teratologia para, em seguida, expor a etimologia de algumas palavras relacionadas.

Cido Rossi evoca o filósofo Sócrates e o poeta Homero como ponto de partida da reflexão. Também demonstra como Platão juntou conceitos e inventou mitos, como os de Toth, de Er e de Atlântida, importantes para a literatura e filosofia, além de criar o conceito de mimese, posteriormente aperfeiçoado por Aristóteles.

Dessa maneira, Rossi finaliza definindo o gótico como sendo a filosofia e a literatura, ou ainda, como teratologia. E, segundo ele, não há como fugir dessas três forças poderosas.

O quarto artigo, “Fantasmas brasileiros em *O Animal Cordial*” apresenta o gótico na obra cinematográfica contemporânea, com direção de Gabriela Amaral Almeida, de 2017.

Depois de apresentar uma breve trajetória do cinema de horror brasileiro, Claudio Zanini reflete sobre as mudanças culturais, tanto no público consumidor quanto em quem produz conteúdos ficcionais,

gerando uma diversidade, nas quais a maquinaria gótica pode ser revisitada ou atualizada, justificando a obra fílmica apresentada.

A trama gira em torno de um restaurante que será invadido por dois assaltantes. Há diversos paradoxos que vão se desdobrando ao longo da análise. A violência urbana será o motivo para uma violência ainda maior e justificada nos moldes do *slasher*, fazendo com que *O Animal Cordial* (2017) possa ser, também, um representante do gótico brasileiro.

Zanini atesta que essa obra apresenta os três elementos recorrentes do gótico: o retorno do passado em uma situação presente, personagens monstruosas e o *locus horrendus*. Ao final da leitura, temos a sensação de que o gótico está mais perto de nós do que imaginávamos, basta ter olhos e ouvidos atentos para perceber sua presença.

O quinto artigo escrito por Fernando Monteiro de Barros e intitulado “O gótico brasileiro em *Úrsula* (1859), de Maria Firmina dos Reis”, é uma viagem ao Brasil do século XIX.

Apresenta um romance escrito por uma mulher, mas com as marcas do gótico masculino, no qual o patriarcalismo é destruído por potências femininas. Novamente, podemos observar os três elementos do gótico: a escravidão é o fantasma do passado que retorna no presente. O *locus horrendus* é o local opressor e, nesse caso, a casa-grande e a senzala. E a personagem monstruosa é o tio materno, o comendador Fernando, que tenta a todo custo desposar Úrsula.

Barros apresenta a intertextualidade explícita com *O Castelo de Otranto* (1764), com o desfecho trágico e melancólico, mas com

uma cor local, incorporando cenários e personagens do Brasil, como o senhor de engenho ou o barão do café em substituição ao aristocrata malvado.

Por fim, o artigo confirma a tese da antropofagia cultural difundida por Oswald de Andrade, misturando as diversas manifestações culturais, literárias, folclóricas e sociais, que influenciam nossa literatura.

Nesse sentido, o romance *Úrsula* (1859), de Maria Firmina dos Reis, é um excelente exemplo e talvez um caminho preliminar para o estudo da literatura gótica brasileira.

O sexto artigo “Figurações vampirescas em narrativas fantásticas de dois escritores angolanos: Ana Paula Tavares e José Eduardo Agualusa” investiga como a figura do vampiro está relacionada às narrativas fantásticas e qual é o seu ponto de contato com a literatura gótica.

Flavio García apresenta a análise de dois contos da coletânea, organizada por Pedro Sena-Lino e, intitulada *Contos de Vampiros* (2009). “O mistério da Rua da Missão” de Ana Paula Tavares e “M. de malária” de José Eduardo Agualusa, tem em comum a transgressão, pois quebram não apenas a figuração do vampiro tradicional, como também, o mundo cotidiano que conhecemos. Uma das personagens do conto “O mistério da Rua da Missão” fica no entrelugar, não estando nem morta e nem viva, assim como um vampiro subversivo.

O conto “M. de malária” também apresenta uma personagem subversiva, não porque está, a princípio, morta-viva, mas porque busca mudar sua existência prévia, organizando uma nova vida

com dinheiro usurpado de um cliente. As duas obras apresentam as ressignificações vampíricas contemporâneas, e compõe as leituras para se ampliar horizontes e refletir sobre os vampiros e o gótico.

O sétimo artigo, escrito por Júlio França e intitulado “O Gótico e a questão moral da empatia”, demonstra como as obras artísticas e literárias conseguem desenvolver nos leitores emoções diversas.

Uma dessas emoções é a empatia, ligada não apenas ao físico, mas também à moral. O ponto alto desse artigo é o estudo de caso da série *Black Mirror*, o terceiro episódio, da terceira temporada, intitulado *Shut up and dance* (2016), quando a empatia é colocada em jogo de acordo com nossos juízos morais. Por fim, traz uma reflexão entre empatia, piedade e compaixão, sentimentos praticados, também, ao lermos uma história gótica.

O oitavo artigo intitulado “Horace Walpole: vida & obra revisitadas, um esboço crítico”, analisa o fundador da literatura gótica inglesa. Luciana Colucci irá descrever não apenas as características psicológicas, mas também seus interesses e seu modo de vida da época, influenciando a literatura gótica subsequente.

Há diversas fotos que corroboram com todo o estudo minucioso feito por Colucci. Ela irá destacar duas obras de Walpole: *The Mysterious Mother* (1768) e *The Hieroglyphic Tales* (1772, publicado em 1785) que demarcam os estudos sobre a dramatização do romance. Por fim, o percurso nos levará às reflexões sobre o hibridismo cultural e textual de Walpole e todo o seu legado.

O nono e último artigo, intitulado “Estátuas terríficas: figurações humanas, objetos insólitos”, escrito por Marisa Martins

Gama-Khalil, expõe alguns exemplos insólitos de estátuas que ganham vida.

Gama-Khalil apresenta quatro obras distintas relacionadas às estátuas: o mito de Pigmaleão contado por Ovídio, no início da Era Cristã e por Bulfinch no *Livro de ouro da Mitologia: Histórias de deuses e heróis* ([1855] 2014), o conto popular “O fiel Dom José” recolhido por Luís da Câmara Cascudo e publicado em *Contos Tradicionais do Brasil* ([1946] 1986), o conto “A Vênus de Ille” ([1837] 2004) de Prosper Mérimée e “O príncipe Feliz” ([1888] 2005) de Oscar Wilde.

Muitas estátuas são compostas por diversos elementos e detalhes para trazer uma certa vivificação em quem as observam e dessa maneira, não desencorajam o fascínio que elas causam em seus espectadores e criadores.

Essas quatro obras, distintas entre si e provenientes de diferentes lugares e épocas, apresentam o gótico, na medida em que subvertem nossa percepção de algo estático que passa a ser animado, desestruturando o cotidiano e por vezes, trazendo o horror.

O livro ainda conta com outras seções. A “Sobre os autores”, dá-nos um panorama das pesquisas e dos grupos que cada um dos autores participa. O “Índice de ilustrações de abertura”, dá os créditos para cada foto ou ilustração contida na abertura de cada capítulo. Finalmente, termina com as “Notas” separadas de cada artigo, que amplia e oferece explicações detalhadas para melhorar o entendimento sobre os conceitos e as obras apresentados ao longo da leitura.

Ao término, teremos um panorama sobre a diversidade da literatura gótica, não apenas do passado, mas também do presente.

Diversas obras continuam revisitando o maquinário gótico, de maneira mais ou menos explícita e de acordo com os interesses dos leitores.

Se o gótico é o próprio texto, conforme afirmou Rossi, cabe a cada um dos leitores se atentar e perceber o grau de comprometimento de cada obra apresentada nesse contexto, formando assim as *Matizes do gótico*.

REFERÊNCIAS

FRANÇA, Júlio; COLUCCI, Luciana (Orgs.). *Matizes do gótico: três séculos de Horace Walpole*. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra, 2020.

02

**INSÓLITAS: NARRADORAS DE LO FANTÁSTICO
EM LATINO-AMÉRICA Y ESPAÑA. MADRID:
PÁGINAS DE ESPUMA (2019), DE TERESA LÓPEZ-
PELLISA E RICARD LUIS GARZÓN (EDS.)**

Alejandra Judith Josiowicz

Alejandra Judith Josiowicz

Pós-doutora pelo Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (FGV-CPDOC) com bolsa PNPd-Capes.

Participa de grupos de pesquisa sobre infância e literatura infantil, incluindo a Rede de Estudos de História das Infâncias (REHIAL), e do Núcleo de Estudos em Literatura Infantojuvenil da UERJ – NELIJ-UERJ.

<https://lattes.cnpq.br/5755463684001653>

<http://sites.google.com/view/alejandra-josiowicz/home>
alejandra.josiowicz@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0002-3525-1833>

Em entrevista a Noemi Ulla, Silvina Ocampo explicava a proximidade que sentia pela estética de Clarice Lispector e afirmava:

Era uma mulher que tinha sentimentos que coincidia com os da gente, um pouco de capricho, muita graça. Eu gostava de como ela escrevia. Tinha essa coisa evanescente, que era seu encanto. Li uma entrevista na qual dizia que não lhe interessava ter uma grande fama de escritora. Interessava-lhe sua casa. (ULLA, 2003, p. 40-41)¹



Ocampo propunha construir uma aliança entre mulheres escritoras latino-americanas, unidas por questões estéticas e pela forma ambivalente como se posicionavam diante da legitimação do campo literário. Ocampo sinalizava, através dessa aliança, um desconforto com os espaços de poder hegemônicos e os cânones estabelecidos e o descentramento da aproximação à linguagem literária. Em outra parte da entrevista, Ocampo expressava incomodidade com as correções que Pedro Henríquez Ureña, intelectual e crítico literário dominicano nessa época residente na Argentina, tinha sugerido nos seus contos, apagando a oralidade, as marcas da fala e os modismos argentinos (ULLA, 2003, p. 35). Crítica dos purismos, Ocampo reivindicava um espaço cotidiano, oral, da linguagem literária, sugeria uma relação dinâmica entre escrita

1 Todas as traduções são minhas.

e oralidade e uma ideia de língua “imperfeita”, “em formação” (ULLA, 2003, p. 35).

O livro *Insólitas: Narradoras de lo fantástico en Latinoamérica y España* se propõe responder, de forma inovadora e atual, a esses questionamentos formulados pelas escritoras centrais para a tradição literária hispânica: Como repensar o espaço da enunciação? Como tomar a palavra, como mulher, uma palavra constitutivamente alheia, marcada por hierarquias geopolíticas, linguísticas, de idade e gênero? Como enunciar uma palavra atravessada pela lei paterna e pela cultura masculina? Tal como lemos em *Insólitas*, a escritora é “literariamente filha do Pai, de sua lei, de sua cultura – o grande parto masculino contra-Natura [...]. Não há nenhum referente feminino materno: não há genealogia feminina da cultura” (LÓPEZ PELLISA; RUIZ GARZÓN, 2019, p. 4).

Insólitas está atravessado pela tentativa de fundar e refundar uma nova tradição da literatura hispânica a partir das mulheres e sua contribuição ao insólito – talvez não seja totalmente adequado falar de cânones ou tradições, porque a escolha é justamente questionar os cânones e a tradição. Nele é notável a presença, mesmo que em ocasiões implícita mas não por isso menos relevante, das fundadoras: as anglo-saxãs, Margaret Cavendish, Mary Shelley, Ursula K. Le Guin; as hispânicas Sor Juana Inés de la Cruz, Eduarda Mansilla, Juana Manuela Gorriti, Emilia Pardo Bazán, Mercé Rodoreda, Ana María Matute, Rosa Montero, Alejandra Pizarnik, Elena Poniatowska, Elena Garro, Margo Glantz, e a própria Silvina Ocampo são evocadas, mencionadas, reescritas, parodiadas, repensadas sob nova luz nessas páginas. Não é casual

que várias das escritoras incluídas tenham traduzido, estudado ou escrito sobre essa geração de predecessoras. Mas a complexidade e riqueza da proposta não se reduz a uma revisão dos cânones literários, porque não se trata de uma aposta exclusivamente acadêmica. De fato, a tradição alternativa proposta em *Insólitas* é passível de ser lida por um público amplo, de circular amplamente no mercado literário, como insumo para cursos de Línguas e Literaturas Hispano-americanas, mas também chegando a públicos amplos e à comunidade em geral, o que resulta muito oportuno e diz respeito à hibridez e à riqueza do gênero e sua aceitação entre cada vez mais faixas de público.

Insólitas é uma antologia de contos de escritoras das diferentes ramas da narrativa não realista em Latino-américa e Espanha, que inclui um prólogo no qual as editoras discutem o lugar das mulheres na cultura e na literatura e desentranham diversas perspectivas taxonômicas sobre o insólito— seja do ponto de vista acadêmico ou do setor editorial, do jornalismo e dos públicos amplos. A presença desta multiplicidade de perspectivas para pensar o insólito é sintomática e aponta para uma das chaves de compreensão do livro, que é a rejeição dos purismos, a quebra das fronteiras, a criação de pontes entre a oralidade e a escritura, o âmbito íntimo e o campo literário, o privado e o público, o masculino e o feminino, o tecnológico e o biológico, a ciência e a literatura. *Insólitas* questiona todo essencialismo e afirma: “as editoras consideram que os binômios razão e loucura, natureza e cidade, homem e mulher respondem a categorias essencialistas geradas pelo saber humanista patriarcal androcêntrico e antropocêntrico” (LÓPEZ PELLISA; RUIZ GARZÓN, 2019, p. 8). De

fato, as editoras rejeitam a categoria de “fantástico feminino”, assim como a de “insólito feminino”, como conceitos passíveis de gerar exclusão e discriminação e que devem ser questionados.

O livro se posiciona em um espaço híbrido, fronteiro, e por isso extremamente relevante em um contexto de leitura e ensino digital em tempos de pandemia. De maneira absolutamente consciente, ocupa um espaço entre a academia, a indústria editorial e os públicos amplos, entre os cânones e sua renovação, entre a tradição hispano-americana e a espanhola, entre o feminismo e a desconstrução dos essencialismos ligados ao gênero. Desse modo, foge dos dualismos persistentes na tradição ocidental, sistemáticos nas lógicas e práticas de opressão das mulheres e dos constituídos como outros raciais, de classe, sexualidade e gênero. Como afirma a teórica Donna Haraway, é possível encontrar uma forma de fugir desses dualismos pelos quais temos explicado nossos corpos e nossas ferramentas, não criando uma linguagem comum, mas uma multiplicidade de línguas e linguagens, de formulações, categorias identitárias, relações, teorias (1991, p. 177).

Insólitas vai nessa direção, através de uma perspectiva panorâmica e não monolítica. Incorpora nomes consagrados e canônicos e outros menos conhecidos, de escritoras de 13 países, dentre os quais Espanha, Argentina, Bolívia, Peru, Colômbia, Uruguai e São Salvador. A seleção prioriza a qualidade, mas também a variedade e multiplicidade geográfica, geracional e de subgêneros ao interior do insólito, e considera o prazer e a experiência do leitor. Há, além disso, uma variedade de temáticas, dadas pelos diferentes contextos sociopolíticos e geográficos, e uma multiplicidade de procedimentos formais, de tipos e

maneiras de experimentação estética. Em lugar de um tema unificante, temos diferentes temas, dentre os quais a alteridade, a diversidade sexual, a misoginia, a violência de gênero, a crítica ao cânone de beleza, os corpos não normativos, a doença, a infância, a morte, o trabalho, a monstruosidade, a ecologia, a imigração e as guerras.

Em contos como “Eu crocodilo”, da salvadorenha Jacinta Escudos, aparece a metamorfose e a crítica ao patriarcado, em diálogo com as teorias de Rita Segato sobre a violação como ato ritual de poder e dominação (2013). “Sangue Correr”, da colombiana Laura Rodríguez Leiva, explora o sangue, o monstruoso e os tabus associados ao corpo feminino. O monstruoso também aparece em “Vida de Perros”, da argentina Ana Maria Shua, conto que tematiza o discurso sobre a saúde mental, a obsessão psicanalítica da sociedade argentina, e os preconceitos que surgem diante de corpos não normativos. O monstruoso ainda está presente em “O hóspede”, conto da mexicana Amparo Dávila, no qual é articulado com a denúncia da violência de gênero.

“A Casa Encantada”, da argentina Mariana Enríquez, reescreve Silvina Ocampo e repensa a infância e os corpos não normativos, de modo tal que evita a vitimização da alteridade e revela seu lado mais descarnado. Em “Minha Irmã Elba”, da espanhola Cristina Fernández Cubas, a infância reaparece através de uma investigação da crueldade, da solidão e da perda. Como no conto de Enríquez, trata-se de uma história de iniciação interrompida, que coloca a infância não como promessa de futuro, mas como queda, obturação, perda de toda futuridade possível. Algo análogo acontece em “Alfredito”, da boliviana residente nos

Estados Unidos Liliana Colanzi, no qual uma menina enfrenta à morte de um amigo. Os contos questionam a inocência da infância e exploram a morte das crianças como obsessão, modo de transgredir a teleologia reprodutiva e questionar o paradigma heteronormativo nela implicada.² Como já afirmou o teórico Christopher Fynsk, a morte da criança presentifica a quebra de um tabu, evento traumático, dor no estado mais puro, maior ponto de vulnerabilidade humana, cena primária do que Jacques Lacan chama relação psíquica com o “real” e, portanto, limite da linguagem, da representação e da própria possibilidade de dizer (2000, p. 50). A morte da criança toma a mesma estrutura que a relação com a alteridade, como exposição ao outro absoluto. Assim é que devemos entender as crianças mortas que aparecem no livro, como um questionamento do heteronormativo e uma exploração do limite da representação.

Um ponto interligado que recorre muitos dos relatos é o prazer por e pela palavra, a paixão por escrever que é, para as mulheres escritoras, um modo de sobreviver e de lutar. “A escrita é a tecnologia dos cyborgs”, afirma Donna Haraway, “a política dos cyborgs é a luta pela linguagem e a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que traduz todos os sentidos perfeitamente, o dogma central do falocentrismo. É por isso que a política cyborg insiste no ruído e advoga pela poluição, celebrando a fusão ilegítima entre máquina e animal” (1991, p. 176). A palavra é um espaço de aliança entre mulheres, uma palavra

2 Lee Edelman analisa a infância como símbolo de uma teleologia reprodutiva e da fixidez da heteronormatividade (2004). Por seu lado, Kathryn Bond Stockton entende a infância como questionamento da reprodutividade heterossexual, relacionada a uma sexualidade polimorfa, que quebra com o futuro heteronormativo (2009).

imperfeita, heterogênea, híbrida, que questiona o dogmático, o único e o falocêntrico. Em “A densidade das palavras”, a argentina Luisa Valenzuela narra com humor a transgressão do papel de submissão feminino recriando um conto de fadas no qual a protagonista desrespeita os imperativos femininos e se dedica ao trabalho com a palavra.³ Anos mais tarde, se reúne com sua irmã, quem tinha acatado as imposições de gênero, e forma com ela um coro polifônico. A união entre mulheres que transgridem os imperativos patriarcais também aparece em “Uma mulher notável” da também argentina Angélica Gorodischer, no qual a protagonista simula sua morte com ajuda da sua madrinha para fugir do marido violento. A sororidade e a aliança entre as mulheres se funda na e pela palavra, uma palavra coloquial, fluída, em processo, que percorre todos os contos do volume. Os textos questionam o monolítico e favorecem a diversidade, a fusão com a alteridade.

Insólitas cria linguagens múltiplas destinadas a públicos heterogêneos e irreduzíveis a uma leitura homogênea ou monolítica, que abrem espaços, criam desvios para pensar em termos descentrados. Em todos eles o insólito permite “um questionamento da ordem simbólica a partir da transgressão, seja das linguagens ou das convenções culturais, e esse exercício de subversão contra o normativo resulta perturbador e revolucionário” (LÓPEZ PELLISA; RUIZ GARZÓN, 2019, p. 8). As editoras destacam o potencial crítico revolucionário do gênero quando afirmam:

3 Para uma análise das questões de gênero nos contos de fadas, que demonstra a multiplicidade de papéis de gênero que neles aparecem, ver o livro *Viajando pelo mundo encantado do Era uma vez: configurações identitárias de gênero nos contos de fadas*, de Regina Michelis (2020).

O insólito desmascara a natureza relativa e arbitrária do sistema social, se opõe à ordem institucional e expressa impulsos que deveriam ser reprimidos desde a perspectiva do normativo, pelo qual pode resultar lógico que as mulheres, como identidades que não têm gozado do privilégio, encontrem um espaço de liberdade na narrativa não realista e sua capacidade para apontar para as tensões entre a ideologia e o sujeito humano. (LÓPEZ PELLISA; RUIZ GARZÓN, 2019, p. 9)

As mulheres e seu lugar de enunciação estariam vinculados ao insólito pelo questionamento do normativo, o assinalamento do oculto, do escuro que fica apagado, unidas pela necessidade de encontrar espaços de liberdade diante da arbitrariedade da ordem institucional e das convenções impostas. Haveria uma certa liberdade para as mulheres na narrativa não realista, liberação não exclusivamente individual, mas também coletiva e social.

Em entrevista, Enríquez reflete sobre a capacidade crítica do insólito e sua vigência no atual contexto de pandemia pelo Covid-19: “Pensar que a ficção científica e o terror não têm capacidade de crítica é não ter uma leitura estendida” (BATALLA, 2020). A seguir, adiciona: “[o insólito] é um gênero que ajuda a pensar em futuros possíveis, em alternativas possíveis de vida, a questionar como vivemos” (2020). Em documentário recente sobre sua trajetória e obra, Ursula K. Le Guin, uma das autoras fundadoras do gênero, também assinalou sua potencialidade crítica:

Tive que repensar minha aproximação à ficção científica... era importante pensar no privilégio, no poder, na dominação, em termos de gênero, que era algo que a ficção científica e a fantasia não tinham feito [...] O que mudou foi meu ponto de

vista. De repente, estamos vendo Terramar... do ponto de vista daqueles que não possuem poder. (CURRY, 2019)

Nos sentidos assinalados por Enríquez e Le Guin, *Insólitas* descentra os espaços de poder hegemônicos, os cânones estabelecidos, e inclusive a aproximação ao fantástico. Neste livro as mulheres hispânicas repensam o insólito e o tornam um espaço produtivo para pensar, a contrapelo, o privilégio, o poder e a dominação, em termos de gênero, mas também de língua, de idade e de habilidade.⁴ O insólito lhes permite pensar e narrar desde a perspectiva dos despossuídos, aqueles alheios ao poder, e por isso a aliança entre escritoras e o questionamento fundador de Ocampo diante das convenções literárias e das expectativas do campo continua a resultar tão central.

REFERÊNCIAS

BATALLA, Juan. Mariana Enríquez: Pensar que la ciencia ficción y el terror no tienen capacidad de crítica es quizá no tener una lectura extendida. *Infobae*, 2020. Disponible en: <https://www.infobae.com/cultura/2020/07/22/mariana-enriquez-pensar-la-ciencia-ficcion-y-el-terror-no-tienen-capacidad-de-critica-es-quiza-no-tener-una-lectura-extendida/>. Acceso en: 29 mar. 2021.

CURRY, Arwen. *Worlds Of Ursula K. Le Guin*. 2019. Available at: <https://vimeo.com/ondemand/worldsofursulakleguin/376182633>. Accessed on: 29th Mar. 2021.

EDELMAN, Lee. *No Future*. Queer Theory and the Death Drive. Durham: Duke University Press, 2004.

FYNSK, Christopher. *Infant Figures*. The Death of the Infans and Other Scenes of Origins. Stanford: Stanford University Press, 2000.

4 Sobre este tema, recomenda-se ver a coletânea organizada por Ana Cristina dos Santos e Camila da Silva Alavarce intitulada *Vozes Insólitas. Representações de diversidades e minorias na literatura e no cinema contemporâneo* (2020).

LÓPEZ-PELLISA, Teresa; LUIS GARZÓN, Ricard. *Insólitas: Narradoras de lo fantástico em Latino-américa y España*. Madrid: Páginas de Espuma, 2019.

MICHELLI, Regina. *Viajando pelo mundo encantado do Era uma vez: configurações identitárias de gênero nos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. Disponível em: http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/ViajandoPeloMundoEncantadoEraUmaVez_ff.pdf. Acesso em: 14 mar. 2021.

SANTOS, Ana Cristina dos; ALAVARCE, Camila da Silva (Orgs.). *Vozes insólitas. Representação de diversidades e minorias na literatura e no cinema contemporâneo*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. Disponível em: http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/vozes_insolitas.pdf. Acesso em: 14 mar. 2021.

SEGATO, Laura Rita. *La escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez*. Buenos Aires: Tinta Limón, 2013.

STOCKTON, Kathryn. *The Queer Child, Or Growing Sideways in the Twentieth Century*. Durham: Duke University Press, 2009.

ULLA, Noemí, *Encuentros con Silvina Ocampo*. Buenos Aires, Leviatán, 2003.

03

EN LOS DOBLECES DE LA REALIDAD – EXPLORACIONES NARRATIVAS. ESPAÑA: EOLAS EDICIONES (2019), DE ROSALBA CAMPRA

André de Sena

André de Sena

Doutor e professor da Universidade Federal de Pernambuco.

Idealizador e líder do Belvidera – Núcleo de Estudos Oitocentistas e pesquisador dos grupos de pesquisa Vertentes do Fantástico na Literatura e Núcleo de Estudos sobre Gêneros.

<http://lattes.cnpq.br/9977565773182194>

<https://orcid.org/0000-0003-2090-6398>

andredesena.art@gmail.com

Os estudiosos e leitores de literatura fantástica comemoraram o lançamento do novo livro da escritora e pesquisadora argentina Rosalba Campa, *En los dobleces de la realidad – exploraciones narrativas* (Eolas Ediciones, 2019), que veio a lume cerca de uma década depois do – agora já clássico – *Territorios de la ficción. Lo fantástico* (Renacimiento, 2008)¹, cuja tradução/edição brasileira saiu pela editora Dialogarts em 2016, organizada por um rico time de especialistas da Universidade Estadual do Rio de Janeiro².



Isso não quer dizer que a autora se manteve em silêncio em todos esses anos. Ao contrário, publicou diversas obras ficcionais, a exemplo de *Mínima mitológica* (2011), *Las puertas de Casiopea* (2013), *Ficciones desmedidas* (2015); livros de poemas como *Arqueología provisoria* (2018), e de viés intersemiótico, em *Moradas de los Mayores* (2012); bem como a obra metacrítica de fôlego *Itinerarios en la crítica hispanoamericana* (2014), sem olvidar toda a intensa atividade docente como professora e orientadora em sua cátedra de literatura hispanoamericana na Sapienza Università di Roma, e palestrante em universidades de referência pelo mundo. Mas o que todos nós, apaixonados pela literatura insólita, realmente estávamos esperando, era um novo aporte teórico sobre a ficção imaginativa, que

1 Versão definitiva, revisada e com acréscimos, da obra original escrita em italiano, *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, publicada no ano 2000.

2 CAMPRA, Rosalba. *Territórios da ficção fantástica*. Rio de Janeiro: Dialogarts Publicações, 2016.

agora se materializa, nas mesmas pegadas de *Territorios de la ficcion. Lo fantástico*, essa obra de referência que serviu a um tempo de compêndio crítico – sem que esta tenha sido sua intencionalidade primeira – referente a quase tudo que se escreveu sobre o tema anteriormente, e estudo atualizador comparativista, com efetivas contribuições teóricas, a respeito do que passou a existir, em termos ficcionais e críticos, da segunda metade do século XX à contemporaneidade. Em outras palavras, Campra reatualizou os estudos sobre o fantástico nessa obra, sempre problematizando as leituras críticas – a sua própria, inclusive – a partir de análises exemplares e uma escrita envolvente, leve e acessível, que não precisa apelar para os bizantinismos conceituais, a respeito não apenas desse fenômeno tão polissêmico que é o fantástico, mas dos procedimentos artísticos da literatura como um todo.

En los dobles de la realidad – exploraciones narrativas traz o mesmo formato ensaístico dessa obra anterior, cada capítulo enfocando uma perspectiva de leitura e objetos ficcionais distintos num *continuum* que, ao final, revela a organicidade do todo, tendo-se sempre em vista a compreensão do que Campra define, logo na introdução, como “efeito fantástico”, a saber: “la postulación de la realidad como un fenómeno múltiple y escurridizo, cuyos contornos se precisan o se borronean según la capacidad (¿la voluntad? ¿el deseo?) de percibirlos de un sujeto (¿el personaje? ¿el lector?).”³ (CAMPRA, 2019, p. 16).

3 “A postulação da realidade como um fenômeno múltiplo e escorregadio, cujos contornos se precisam ou se borram segundo a capacidade (a vontade? o desejo?) de um sujeito em percebê-los (o personagem? o leitor?)”. Todas as traduções do espanhol ao português a partir daqui serão nossas.

O banquete teórico começa não com uma simples entrada ou petisco, mas já com um prato principal, no capítulo de abertura “Descartar, seleccionar, clasificar. ¿Qué hacer con las sirenas?”⁴, em que a ambiguidade das classificações (quando não, das próprias palavras) é tomada metaforicamente à imagem das sereias: apesar de, em seu pragmatismo, as palavras terem o condão logocêntrico de imprimir ordem ao caos do universo empírico (como os rótulos e as classificações com que talvez o sobrepeemos ainda mais), por vezes – e de maneira autoconsciente –, agem noutra perspectiva e contrariamente, expondo sua sedução pela ‘desorganização’, como a que o fantástico impõe ao universo diegético, tão ‘perigosa’ esta última, a ponto de poder talvez sair do limite das páginas dos livros e se espriar pela realidade. Pois a recepção literária, desde a obra *Territorios*, é uma das principais preocupações das análises de Campra, que incita-nos a refletir como os gêneros, modos e categorias estão essencialmente configurados de acordo (ou numa espécie de ‘desacordo’ tácito aceito, típico do fantástico e do que dele esperam seus leitores) com os atos de leitura em toda sua complexidade. É dessa dinâmica que ressumbra o fantasma da classificação, tema desse primeiro capítulo, a partir do estudo de três narrativas: “La Sirena”, conto do livro *Misteriosa Buenos Aires* (1951), de Manuel Mujica Lainez; “Lighea” (1961, publicação póstuma), de Giuseppe Tomasi di Lampedusa; e “The Blind Pilot” (1959), de Damon Knight, Nathalie e Charles Henneberg. Tomando como base, numa interessante analogia, as maneiras pelas quais os biólogos e botânicos classificam seus *espécimens*, Campra busca deslindar os intertextos, as diversas

4 “Descartar, seleccionar, clasificar. O que fazer com as sereias?”.

semelhanças e dessemelhanças entre eles, lembrando ainda as dinâmicas de alteridade entre os gêneros e as obras – algo semelhante ao que se diz no capítulo introdutório de *Introdução à literatura fantástica* (1970), de Todorov, em que o processo também é elencado, mas na perspectiva formalista: “Siendo un sistema una interdependencia en devenir, cada nuevo texto redefine los bordes y la situación relativa de los otros elementos del sistema.”⁵ (CAMPRA, 2019, p. 39). Por sua vez, Campra insere a dimensão receptiva como fundamental ao processo, já que o leitor condiciona e/ou desautomatiza sua própria imersão no texto (ou numa memória coletiva que por vezes vai além deste) – no caso desse capítulo, relativa a arquetípica imagético-conceitual das sereias – a experiências estéticas prévias. Na reinvenção (ou não) do imaginário das sereias, e através de um profissional trabalho comparativista, Campra realiza um grande ato de orquestração analítica, ressaltando ainda, poeticamente, a beleza semântica desses três contos, ao tempo que, com pinça sutil, revela aos olhos dos críticos os mecanismos e procedimentos ocultos ou ocultados por seus autores. De acordo com a plasmação desses seres híbridos dentro de contextos diegéticos específicos, mas síncronos em temas ou motivos (o bifrontismo do canto, a fatalidade boa ou má, o cronotopo marinho etc.), poder-se-ia ou não afirmar a homologação ou a arbitrariedade dos três contos como pertencentes a uma tipologia específica? É quando se pergunta a autora:

Porque, cabe preguntarse, ¿la distinción entre uno y otro tipo de objetos depende del cuento en que

5 “Sendo um sistema uma interdependência em devir, cada novo texto redefine as bordas e a situação relacional de seus outros elementos”.

estén? ¿O es más bien el objeto quien impone la clasificación del cuento? Tal vez no haya una cosa que en sí cree lo fantástico ni, quizá, situación que en sí lo sea, sino que se trate de una red – tejida por el análisis – en que cada cosa puede ser detenida por un nudo de la malla, que nos permite recuperarla de la fluencia y proponerle un sentido: una dirección de lectura. En referencia a nuestros relatos, ¿qué clase de objeto es la sirena? ¿Fabuloso? ¿Fantástico? ¿Fantacientífico?⁶ (CAMPRA, 2019, p. 46-47)

A *Grand ouverture* do primeiro capítulo do novo livro de Campra chega ao seu acme com a implementação desse paradoxo genológico que continua a lhe ‘vampirizar’ – como ela própria afirmara no prólogo de *En los dobles*, em relação à aporia fantástica que parece ter saído das páginas de *Territorios de la ficcion* e se instituído como inquietação a respeito do modo fantástico literário: “Los fantasmas siguieron reclamando mi atención, la abismal fascinación de los vampiros no sufrió mengua [...]”⁷ (CAMPRA, 2019, p. 13). E é pelo caminho das aporias que o fantástico se distende, como um efeito gerado a partir de uma série de inter-relações que Campra evidencia em análises que vão ao âmago da questão (focalização, voz narrativa, modalização, intertextualidade, organização do texto, recepção/campo literário etc.), revelando-nos como essa modalidade se perfaz

6 “Porque, alguém se pergunta, a distinção entre um tipo de objeto e outro depende da narrativa em que eles estão? Ou é antes o objeto que impõe sua classificação? Talvez não haja nada que por si crie o fantástico, nem, talvez, uma situação que por si só o seja, mas se trate de uma rede – entretecida pela análise – em que cada coisa pode ser retida por um nó na malha, que nos permite resgatá-la do fluxo e lhe propor um sentido: uma direção de leitura. Em referência às nossas narrativas, que tipo de objeto é a sereia? Fabuloso? Fantástico? Fantacientífico?”

7 “Os fantasmas continuaram a chamar minha atenção, o fascínio abismal dos vampiros não diminuiu”.

na obliquidade da referencialização e num jogo sinuoso bem mais complexo do que o que se joga noutras séries, modos e/ou subgêneros mais ou menos miméticos, através de “distorsiones sutiles de su propio objeto”⁸ (CAMPRA, 2019, p. 52).

Após o exorcismo, ou melhor, a catarse criativa na busca pela essência e a nominação dos demônios da classificação do primeiro capítulo, chega-se ao segundo, “¿De dónde vienen los fantasmas? ¿Y hacia dónde van?”⁹, outra fina iguaria em que, inicialmente, por meio de leituras de cunho psicocrítico e genético, a autora busca deslindar as camadas de sugestões, possíveis significações e procedimentos retórico-estilísticos de “Axolotl”, de Julio Cortázar, reiterando na verdade a leitura desse mesmo conto desenvolvida em *Territórios*. A inquietação aqui é referente à necessária verossimilhança dentro do fantástico, ou seja, como tornar *crível* o fenômeno insólito que se estabelece através das relações entre personagens, escritura e leitor? Como os atos enunciativos podem ou não delimitá-lo, ou mesmo abarcá-lo razoavelmente, sem que se quebre com isso aquela ‘verossimilhança interna’ típica do modo fantástico, que vai léguas além dos padrões aristotélico-horacianos? Entra na discussão o que Campra (2019, p. 79) bem cognomina de metadiscursividade na produção do efeito fantástico, a abranger e anfibolizar isotopias distintas, no sentido de que a abertura proporcionada por este modo é diversa da polissemia ‘tradicional’ dos textos literários miméticos, ao se exigir uma espécie de ‘desautomatização em segundo grau’, estando o primeiro desses graus apenso à própria ‘literatura’.

8 “Distorções sutis de seu próprio objeto”.

9 “De onde vêm os fantasmas? E para onde eles vão?”

Metaliteratura, em outras palavras; e talvez com algo de barroco também, nesse jogo de se revelar e ocultar a um tempo. Doutra monta, no último dos três subcapítulos que enformam o segundo capítulo, intitulado “Arquetipos y variaciones”¹⁰, observa-se todo um lastro de sociocrítica, revelando-se-nos com essa nova perspectiva que ao modo fantástico não se recusa a leitura semântica, a busca por prováveis raízes empíricas e históricas (ou as possibilidades analíticas no que toca a esses horizontes) a muitas de suas fábulas, em diversos exemplos discutidos.

Por sua vez, pode-se observar em “Leer ficciones. Condiciones y consecuencias”¹¹, terceiro capítulo de *En los dobles*, um texto seminal, por exemplo, para se trabalhar com alunos numa aula sobre teoria da literatura (e não só fantástica) a partir da estética da recepção, o leitor emergindo como um dos baluartes da significação, um vero “‘constructor’ de sentido[s]”¹² (CAMPRA, 2019, p. 106), na expressão da autora. Não sendo um mero receptáculo passivo, especialmente quando se defronta com a, de *per se* hipostasiada, semântica de um texto fantástico, envida, no geral, uma “ardua tarea”¹³ (CAMPRA, 2019, p. 107). Campra discorre sobre algumas escolas, autores e teóricos que desenvolveram ao longo das décadas propostas de leitura do texto literário a partir do tema da recepção (*New Criticism*, semiologia, fenomenologia, Crítica da leitura etc.), problematizando cada uma delas. E ao fim nos revela a historicidade tanto do leitor como dos textos:

10 “Arquétipos e variações”.

11 “Ler ficções. Condições e consequências”.

12 “Constructor de sentido[s]”.

13 “Árdua tarefa”.

Las lecturas son tan epocales como la escritura. Sabemos que cada circunstancia histórica hace que determinados textos, contemporáneos o no del lector, se descifren como esclarecimiento de momentos precisos. Un ejemplo: la violencia y el terror vividos en Argentina entre los años setenta y ochenta del siglo XX han provocado una decodificación unidireccional de los textos de esos años como una referencia a la dictadura.¹⁴ (CAMPRA, 2019, p. 108-109)

Por outro lado, há variações ainda mais profundas que podem ir muitos passos adiante do que se espera dos cronotopos, diacronias e sincronias, nos fecundos territórios da subjetividade, como Campra também tem o cuidado de ressaltar, de certa forma uma recusa a uma arquetípica do leitor implícito:

El problema consiste en que, al hablar del lector, se habla de un supuesto del texto: una necesaria generalización. Pero en la lectura como experiencia – relación con *un* libro – existen *los* lectores. Plurales, concretos, pertenecientes a un espacio y un tiempo cada vez diferentes. Lectores femeninos, masculinos, doctos, ingenuos, contemporáneos del texto, separados del texto por el transcurso de los siglos. Lectores que, además, no solo forman parte de la Historia, sino que tienen su propia historia. Lo que crea el desafío teórico es esa diacronía individual que hace que el mismo lector no vuelva a leer dos veces el mismo libro: el mismo libro, en una nueva lectura, es un libro diferente. La acumulación de vivencias que llevan, por ejemplo, de la adolescencia a la madurez determina, entre

14 “As leituras são tão epocais quanto a escrita. Sabemos que cada circunstância histórica faz com que certos textos, contemporâneos ou não do leitor, sejam decifrados como revelações de momentos precisos. Um exemplo: a violência e o terror vividos na Argentina entre os anos setenta e oitenta do século XX causaram uma decodificação unidireccional dos textos daqueles anos como referência à ditadura”.

otras más dramáticas variaciones, las variaciones de actitud y de respuesta – sería mejor decir pregunta – frente a un texto. Determina otra identidad de lector. Tal vez una de las falencias de la crítica de la lectura nazca precisamente de su oscilación entre un concepto de lector absolutamente genérico, transhistórico, y una apoyatura en lo individual, lo subjetivo [...].¹⁵ (CAMPRA, 2019, p. 110-111, grifo da autora)

Tal dimensão receptiva não é, contudo, exponenciada numa ‘abertura total’, já que é na relação com as supostas intencionalidades prévias ao texto, além de seus constituintes propriamente ditos, que se estabelecerão as marcas do fantástico. Essa leitura enriquece o estudo do fantástico, ao ampliar a anterior visão genológica que o confrangia aos simples embates entre o sobrenatural e o real – e às escolhas ou gradações entre um e outro dentro de certas convenções apriorísticas –, e ao levar em consideração diversos fatores tanto de ordem sociohistórica, psicocrítica, biográfica, como formais, estilísticos, modais, intertextuais e receptivos. Assim, com tantos vetores em jogo para que o efeito fantástico seja plasmado, como que

15 “O problema é que, ao falar do leitor, fala-se de um pressuposto do texto: uma generalização necessária. Mas na leitura como experiência – em relação a *um* livro – existem os leitores. Plurais, concretos, pertencentes a um espaço e um tempo sempre diversos. Leitores femininos, masculinos, eruditos, ingênuos, contemporâneos do texto, separados do texto no transcurso dos séculos. Leitores que, além disso, não só fazem parte da história, mas também têm sua própria história. O que cria o desafio teórico é essa diacronia individual que impede o mesmo leitor de reler o mesmo livro duas vezes: o mesmo livro, em uma nova leitura, é um livro diferente. O acúmulo de experiências que levam, por exemplo, da adolescência à maturidade determina, entre outras variações mais dramáticas, variações de atitude e resposta – seria melhor dizer uma pergunta – diante de um texto. Determine a identidade de outro leitor. Talvez uma das deficiências da crítica da leitura decorra justamente de sua oscilação entre um conceito de leitor absolutamente genérico, transhistórico, e uma nomeação do individual, do subjetivo [...]”.

se autentica o que certa vez escreveu o contista Braulio Tavares (2003, p. 8): “Cada conto fantástico nos revela não apenas uma nova descoberta, mas uma nova maneira de descobrir”.

O quarto capítulo, “El relato de sueños. ¿Qué clase de tejido es un texto?”¹⁶, é um dos mais instigantes de *En los dobles*, por conta da maneira inovadora com que a autora aborda a expressão do fantástico. A partir do que Campra (2019, p. 125) define como “inenarrabilidad” e “inexplicabilidad”¹⁷ dos fenômenos oníricos, e das descrições dos mesmos desenvolvidas em narrativas diversas, ou seja, as maneiras pelas quais se narram os sonhos ‘reais’ e de como tais procedimentos podem se aproximar dos recursos do fantástico literário, o capítulo retoma uma temática bastante cara aos primórdios dessa modalidade nos albores do movimento romântico. Falo aqui daquele imaginário ficcional e de campo literário trabalhado em obras clássicas como, por exemplo, *L’âme romantique et le rêve: essai sur le romantisme allemand et la poésie française* (1937), de Albert Béguin, a revelar toda a importância que os sonhos exerceram nas pioneiras obras do romantismo alemão e sua posterior influência na França oitocentista. Só que Campra atualiza esse imaginário, ao trabalhar com excertos de autores contemporâneos, como Cortázar, Roberto Bolaño, Carlos Gamerro, William Gibson, a poeta Silvia Barei, os quadrinhos de Tiziano Sclavi e Giovanni Fregghieri, dentre outros artistas (especialmente das artes visuais e fotografia), além de a própria autora narrar experiências oníricas pessoais. Segundo Campra,

16 “O relato de sonhos. Que tipo de tecido é um texto?”

17 “Inenarrabilidade”, “Inexplicabilidade”.

creo que el sueño (mejor dicho el relato de un sueño) se distingue de otros tipos de relato solo porque se le supone un sentido que no reside en la información sobre algo que sucede o sucedió (documental o ficcional), sino en un reenvío (necesariamente metafórico) a algo que está en otro lugar de la significación. Supongamos una narración así de simple: “Me senté en la terraza y desayuné un jugo de naranjas, café, arenque ahumado con cebolla y tostadas. El pan se me había quemado”.

No es necesario subrayar lo distinto que resulta el texto si se trata de una confesión a un dietólogo sobre determinados hábitos alimenticios o de un sueño que se cuenta a un psicoanalista. El texto es siempre el mismo, pero en el segundo caso habría que ver por qué los arenques, por qué el pan quemado: la pregunta artera y peligrosa, ¿qué quiere decir? Lo que crea la diferencia es el tipo de interrogación que supone el segundo caso, tendiente a la búsqueda del sentido ‘verdadero’ de lo que se narra, como si el sueño adoleciera de una incompletud.¹⁸ (CAMPRA, 2019, p. 132-133)

Dessarte, a organização, ou sentido ontológico que se dá a uma descrição de sonho no universo empírico pode se aproximar mais ou menos dos graus do fantástico, como afirmado, bem

18 “Acho que o sonho (ou melhor, o relato de um sonho) se distingue de outros tipos de relato apenas porque é assumido um significado que não reside na informação sobre algo que acontece ou aconteceu (documental ou ficcional), mas em um encaminhamento (necessariamente metafórico) para algo que está em outro lugar na significação. Suponhamos uma narração tão simples como esta: ‘Sentei-me na varanda e tomei um suco de laranja, café, arenque defumado com cebola e torradas ao desjejum. Meu pão estava queimado’. Não é necessário enfatizar o quão diferente é o texto se for uma confissão a uma nutricionista sobre certos hábitos alimentares ou um sonho que é contado a um psicanalista. O texto é sempre o mesmo, mas no segundo caso seria necessário ver por que o arenque, por que o pão queimado: a pergunta furtiva e perigosa: o que significa? O que faz a diferença é o tipo de interrogação que o segundo caso supõe, tendendo à busca do sentido ‘verdadeiro’ do que é narrado, como se o sonho sofresse de uma incompletude”.

como de modalidades/gêneros afins como o realismo mágico, os contos de fadas etc., segundo nos revela a autora, saindo do horizonte temático trabalhando por Béguin (na perspectiva biografista, especialmente) e adentrando o universo da escrita propriamente dita, sendo esta sua contribuição. Um dos melhores momentos do livro é quando a autora se propõe, a partir de estampas japonesas dos séculos XVIII e XIX, a uma análise semiótica de representações dos sonhos, estabelecendo liames com outras de mesmo tipo desenvolvidas pela escrita, focando ora a superposição de planos, ora a dissociação, ora o amálgama (aparente ou sugestivo) entre eles.

Se muito da própria autora e sua visão particular da literatura e do fantástico perpassou de forma ‘subjéctiva’ – mas nunca impressionista, cumpre ressaltar – os quatro primeiros capítulos de *En los dobleces*, no quinto e último, “El envés de lo leído: desde el lugar de la escritura”¹⁹, temos um verdadeiro cadinho memorialista, a um tempo teórico e metaficcional, em que Campra nos revela sua própria experiência com o fantástico, enquanto leitora e escritora. Também se configura como um importante documento sobre suas obras ficcionais, e a relação de maior ou menor proximidade com o fantástico, a alegoria, o mítico, o realismo esgarçado pela memória etc., que estas demandam. No limite, discute possíveis dicotomias existentes entre os que são a um tempo autores e críticos/teóricos, com a ulterior recusa das mesmas, já que, como defende:

[...] la escritura abarca múltiples voces, sin jerarquías ni vallas. Esto no quita que subsistan diferencias: de lo que ‘acontece’ en mi trabajo crítico soy responsable en primera persona; de los

19 “O reverso do que é lido: do lugar da escrita”.

acontecimientos de un relato, la responsabilidad compete a quienquiera los viva – esos seres de ficción que llamamos ‘personajes’ – y a quien quiera pertenezca la voz que los relata – una voz ficcional [...]”²⁰ (CAMPRA, 2019, p. 188)

Tem-se, logo em seguida, algo como uma cartografia, ou melhor, um guia de ‘viagem’ relativo à ficcionalidade fantástica, numa perspectiva que revela sem conflitos sua experiência dupla de ficcionista e teórica, quase em um ‘desdobramento de personalidade’ que parece criar não um duplo mas um ‘triplo’ da própria Rosalba Campra, a analisar objetivamente essa referida experiência também através do cotejo entre diversas tipologias, categorias e procedimentos (insólito segundo ciências, ideologias etc.; situação histórica; dispositivo retórico [discurso]; insólito como ruptura, mas organizado segundo modos ‘sólitos’; relato sólito, mas com retórica insólita; graus, modalizações, desvios; manifestações do extraordinário [verdadeiramente extraordinário, acidental e fraudulento]; ironia; paraliteratura etc.). Atente-se que não se busca com tais termos a criação de uma ‘teoria do fantástico’ específica, mas discussões tópicas sobre artefatos ficcionais distintos que parecem, cada um à sua maneira e ao fim e ao cabo, sugerir-nos novamente a proteiformidade como um dos caracteres essenciais do fantástico. Trata-se de um rico repositório analítico através do qual Campra nos segreda suas próprias perplexidades teóricas acerca dessa modalidade, ao tempo que conduz-nos com segurança em meio à *selva oscura* das significações e/ou meia significações,

20 “[...] a escrita engloba múltiplas vozes, sem hierarquias ou cercas. Isso não significa que não existam diferenças: no que ‘acontece’ em meu trabalho crítico, sou responsável em primeira pessoa; dos eventos de uma história, a responsabilidade recai sobre quem os vive – aqueles seres fictícios que chamamos de ‘personagens’ – e quem quer que seja a voz que os narra – uma voz fictícia [...]”.

sem nos deixar cair em armadilhas apriorísticas. E realiza tudo isso, como afirmado, também incorporando ao material estudado os seus próprios contos, o que abre uma janela extra de interesse para fechar o banquete com rico pospasto.

Apesar de todos esses diversificados olhares, que fazem rebrilhar o fantástico sob novas quadraturas expositivas e analíticas, Campra está ainda a nos ‘dever’ um olhar mais atento a um ponto específico de análise até o momento não desenvolvido, seja em *Territorios de la ficción. Lo fantástico* ou em *En los dobles de la realidad – exploraciones narrativas*, a saber: as possíveis relações e diferenças entre o fantástico e o horror. Numa passagem do último capítulo desta mais recente obra, citando um trecho da crítica Ana María Morales (“Fuera de la legalidad aceptada dentro del sistema textual, lo fantástico se presenta como un acontecer ilegal y transgresor”²¹ [p. 186-187]), Campra sugeria a porta que talvez eu particularmente esperasse, no sentido de que ela pudesse aprofundar mais esse aspecto ‘negativo’ que muitos autores associam ao fantástico mas que é, outrossim, típico do horror. As abordagens sobre essa relação variam bastante entre os estudiosos, ainda antes de Todorov, que, por sinal, diferencia o fantástico do horror sem aprofundamentos, chegando a convidar os leitores que se interessassem especificamente por este último a ler o ensaio lovecraftiano *O horror sobrenatural em literatura*. Contudo, na perspectiva pós-todoroviana, que também é a de Campra, quando o fantástico passa a ser compreendido como uma modalidade, repensam-se as suas relações com a alegoria,

21 “Fora da legalidade aceita dentro do sistema textual, o fantástico é apresentado como evento ilegal e transgressivo”.

a poesia, o símbolo e o maravilhoso, bem como o horror. Fica a sugestão para um próximo ensaio, visto que em *Los dobleces* há um momento importante em que o riso (e, nas entrelinhas, o grotesco) é evocado em seus possíveis imbricamentos com o modo fantástico. Falta apenas inserir agora a cor do medo estético e literário para completar sua paleta crítica.

REFERÊNCIAS

CAMPRA, Rosalba. *En los dobleces de la realidad* – exploraciones narrativas. España: Eolas Ediciones, 2019.

CAMPRA, Rosalba. *Territórios da ficção fantástica*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016.

TAVARES, Braulio. Nas periferias do real ou o fantástico e seus arredores. In:

TAVARES, Braulio (Org.). *Páginas de sombra: contos fantásticos brasileiros*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, p. 7-18, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

01

ENTREVISTA COM ENÉIAS TAVARES: O *STEAMPUNK* E A REINVENÇÃO DO PASSADO VISANDO O FUTURO

Karla Menezes Lopes Niels

Karla Menezes Lopes Niels

Doutora em Estudos de Literatura pela UFF.

Professora docente I na Seeduc- RJ e professora mediadora no Consórcio CEDERJ/UFF/UAB.

<https://orcid.org/0000-0002-3647-2427>



Enéias Tavares é escritor, doutor em Letras pela UFSM e pela University of York, pesquisador do Laboratório Corpus e professor adjunto do Departamento de Letras Clássicas e Linguística da UFSM. Como escritor, estreou em 2014, com a publicação de *A lição de anatomia do temível dr. Louison*, primeiro volume da série retrofuturista transmídia *Brasileana Steampunk*. O romance foi ganhador do Prêmio Fantasy, da Casa da Palavra/LeYa. Em 2017, junto de AZ Cordenonsi e Nikelen Witter, publicou o romance *Guanabara Real: A Alcova da Morte*, primeiro volume da série de ficção científica e fantasia *Guanabara Real*, romance que no ano seguinte seria ganhador dos prêmios LeBlanc (Melhor Romance Fantástico de 2017) e AGES (Melhor Romance Juvenil de 2017). Em 2018, publicou, em coautoria com Bruno Anselmi Matangrano, o estudo *Fantástico Brasileiro: O insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo*, livro fruto de exposição itinerante homônima que mapeia dois séculos da história da literatura fantástica no Brasil. Ainda, em 2018, ano profícuo para o escritor, lançou, em parceria com o ilustrador Fred Rubim, a HQ *A Todo Vapor!*, quadrinho em formato Webcomic e impresso, inspirado na série audiovisual homônima que venceu o Global Film Festival Awards Los Angeles 2018 e a Rio Web Fest 2018 em diversas categorias. A série também foi adaptada para *cardgame* sob o título *Cartas a Vapor* e para Tarô retrofuturista. Em 2019, publica o romance *Juca Pirama: marcado para morrer*, que narra a história do protagonista de *A Todo Vapor!*, além da *graphic novel* *O matrimônio do Céu & Inferno*, de William Blake, em parceria com Fred Rubim. No título, transforma o clássico setecentista em uma HQ policial ambientada na São Paulo contemporânea. Em setembro de 2020, lançou, em parceria com Felipe Reis, a primeira série audiovisual *steampunk* brasileira, via streaming, na plataforma da *Amazon Prime Video* e, em novembro de 2020, o romance *Parthenon Místico*.

A ideia de entrevistá-lo surgiu de meu fazer enquanto professora da educação básica, especificamente, do ensino médio. Nesse, lido com adolescentes de 15 a 18 anos e percebo que, a despeito da resistência que os jovens de hoje apresentam à leitura literária que se apresenta na escola, eles leem. Não gostam de literatura canônica pelo puro e simples fato de não a entenderem, mas demonstram grande abertura a textos literários de cunho mais imaginativo, como é o caso dos gêneros literários que compõem a estética fantástica, entre eles a ficção científica e o *steampunk*. A literatura que vem sendo produzida por Enéias Tavares, por ser não apenas de estética fantástica, mas também multimidiática, chama atenção das novas gerações, ao mesmo tempo que as instiga a conhecer melhor o cânone literário nacional. Sendo assim, vislumbro em sua obra grande potencial para um ensino efetivo de literatura, assim como o próprio autor, cujo projeto “Liga Brasileira *Steampunk*” tem justamente este objetivo, contribuir para o ensino-aprendizagem de literatura e para a formação do leitor literário. Vamos, então, a Enéias Tavares, nosso entrevistado.

P.: O *steampunk* tem sido definido como um subgênero da ficção científica, uma espécie de literatura especulativa retrofuturista. Como autor de literatura *steampunk*, professor e pesquisador de literatura, como você definiria o movimento e a literatura *steampunk*?

R.: Definições são sempre um desafio e, não raro, incompletas. Sua pergunta, Karla, é precisa ao abordar, no mínimo, duas possibilidades de resposta. Primeiro, é de fato um subgênero de ficção científica, nascido nos mesmos anos e a partir dos mesmos autores de outro subgênero, o *cyberpunk*, ambas propostas que retiram do punk setentista, isto é, movimento

que apresenta uma visão de mundo revolucionária e anárquica, possibilidades de explorações ficcionais do futuro, no caso deste, ou do passado, no caso daquele. O *steampunk* nasceu da obra de três autores – K.W. Jeter, James Blaylock e Tim Powers – que durante a década de 1980 exploraram visões do passado que partiam ou não da literatura – *Morlock Night* (1979), do primeiro, é uma continuação hipotética da *Máquina do Tempo*, de Wells –, que revisavam o passado a partir de estereótipos de FC – como é o caso de *Homunculos* (1986), de autoria do segundo, no qual vilões insanos encontram heróis um tanto idealizados mas construídos de forma irônica – e que ampliavam o passado entrecruzando ficção e história produzindo improváveis e insólitos crossovers – como em *Os Portais de Anubis*, publicado por Powers em 1983, que entrecruza viagem no tempo, revisão do romantismo inglês e criação de um personagem ficcional, o poeta maldito William Ashblass, que pularia para outras obras, tanto dele quanto de outros escritores. Em suma, literariamente, o *steampunk* é uma caixinha de surpresas – ou de peculiares engrenagens ficcionais – que permite pastiche de estilos, revisão histórica, recriação de heróis em domínio público, reciclagem de temas passados e presentes, valorização de representatividades e a problematização de assuntos por vezes mais contemporâneos e atuais do que passados.

Em segundo lugar, usas a palavra movimento, o que explicaria o número impressionante de obras publicadas em menos de quatro décadas – em inglês, espanhol e francês, além de português –, sua presença no mundo da música – Abney Park

e Lindsey Stirling –, dos games – *BioShock Infinite* e *The Order: 1886* –, dos quadrinhos – *Liga Extraordinária* (ABC Comics) e *Steampunk* (WildStorm Comics) – do cinema – desde *As Loucas Aventuras de James West* (1999), passando por *Van Helsing* (2004) e chegando a *Mortal Engines* (2018) – até o mundo da moda, como nas coleções de Alexander McQueen. Ou seja, todas essas obras, além de dezenas de outras, formam mais que um movimento: dão conta de uma estética que tem sido usada com objetivos diversos e efeitos no mínimo curiosos. Além dessas duas dimensões, literária e estética, se insistirmos na palavra movimento, eu daria como exemplo os eventos, clubes, confrarias e ações executadas por pessoas em diferentes cidades, estados e países, com especial atenção ao Conselho *Steampunk* de São Paulo, Curitiba e Rio de Janeiro, e a *SteamCon* de Paranapiacaba, evento que já teve cinco edições e celebra o gênero respeitando essas variadas produções. Então, Karla, encerro dizendo que essa impressão – é gênero literário, movimento cultural ou forma estética? – é justamente o que torna o *Steampunk* um fenômeno interessante e instigante, sobretudo da perspectiva acadêmica. O que tenho feito, é mais estudá-lo em sua cronologia histórica – o que já fiz em um artigo para a *Abusões*¹ – e, usá-lo como laboratório para minha própria produção ficcional, trazendo-o para questões que me intrigam e desafiam no escopo da própria literatura e cultura brasileiras.

1 Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/46466>.

P.: Apesar de o estilo *Steampunk* ter surgido por volta de 1980 nos EUA, em nosso país as primeiras narrativas do gênero apareceram apenas no início dos anos 2000, especificamente, em 2009 com a publicação de *Steampunk: Histórias de um Passado Extraordinário*, obra organizada e editada por Gianpaolo Celli que contou com diversos autores brasileiros. Desde então o movimento não para de crescer em terras tupiniquins, mas, mesmo assim, ainda devendo considerá-lo em menor profusão que em países como os EUA e a França, por exemplo. Poderia nos falar sobre a evolução do *Steampunk* no Brasil?

R.: Eu não sei se concordaria totalmente com o “menor profusão” em relação a outros países. Na verdade, a produção literária brasileira como um todo é de “menor profusão”, se relacionada a contextos como o norte-americano e francês, nos quais não apenas o público leitor é consideravelmente maior, como as próprias “estruturas editoriais” bem mais robustas. Levando isso em conta, suspeito que o que vemos desde 2009 em nosso país é bem impressionante. Vejamos o que se fez em uma década. Nos primeiros três anos, temos três coletâneas, *Steampunk: Histórias de um Passado Extraordinário*, organizado por Gianpaolo Celli (Editora Tarja), *VaporPunk: Relatos Steampunk*, organizado por Gerson Lodi-Ribeiro e Luís Filipe Silva (Editora Draco), e *Steampunk*, organizado por Tatiana Ruiz (Editora Estronho), além do romance steamfantasy *O Baronato de Shoah: A Canção do Silêncio*, de José Roberto Vieira (Editora Draco). Em 2013, temos mais quatro livros: as coletâneas *Retrofuturismo*, com organização de Romeu

Martins (Editora Tarja), *Deus Ex Machina: Anjos e Demônios na Era do Vapor*, com organização de Cândido Ruiz, Tatiana Ruiz e Marcelo Amado (Editora Estronho), e *Erótica Steampunk: Por Trás da Cortina de Vapor*, com organização de Tatiana Ruiz (Editora Ornitorrinco), além do romance *Homens e Monstros: A Guerra Fria Vitoriana* (Editora Draco), de Flavio Medeiros Jr. Em 2014. O fato de uma obra *steampunk* – meu romance, *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison* – vencer um concurso literário numa grande casa editorial, a LeYa Brasil, também demonstra o vigor crescente do gênero, que naquele ano também contou com a publicação do segundo romance de José Roberto Vieira, *A Máquina do Mundo*, e a coletânea *VaporPunk II: Novos Documentos*, com organização de Fábio Fernandes e Romeu Martins, ambos pela editora Draco. Em 2015, tivemos o primeiro estudo crítico dedicado ao fenômeno *steampunk* no Brasil, a obra de Éverly Pegoraro, *No Compasso do Tempo Steampunk*, além do romance *Le Chevalier e a Exposição Universal*, de A. Z. Cordenonsi, pela AVEC, editora que em 2017 lançaria vários títulos com essa temática, como *Guanabara Real: A Alcova da Morte* (2017), *Vera Cruz* (2018), de Gabriel Billy, e *Viajantes do Abismo* (2019), de Nikelen Witter, obra finalista do Prêmio Jabuti de 2020 na categoria Romance de Entretenimento. No mesmo ano, a Editora Jambô, responsável pelo fenômeno do *RPG Tormenta*, e a DarkSide Books, uma editora fundamental para o mercado na última década, investiram no gênero *steampunk*, por exemplo, com *Juca Pirama* e *Parthenon Místico*. Ou seja, acredito que o que temos em nosso país é um fenômeno digno de nota, apesar

de um pouco tardio em relação a outras culturas. Nisso, tua pergunta é bem precisa. Mas, em nosso caso, suponho que seja o tempo de assimilação e de suporte mínimo para o gênero ser conhecido, frutificar e gerar investimentos mínimos, primeiro da parte de editoras pequenas e médias, para depois atingir outras casas editoriais. Neste aspecto, tanto os organizadores de *Steampunk*, em 2009, quanto de *VaporPunk*, em 2010, foram sem dúvida pioneiros nessa primeira exploração retrofuturista do nosso passado, uma exploração que está, creio e defendo, apenas começando.

P.: Uma vez que essa revisão retrofuturista está ainda em seu momento inicial, afinal tem cerca de 10 anos, como vislumbra o futuro deste fazer literário no Brasil?

R.: Sendo ousado e um tanto idealista, nossas únicas armas num país sem memória – de história tanto antiga quanto recente distorcida e atacada – e sem grandes investimentos por parte dos administradores, há um Brasil *steampunk* inteiro para explorarmos juntos, como autores, professores, editores e leitores. Nossa história foi falsificada, nossos costumes silenciados, nossas diferenças étnicas, culturais e sociais foram diminuídas, o que resulta numa desigualdade óbvia, num ódio racial e social assustador e numa violência simbólica e física que a cada semana nos deixa mais perplexos e aturdidos. Como acredito muito no poder transformador da educação, da cultura e da arte, nessa ordem, vejo o *steampunk* – e essa é a lente que eu uso para me aproximar dele como ferramenta imaginativa – como uma oportunidade de explorarmos nossa cartografia e nossas culturas, de nos aventurarmos na reinvenção de uma

história que poderia ter sido e numa literatura que ainda está aí para nos ensinar o valor da alteridade. Como o *steampunk* é também uma brincadeira, um jogo, um convite à criação de histórias insólitas e à fantasia, temos com ele uma liberdade rara quando o assunto é a visitação do passado. Com poucas exceções, a escola nos dá respostas prontas – através dos livros, dos programas e dos debates usuais. O que o *steampunk* pode fazer é te convidar a olhar o passado com olhar recreativo, criativo e, por fim, crítico. Perdoe-me pelas aliterações, mas cada palavra dessas importa aqui. O *steampunk* é um entretenimento que te faz viajar no tempo, que diz que você pode possuir a história da sua cidade e do seu estado e recontá-la e, ainda mais, finalmente tentar compreender porque as coisas são do jeito que elas são. Temos uma oportunidade única aqui, e espero que possamos, sobretudo como professores, aproveitá-la, senão num âmbito nacional, num âmbito local mesmo, dentro da nossa sala de aula. Espero que os escritores também levem seus heróis e heroínas para outras paisagens, investindo na representatividade e numa ficção que nos faça voltar à esperança de um Brasil presente e futuro que possamos modificar, alterar e reinventar, algo que o *steampunk* pode fazer – e faz – com o passado.

P.: Grande parte das narrativas retrofuturistas produzidas no Brasil se empenharam na reescritura e no resgate de um passado não necessariamente brasileiro, mas universal, a exemplo de *Homens e monstros: A guerra fria Vitoriana*, de Flávio Medeiros Jr. Diante disso, como é ser o primeiro autor a não apenas reciclar nosso passado oitocentista como,

especialmente, personagens icônicos da literatura brasileira? Como essa realidade alternativa acrescenta à história do nosso país e de nossa literatura?

R.: Nos dois volumes citados, as coletâneas de 2009 e 2010, há uma mescla de elementos, tanto de revisão da história europeia quanto da cultura brasileira. Minha pesquisa visou inicialmente identificar e quantificar nesses contos quais fazem isso e, neste caso, de que modo. Concordo que nesses primeiros contos parece haver mais interesse em explorar tecnologias e histórias tradicionais do que investigar ou até reinventar nossa tradição literária. Mesmo neles, porém, há exceções, como no conto de Roberto de Sousa Causo, “O plano de Robida: Um Voyage extraordinaire”, para citar apenas um exemplo. Nele, figuras brasileiras, tanto ficcionais, como Ulisses Brasileiro, quanto históricas, como Santos Dumont, Barão de Mauá, Augusto Zaluar e Padre Landell de Moura, estão presentes. O conto também é interessante pela utilização que faz das nossas paisagens nacionais, partindo de centros urbanos e nos fazendo visitar nossos longínquos territórios selvagens. No caso de minha produção ficcional, é menos uma ideia inédita e mais uma percepção como leitor, e, depois como professor, da dificuldade que temos com nossos clássicos. É um duplo trauma passar pelo ensino médio e depois atuar no ensino de literatura diante de um programa tão engessado de obras obrigatórias e da grande ausência de mediações mínimas que tornem Alencar, Machado e Barreto minimamente atraentes a uma audiência jovem. Nesse sentido, *Brasiliانا Steampunk* nasce mais da observação de que não temos em nosso país a propriedade

que os ingleses têm, por exemplo, de revisar seu passado – histórico e literário – de forma lúdica, heroica e inventiva, como Moore e Newman fazem com seus *Liga Extraordinária* e *Anno Dracula*. E, sinceramente, o que nos falta é mediação, pois temos personagens tão fascinantes quanto os de qualquer tradição: pense em Vitória de “Acauã”, no Doutor Benignus, em Funesta, nos heróis malditos de *Noite na Taverna*, nos entediados ou insanos personagens de Machado ou mesmo em sonhadores compulsivos como Sergio e Isaías, entre dezenas de outros. Eu costumo brincar que foram esses personagens que vieram ao meu encontro ao invés do oposto. Na verdade, temos um elenco gigantesco de monstros, fantasmas, heroínas e vilões para explorar. E o mesmo serve para nossa história, que vista através da lente do *steampunk*, revela-se como um oceano de incongruências sociais, potenciais desperdiçados e líderes fracassados. Ou seja, não vejo o *steampunk* como literatura escapista de forma alguma. Não que eu tenha qualquer problema com o termo, ao contrário. Antes, é uma ficção que te faz mergulhar na história e na literatura do passado, revisando-a com propriedade e interesse, algo que ainda precisamos aprender, como indivíduos e como cultura, o que acaba complementando minha resposta anterior.

P.: Uma vez que as narrativas retrofuturistas, vez por outra, acabam abordando temas político-sociais atuais, ocasionando uma problematização dessas temáticas, você diria que este tipo de narrativa dialoga com as narrativas distópicas? Como você percebe as aproximações e os distanciamentos entre estes dois fazeres literários?

R.: O que vale para o romance histórico serve para qualquer outro gênero narrativo, quer ele reinvente o passado, quer o futuro. É o presente da composição que sempre é registrado e ressignificado. Então sim, esses elementos já estão presentes na gênese do *steampunk*. Jeter, Blaylock e Powers nunca esconderam que seu exercício ficcional esteve perpassado pela obra jornalística seminal de Henry Mayhew, *London Labour and the London Poor* (1851), um estudo histórico centrado nos marginais do período vitoriano ao invés de suas altas classes e suas cenas excessivamente idealizadas. A essa visão do passado destituído de seu verniz elogioso, se conecta o punk, um movimento contestador e revolucionário que tanto critica e expõe o que está errado na sociedade como propõe uma alteração do *status quo*, não raro uma proposição perpassada de violência, revolta e subversão. Nesse sentido, o *steampunk* é tão distópico quanto o *cyberpunk*, tão contestador quanto obras seminais desse estilo no século XX como *Admirável Mundo Novo* (1932), *1984* (1948) e *Laranja Mecânica* (1962). A meu ver, não poderia ser diferente, pois o *steampunk* é um fenômeno histórico também, nascido da necessidade e da vontade de se colocar o dedo em algumas feridas, como a desigualdade social, o preconceito de gênero, de orientação ou étnico, além dessa onipresente suspeita quanto à autoridade que é uma marca dos nossos tempos.

P.: Em alguns de seus romances como *Guanabara real: A alcova da morte*, como também na série *A Todo Vapor!*, ocorre a união de elementos da ficção retrofuturista, do romance policial e da horror sobrenatural. Essa fusão de gêneros

e temáticas seria uma característica do *steampunk* ou é justamente o elemento que difere sua obra das demais?

R.: Eu nem diria que essa aglutinação de gêneros é algo comum ao *steampunk* – pois acho que não é, apesar de ser bem difícil mapear onde termina a FC e começa o horror; e, onde este termina e dá lugar à crítica social, por exemplo. Também não acho que esse elemento seja um diferencial de minha ficção. Nesse quesito, acho que a questão é outra, que diz mais respeito ao meu processo criativo do que a qualquer intenção inicial de fazer uma coisa ou outra. *Guanabara Real* parte da sensibilidade de três autores e de suas respectivas escritas e leituras. Então, neste caso, suspeito que tenha sido um resultado narrativo oriundo de unirmos perspectivas diversas a partir de três lentes específicas, que são a ciência de Firmino Boaventura, a investigação de MT Floresta e o misticismo de Remy Rudá. No que concerne à produção individual, estou sempre mais mergulhado na história, na trama e nos personagens do que em gêneros específicos. *Juca Pirama* é um romance de mistério e crítica social porque seu protagonista me levou a essas searas, sendo a violência presente nele uma remissão direta à sua contraparte lírica. *Parthenon Místico*, por sua vez, é uma narrativa de aventura e também um romance de formação porque nasceu da necessidade de contar a origem desse grupo de anárquicos marginais no Sul do Brasil, como também de reescrever *O Ateneu*, de Raul Pompeia, um de nossos romances mais desafiadores e mais importantes. Então, acho que é menos uma característica que abarca minha escrita ou então meus planos ficcionais, e mais um hibridismo

de temas, elementos e situações que cada projeto acaba invocando e reunindo. Eu destacaria que cada um desses livros são também explorações geográficas, uma forma de visitar, mapear, compreender e recriar o Rio de Janeiro em *Guanabara*, São Paulo em *Juca Pirama* e Porto Alegre em *Parthenon Místico*. Há uma cartografia brasileira fantástica nesses livros, e acho que essas diferentes ambientações também alteram substancialmente a trama e as formas como os personagens vivem suas histórias. Quero muito ampliar essa cartografia em futuros livros, levando meus heróis para Brasília, Salvador, Recife e Manaus, entre outras cidades que admiro.

P.: Os personagens de sua obra têm sido retirados de nossa literatura oitocentista, romântica e real-naturalista. Entrementes, apesar de as personagens guardarem algumas características originais, no processo de ressignificação obviamente há uma remodelação desses. Por exemplo, no poema de Gonçalves Dias, I-Juca Pirama é um guerreiro indígena que segue as tradições de seu povo. Por que, em *Juca Pirama Marcado para Morrer* e na série *A todo vapor!* o personagem é um mago-investigador (ou investigador-mago)?

R.: Essa pergunta dialoga tanto com o processo criativo quanto com algumas adequações necessárias a um projeto como *Brasiliانا Steampunk*, que propõe um universo expandido no qual todos os personagens habitam o mesmo país. Primeiro, preciso dizer que meu projeto prevê um mapeamento matemático – e um tanto entediante – das linhas temporais das obras originais. Ainda em 2014, comecei esse mapeamento com uma tabela simples na qual três informações estavam

presentes: data de publicação, idades hipotéticas dos personagens no enredo e ano de nascimento provável dos personagens. Isso fez com que em *Lição de Anatomia* eu soubesse, por exemplo, que Sergio Pompeu estava com 33 anos, Vitória Acauã com 30 e Benignus com 76, pra ficarmos com três exemplos. Essa idade foi calculada a partir dos anos de publicações das obras e das idades prováveis dos três, nesse caso 1888 (11 anos), 1893 (12) e 1875 (40). Essa tapeçaria temporal aumentou com os anos e hoje conta com mais de trinta personagens, sobretudo depois de *A Todo Vapor!*. Grosso modo, é um exercício um tanto simples, uma vez que boa parte dos personagens foi criada nas décadas finais do século XIX. Há exceções, como Solfieri, que tinha aproximadamente 19 anos em 1855, quando *Noite na Taverna* foi publicado. Como em *Brasiliانا* ele se tornou um satanista imortal, sua idade está congelada e com ele é possível narrar mais de cem anos desse universo. Por outro lado, há – como muito bem mencionaste – Juca Pirama, cujo poema original foi publicado em 1844. Ele apresenta três problemas: a idade hipotética (ele teria mais de 80 anos em 1908, quando *A Todo Vapor!* se passa), a etnia indígena e, claro, aos que leram o poema de Gonçalves Dias, trata-se de um guerreiro que morre no enredo. Então, neste caso, o que fiz foi levar o poema ao universo de *Brasiliانا*, influenciando a mãe do nosso Juca a nomear seu filho de acordo com os versos de Dias. Mesmo não sendo o mesmo personagem, nosso Pirama também está “marcado para morrer”, mas, nesse caso, em meio a mistérios arcanos entre tribos maçônicas na fervilhante selva urbana

da São Paulo do início do século XX. Por fim, eu também destacaria que *Brasiliانا Steampunk* é constituída, enquanto série – com algumas exceções – de narrativas posteriores aos seus textos fontes. Então é de fato um exercício bem pontual menos de reinventar esses personagens e mais de imaginar os seus destinos em um universo retrofuturista e nesse mundo compartilhado no qual todos habitam.

P.: Diferentemente de Capitu, Vitória não é uma personagem tão conhecida do público brasileiro. Enquanto muitos – mesmos aqueles não afeitos à leitura literária – conhecem acerca da querela se Capitu traiu ou não traiu Bentinho, poucos se lembrarão da peculiar personagem de Inglês de Sousa. Por que a escolha de Vitória? Pode nos falar mais sobre a construção dessa personagem?

R.: Ainda na gênese do projeto, algumas decisões foram tomadas. Acho que ter bem em mente o que eu desejava com esse universo e com esse exercício de reinvenção dos clássicos foi um dos acertos iniciais de *Brasiliانا*, dando unidade e verossimilhança a um mundo que poderia redundar em uma simples bagunça. Além da questão temporal e etária, que apontaria às obras fontes, desejava que os personagens falassem como suas contrapartes literárias. Então, houve também um esforço de ir para os textos fonte vendo o que poderia usar em termos semânticos, discursivos e estilísticos. Já tratei um pouco dessa questão polifônica e literária num artigo para um periódico da PUC-RS, o *Scriptorium*², e desde então o mesmo tem sido

2 Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/scriptorium/article/view/27991/>.

buscado para todos os personagens. Juca Pirama recria, por exemplo, em estrutura e em estilo, alguns dos versos do poema de Gonçalves Dias, por exemplo. Adicionaria ainda outros dois critérios: o de não assumir que a literatura brasileira se resume aos eixos Rio de Janeiro e São Paulo e a de fugir do panteão exclusivo dos manuais literários. *Lição de Anatomia* deveria exemplificar isso, tanto por se passar no Sul do Brasil quanto pela mescla de personagens conhecidos, como Simão Bacamarte e Rita Baiana, com outros menos debatidos, como Sergio e Bento d'O Ateneu, e ainda aqueles deixados de lado por muitos professores e leitores, como o Dr. Benignus e – para finalmente chegar à sua pergunta – a Vitória de Inglês de Sousa. Quando a descobri, amei a história trágica descrita em “Acauã”, o fato dela não ser uma personagem branca e de ter sua origem e poderes relacionados ao norte do Brasil, uma região tão profícua em mitos, histórias e lendas e tão pouco desvendada ou buscada por muitos de nós. Como no conto se trata de uma jovem, de uma adolescente, transpassada não apenas pelo enigma do seu nascimento como também pela maldição de uma série de tabus e interditos, Vitória se tornou um dos pontos altos do romance: Uma mulher de uns trinta anos – em 1911 – forte, poderosa e dona de seu próprio desejo, mas ao mesmo tempo vivendo uma série de conflitos e dúvidas. Vitória é a Esfinge de *Lição de Anatomia* e uma personagem que, assim como Solfieri, é um prazer escrever, pois ela é absolutamente mutável. No conto “Barcaça de Horrores”, a vemos logo depois de *Contos Amazônicos*. Em *Parthenon Místico*, ela ainda vivencia seus traumas e

descobrimos sua passagem pela ilha da *Rainha do Ignoto*, o que é uma feliz maneira de revisitar e trazer Emília Freitas para nosso universo. Já no conto “Os Súcubos do Inferno”, temos uma médium no auge de seus poderes, algo também presente em “Os Espectros do Itaimbé”, que conta a passagem dela e Benignus pela cidade de Santa Maria, onde moro. Há pouco, lançamos a *timeline* de *Brasiliiana Steampunk*³, num infográfico comemorativo de seis anos da série. Prevejo em breve fazer o mesmo apenas com os contos de Vitória e com as histórias de Solfieri. No caso dela, há uma “biografia não autorizada” nessas narrativas e uma protagonista fascinante, hipnótica e instigante, epítetos já presentes no conto de Inglês de Sousa.

P.: Além de estar entre os primeiros a reciclar nosso passado tupiniquim através de personagens de nossa literatura, você também é pioneiro ao criar um projeto transmídia, o *Brasiliiana Steampunk*. Poderia nos falar mais sobre este projeto?

R.: Depois que os projetos estão lançados, é um tanto fácil produzirmos uma narrativa do quanto foi tudo cuidadosamente planejado e executado de forma estratégica. A realidade, ao menos neste caso, é outra. Eu não escondo minha fascinação com narrativas para outras mídias – tanto para o audiovisual, quanto para os quadrinhos – nem o quanto esse assunto é um interesse não apenas de criador, mas também de pesquisador. Minha pesquisa de pós-doutoramento na Universidade de Coimbra se concentrou nisso, na literatura fantástica brasileira enquanto potencial transmídia, estudando especialmente o caso de Christopher

3 Disponível em: <http://brasilianasteampunk.com.br/infograficos/>.

Kastensmidt e seu próprio universo transmídia, *A Bandeira do Elefante e da Arara*⁴, um universo que faz o mesmo que Brasileira enquanto reinvenção da nossa história e da nossa geografia, mas no contexto colonial e mais voltado para o folclore nacional. Por outro lado, enquanto criador, eu também estaria mentindo se dissesse que não tenho um interesse direto por narrativas transmídia, um tema que ainda vai me ocupar por anos, sobretudo com o lançamento de *Parthenon Místico*, um romance transmídia projetado, desde o início, para comportar uma série de experimentações digitais que transcendem as páginas, e, com os próximos projetos envolvendo *A Todo Vapor!*. Por outro lado, para voltar ao meu ponto inicial, há muito de oportunidades que surgem, equipes que se formam e projetos que vingam – e outros que não. Há dezenas de ideias, esboços e projetos transmídia e multimídia de *Brasileira*, alguns meros rascunhos e outros já bem avançados, que estão nas sombras das gavetas mausoléus do meu gabinete de trabalho. E, talvez eles nunca saiam de lá. Isso para dizer que há sim alguns planos e projetos, mas a vida sempre dá um jeito de colocar pessoas em seu caminho – Felipe Reis, o realizador de *A Todo Vapor!* é uma delas, Lielson Zeni, o editor da DarkSide que aceitou o desafio e a proposta do *Parthenon Místico*, outra – ou então de engavetar projetos que tinham tudo para vingar. Note que aqui, Karla, o entrevistado sistemático das respostas anteriores deu lugar a um sujeito imerso no fluxo irregular dos planos abortados e das surpresas editoriais. Produções

4 Disponível em: <https://www.eamb.org/brasil/>.

transmídia têm muito disso também e aceitar essa natureza cambiante e incerta é fundamental para não se frustrar ou enlouquecer no processo.

P.: Dentro do projeto da *Brasília Stampunk*, você recentemente lançou, como produção independente, a primeira série de *streaming* retrofuturista brasileira, *A Todo Vapor!*, junto a Felipe Reis que, além de atuar como ator, foi diretor e montador da série. Poderia falar um pouco acerca dessa produção audiovisual e do processo de criação/adaptação?

R.: Como um projeto transmídia, trabalhamos menos com adaptações e mais com conteúdos inéditos, criados exclusivamente para as mídias que os acolherão. Se trata de, desde o início, entender que o potencial de uma narrativa literária, essencialmente textual, é diferente de uma história em quadrinhos, que informa seu leitor de uma forma visual e textual, o que por sua vez difere ainda mais do audiovisual, uma mídia bem mais complexa, cara e dependente também de som, música e efeitos especiais, entre outros elementos que a definem. Essa diferenciação é teórica e ideal, uma vez que na prática há uma série de contingências que são, sobretudo, financeiras. E, isso pelo número de pessoas envolvidas. Livros são produzidos por uma pessoa, quadrinhos por duas, além, é claro, das posteriores equipes editoriais. Mas eles tendem a ser projetos mais baratos, mais fáceis de executar. Por outro lado, mesmo numa produção de orçamento limitado como *A Todo Vapor!* estamos falando de mais de cento e vinte profissionais atuando nas filmagens, na feitura dos figurinos, na criação dos *props*, na busca e negociação de locações, e,

ainda na pós-produção, de edição, trilha sonora, cor e efeitos especiais, dimensões que tomam muito tempo e recursos. *A Todo Vapor!* teve um período relativamente curto de pré-produção e filmagens, em torno de um ano, sendo que a pós-produção levou quase dois anos. Tudo isso seria ainda mais desafiador se tivéssemos lidado com uma adaptação ao invés de um roteiro inédito. Custos de produção foram minimizados significativamente em razão disso. De minha parte, foi trabalhar no roteiro e nos bastidores sulistas para termos um romance, *web* quadrinhos e cartazes, além dos editais que tentamos, todos eles fracassados, com uma única exceção. Enquanto isso, Felipe Reis comandava o show e os desafios diários desses três anos de criação. Para aqueles que quiserem saber desse processo, indico uma entrevista que fiz com ele para o portal *CosmoNerd*⁵ exclusivamente sobre todos esses segredos, intempéries e surpresas envolvendo uma produção como essa. Agora, o desafio é fazer a série rodar, supervisionar as legendas em inglês e espanhol para o lançamento no mercado internacional, além de buscar alguma parceria que nos auxilie a seguirmos com a série ou com futuros projetos. *A Todo Vapor!* em breve também ganhará um corte de longa-metragem, o que estou adorando fazer em parceria com Felipe Reis. Nossa meta é uma duração de 90 minutos, que pretendemos lançar em algumas salas de exibição – se a pandemia que hoje vivemos possibilitar algo assim, obviamente – e usar para as ações educacionais voltadas para o ensino médio, um dos focos principais de *A Todo Vapor!*

5 Disponível em: <https://cosmonerd.com.br/series/conheca-series/a-todo-vapor-e-o-audiovisual-brasileiro-entrevista-com-felipe-reis/>.

P.: Você acredita que a série *A Todo Vapor!*, lançada recentemente via plataforma de streaming da Amazon Prime Video, pode contribuir para a disseminação e evolução do *Steampunk* no Brasil, bem como de outros gêneros do universo insólito e fantástico? De que forma?

R.: É ainda muito cedo para dizer, pois o lançamento tem poucos meses. Mas obviamente as expectativas são grandes e eu destacaria três pontos. Primeiro, o fato de a série reunir uma legião de heróis literários, apresentados ao público de forma fantástica e lúdica. Há essa cena, no final do terceiro episódio, em que Juca, Capitu, Vitória e Benignus discutem os crimes em Vila Antiga quando são visitados por Aurélia Camargo e Leonardo Pataca. De repente, todos escutam um barulho e quando vão checar sua origem fora da estalagem, dão de cara com Sergio Pompeu e Bento Alves chegando em seu balão. Esse encontro, esse *mashup* de obras e *crossover* de personagens, tem um potencial imenso e sugere que finalmente estamos prontos para lidar e até brincar, no melhor sentido do termo, com os personagens da nossa tradição. Em segundo lugar, há uma fatia inteira do nosso público que está acessando o *steampunk* – e até o gênero fantástico, ao menos o produzido no Brasil – pela primeira vez através da nossa série. Em terceiro, é da série e de uma parceria com a Academia da Trama⁶ que nasceu a comunidade de *Brasiliiana Steampunk*,⁷ formada por criadores, entusiastas e educadores, todos unidos em prol de ações que tanto valorizem o gênero quanto originem ações

6 Disponível em: <https://www.academiadatrama.com.br/>.

7 Disponível em: <https://brasilianasteampunk.com.br/>.

propositivas no campo cultural. Em suma, torcemos todos para a série, e o longa-metragem produzido a partir dela, resultar sim em visibilidade e numa alteração da percepção de que investir em produtos nacionais não seja um bom negócio.

P.: Por fim, vamos falar da escola e da educação? Notamos que boa parte do seu trabalho acaba objetivando ou compreendendo ações educacionais. Isso culmina no seu lançamento mais recente, *Parthenon Místico*, da DarkSide Books, livro ao redor do qual se desenvolve o projeto escolar “Liga Brasileira Steampunk”. De que trata essa iniciativa?

R.: E voltamos ao início, não? Digo, à escola, afinal, tudo começa lá. Nosso aprendizado do mundo, nossas primeiras interações com pessoas que não são nossos familiares ou vizinhos, nossos conflitos com a hierarquia, nossas descobertas afetivas e também, não raro, nossos traumas mais marcantes e primeiros desafetos. Tudo isso está n’*O Ateneu*, de Raul Pompeia, uma obra igualmente lírica e experimental, mas também fulcral para entendermos os problemas do nosso sistema educacional. *Parthenon Místico* presta uma homenagem a esse livro, narrando o que aconteceu com Sergio e Bento quase uma década depois da escola: suas sinas marginais, seus conflitos psicológicos e sociais nesse Brasil do futuro acorrentado ao passado. Em suma, é o livro perfeito para o próximo estágio do universo da série, compreendido no projeto “Liga Brasileira Steampunk”⁸. Trata-se de uma iniciativa educacional que compreende kits físicos, com os livros *Juca Pirama* e *Parthenon Místico*, além de jogos, quadrinhos e conteúdos exclusivos para professores,

8 Disponível em: <https://brasilianasteampunk.com.br/liga/>.

entre outros materiais físicos e digitais, direcionado aos anos finais do ensino fundamental e ao ensino médio. Esses kits, ou caixas, serão entregues a escolas públicas com o apoio de secretarias de educação, prefeituras e empresas. Ele também tem um braço comercial mais tradicional, voltado a instituições privadas. Mas em suma, a iniciativa significa uma abordagem lúdica, convidativa e transmídia, de aprendermos, ensinarmos e debatermos literatura, história, geografia, artes e patrimônio cultural brasileiro na escola. Cento e trinta anos depois de *O Ateneu* e do fim tráfico de Raul Pompeia, é uma homenagem que prestamos aos nossos clássicos como também a milhares de professores que batalham dia após dia para levarem educação, cultura e conhecimento aos jovens. O projeto começou em Santa Maria, onde uma série de parcerias e um edital público garantirão que – nos meses iniciais de 2021 – todas as escolas do município e do estado recebam um kit físico e packs digitais para cada aluno. Nosso objetivo é, a partir dessa iniciativa piloto, chegar a outras cidades e estados. De minha parte, sou muito feliz em ver as dimensões ficcional e educacional de minha carreira se encontrando num projeto tão especial.



